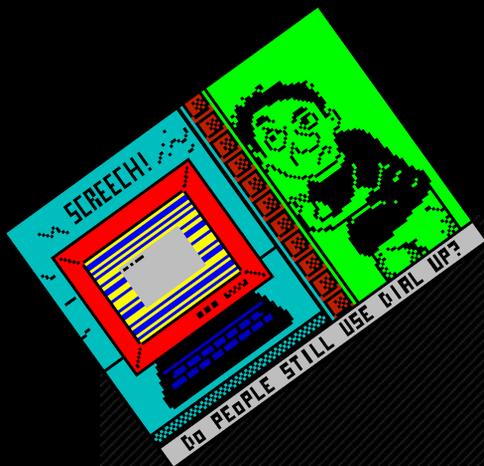


Melhor jogo
2016

Almanaque 2016

46 reviews!



planeta
sinclair

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



Edição comemorativa do 3º aniversário
do blogue Planeta Sinclair

Janeiro 2019

Editorial

Em primeiro lugar, perdoem-me por escrever na primeira pessoa, deixando de lado os meus fiéis colaboradores (Filipe Veiga, Mário Viegas e Pedro Pimenta), para quem este projecto também vai ser uma enorme surpresa.

Assim, estes três almanaques (2016, 2017 e 2018), lançados em conjunto para celebrar o terceiro aniversário de Planeta Sinclair, surgiram na sequência do sucesso que o blogue tem vindo a ter, com o número de visualizações a aumentar mês após mês.

De facto, quando fundei Planeta Sinclair (o primeiro *post* saiu a 8 de Janeiro de 2016), estava longe de imaginar as proporções e a importância que viria a tomar no panorama nacional, e até internacional. Surgiu apenas para dar asas à minha incessante vontade de escrever *reviews* dos meus jogos preferidos para o Spectrum, que, diga-se, é a única plataforma pela qual tenho verdadeiro interesse. Incluo aqui o Spectrum Next, obviamente.

O blogue começou devagar, apenas fazendo análise a jogos da primeira época dourada do Spectrum (1982 a 1993). Mas a dinâmica da cena cresceu exponencialmente, e comecei então a dar conta dos novos jogos e notícias mais relevantes. Nesta fase já não escrevia apenas para mim, mas também para um público fiel que começou a acompanhar o blogue. As próprias *reviews* foram também sendo mais detalhadas à medida que o tempo avançava (e o número de leitores aumentava).



Na altura era o único elemento do blogue e nem sequer logotipo tinha, e também não sentia essa necessidade. Como as coisas mudaram no ano seguinte, mas isso irei descrever no almanaque de 2017.

Desta forma, os almanaques vão conter apenas as notícias e *reviews* que considero como mais relevantes de cada ano, mas que será uma boa introdução a quem ainda não conhece o blogue

Ficam ainda alguns números de 2016: de Planeta Sinclair:

- 188 posts
- 5.672 visualizações
- Média mensal de 473 visualizações

André Luna Leão

Ficha técnica

Colaboradores:

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

Índice

Reviews de jogos

Fist-Ro Fighter	4	Komando 2	45
Seto Taisho vs Yokai	6	Snake Escape	47
Dark Castle	7	Merry Christmas From Horace	48
Invasive Species	9	Stela II	49
The Prayer of the Warrior	11	The Unofficial Zombo's Christmas Capers	51
Deep Core Raider	12	In the Walls of Eryx	52
Attack of the Rgbobots	14	Cyber Mania	54
Bubble Frenzy	15	ZoomBlox	55
Thunderturds II	16	Rompetechos	56
Magical Tower Adventure	17	Escape From the Holy Tower	58
Popeye	19	Heroes Rescue	59
Tourmaline	20	Pietro Bros.	60
The Dark	21	Willy Games: The First 30 Years Quiz	61
Double Bubble	22	Café Turco Com os Ex-Jugoslavos	62
Wanderers - Chained in the Dark	23	Souls Remaster	64
Flame Princess Adventure Time	25		
Vallation	26	Outras notícias	
Car Wars	27	Editorial	2
Angry Birds (Opposition)	28	Vega +	5
Manic Mower	29	Spectrum Next	5
Sewer Rage	31	Bomb Munchies	10
Los Pergaminos de la Sabiduría	32	El Mundo del Spectrum	10
Sam Mallard	33	Recreated ZX Spectrum	18
Zx Nights	35	Djordje Mitic	30
Mysterious Dimensions	36	WOOT! ZXMAS Tape 2016	57
Harbinger Convergence	38	Rediscovered Realms	63
Waiting for the Light	40	Melhor jogo de 2016	66
Crazy Kong City - Episode One	41		
Donkey Kong Jr	42		
Willy's New Mansion	43		
Winnie-the-Pooh	44		



Nome: **Fist-Ro Fighter**

Editora: Retrobytes Productions

Autor: Alxinho

Ano de lançamento: 2016

Género: Beat'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

O concurso ZX Dev'2015 deu cartas em 2015 e foi a rampa de lançamento de novos jogos. E assim, da editora espanhola Retrobytes, também já batida nestas andanças, saiu um novo jogo de acção / plataformas, ao bom estilo de muitos que surgiram na época dourada do Spectrum.

A história é simples e poder-se-ia aplicar a quase todos os jogos do género (a originalidade não é o seu forte). Diz-nos então essa que o nosso herói, que trabalha para a polícia, domina uma técnica de luta muito antiga, a Ro, que lhe tem trazido bastante sucesso no cumprimento da sua missão. No entanto, um colega de trabalho, invejoso dos seus sucessos, aprendeu também a dominá-la, dando-lhe o uso errado. Cabe a nós chegar ao seu refúgio e eliminá-lo, para voltarmos a ser o único detentor deste poder.

Tudo isto é uma desculpa para andarmos de plataforma em plataforma a dar cabo dos nossos inimigos à força dos punhos. De facto, o jogo está muito bem apresentado, com gráficos muito bons, embora por vezes o *colour clash* provoque alguns problemas.

O som, por seu lado, é agradável e os movimentos fluídos, contribuindo para criar uma boa atmosfera.

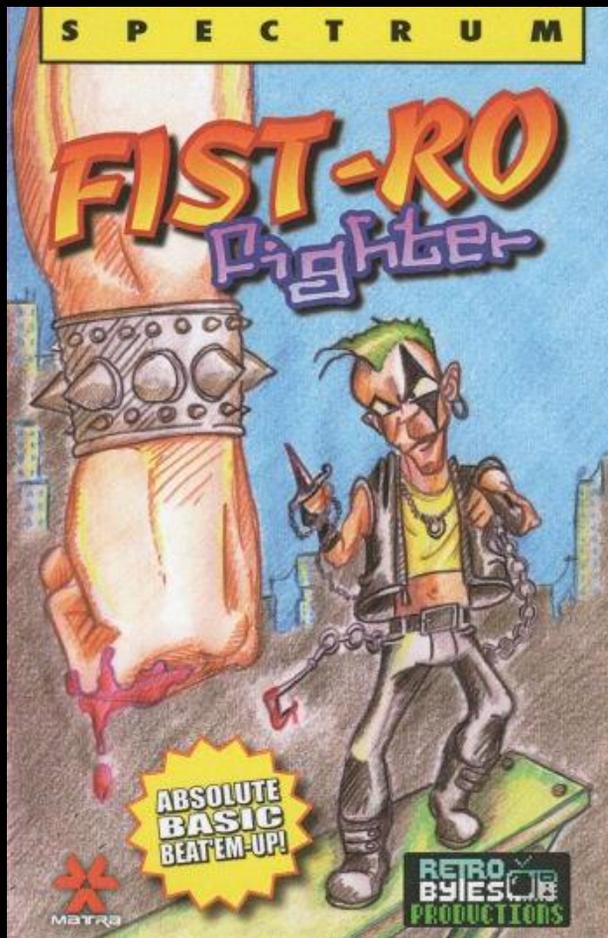


Mas o jogo tem alguns problemas que o deitam abaixo. Os principais são o facto de não podermos correr e golpear ao mesmo tempo, o sistema de detecção estar longe de ser perfeito (muitas vezes estamos a golpear "no ar"), e termos apenas uma vida, levando a que o jogo não atinja um nível tão elevado como poderia parecer à primeira vista e tendo em conta toda a sua apresentação.



Talvez com alguns melhoramentos o programadores conseguissem esbater algumas destas fragilidades e *Fist-Ro Fighter* vir a tornar-se um *icon* do género. No entanto, da forma como está, com alguns problemas graves ao nível da jogabilidade, fica-se apenas pelo mediania, provando que nem sempre os embrulhos mais bonitos representam o melhor produto

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



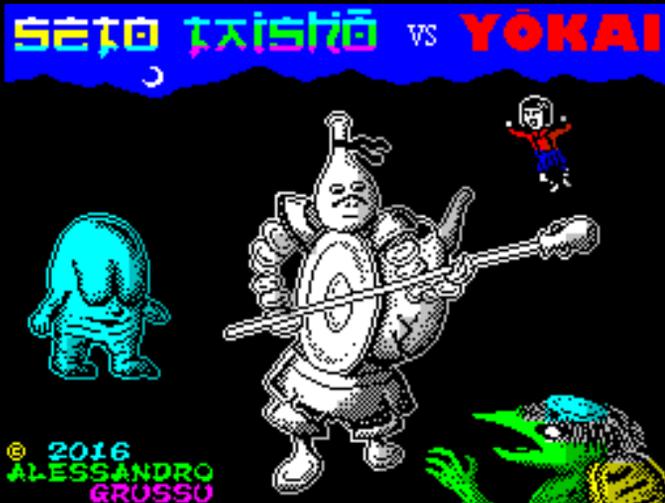
Em Fevereiro de 2016 é lançada a campanha de *crowdfunding* da Vega +, consola que angariou mais de 500 mil libras, apesar de custar “apenas” 100 libras.

No entanto, o processo foi envolvido em grande polémica, acabando por ser um dos maiores fiascos (para não dizer fraudes) da história dos 8 bits.



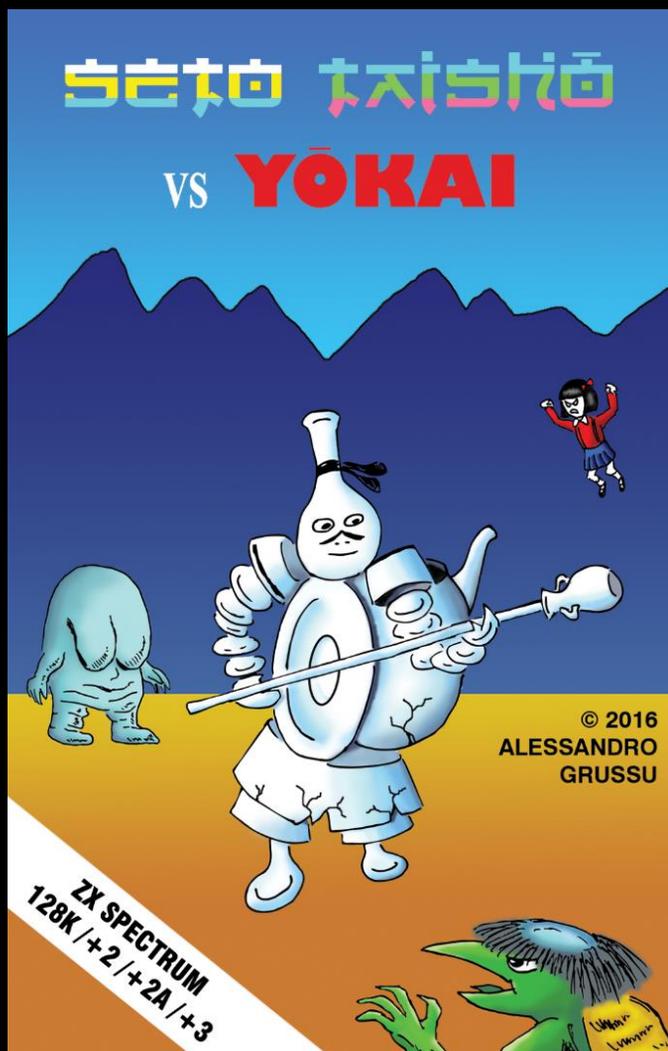
Surgem rumores que um novo Spectrum está em desenvolvimento, desenhado pelo próprio Rick Dickinson.

Spectrum Next é o seu nome e virá a ser alvo de um *crowdfunding* muito bem-sucedido em 2017, impulsionando a cena do Spectrum de uma forma inimaginável inicialmente.



O italiano Alexandro Grussu é um nome muito conhecido no panorama *homebrew* dos Spectrum, vindo regularmente a lançar jogos para esta plataforma. Seto Taisho vs Yokai é mais um dos seus títulos.

O primeiro ponto favorável do jogo é a sua apresentação, que tal como é



Nome: **Seto Taisho vs Yokai**

Editora: NA

Autor: Alessandro Grussu

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

apanágio deste programador, desde logo é cativante. Isto inclui também a música, que dá o ambiente apropriado para esta aventura.

Outro ponto favorável é a sua simplicidade. O objectivo é muito claro, a nossa personagem desloca-se ao longo de várias níveis, compostos por diversas plataformas e muitos inimigos, alguns dos quais nos perseguem, outros que têm apenas movimentos padronizados ao longo dos cenários, e com uma lança tenta atingi-los uma série de vezes até os conseguir eliminar e avançar para o nível seguinte.

No entanto, e apesar da razoável jogabilidade, Seto Taisho vs Yokai tem dois grandes defeitos, que iremos aprofundar, pois estes, infelizmente, inibem-no de receber uma pontuação mais elevada.

O primeiro defeito está relacionado com o sistema de colisão, que está longe de ser perfeito e que implica muitas vezes estarmos a desferir golpes nos nossos inimigos, sem que estes sejam atingidos, com consequências drásticas para nós.

O segundo grande defeito deste jogo é a sua monotonia. De facto, pouca variação há ao longo dos níveis e pouco mais temos que fazer do que jogar ao gato e ao rato com os nossos perseguidores, diminuindo em muito a sua longevidade.



Resumindo, a ideia e a apresentação são boas, a própria implementação do jogo é razoável, mas, apesar de nos cativar inicialmente, não irá ter longa vida, o que é uma pena.

Destaque para o manual de instruções que se encontra em diversas línguas, entre as quais o português (traduzido pelo próprio programador).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Dark Castle



A cena *homebrew* russa continua com um grande dinamismo e a lançar para o mercado programas para o ZX Spectrum. Dark Castle é um deles e não fica qualitativamente atrás de outros lançamentos desse país.

Neste jogo encarnamos a personagem de Bob, que tem que explorar um castelo encantado, tentando encontrar a saída para cada nível. Mas a nossa tarefa

Nome: **Dark Castle**

Editora: NA

Autor: Kas29

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

é dificultada pelo facto de o castelo estar completamente às escuras e apenas termos um fósforo (por nível) conosco, fósforo este que alumia o caminho apenas por breves instantes.

A partir daqui temos que dar com o caminho completamente às escuras, sendo o tempo o nosso inimigo principal (além de um

fantasma que aparece ao final de alguns segundo e que vai ensombrando o caminho).



Como se não fosse pouco fazermos o caminho às escuras, mais complicado se torna quando para chegarmos à porta de saída temos que ir saltando através de várias plataformas, onde o tempo e precisão dos saltos são cruciais. Um passo em falso e podemos ir parar ao chão, tendo que voltar a percorrer o mesmo caminho e perdendo tempo precioso.



Dark Castle é então um daqueles jogos que se pode tornar extremamente frustrante, em especial para quem não tem a tal precisão nos dedos, fazendo a espaços lembrar Abu Simbel Profanation, um dos jogos mais frustrantes a aparecer para o Spectrum. Até os gráficos têm algumas parecenças, cumprindo perfeitamente com o objectivo pretendido.

Mas mesmo com todas estas condicionantes, vale a pena dar uma espreitadela.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

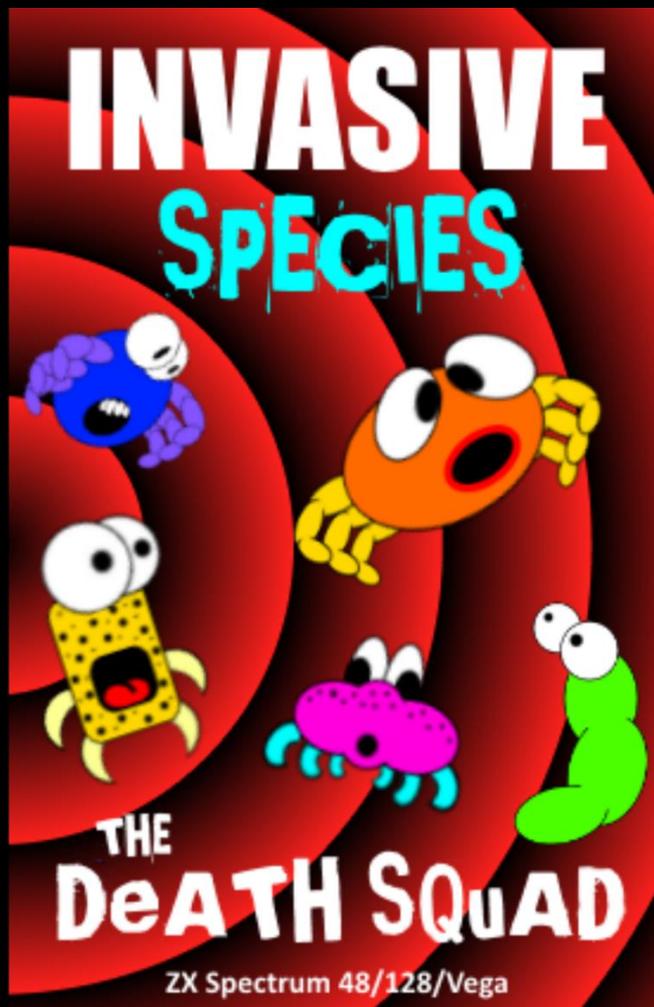




Nome: **Invasive Species**
Editora: The Death Squad
Autor: Sludge
Ano de lançamento: 2016
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

Em Abril de 2016 surgiu um típico jogo de arcada a fazer lembrar muitos jogos que saíram nos primeiros tempos do Spectrum, nomeadamente os lançados pela Ultimate, que é a principal inspiração de Invasive Species. Aliás, basta olhar para os *sprites*, todos muito coloridos para nos trazer logo à memória jogos como Cookie ou Pssst, lançados na primeira fase dessa mítica *software house*.

Neste jogo somos uma vespa chamada Willy, que tem como objectivo libertar a costa inglesa de uma série de exóticos seres. Para isso teremos que as empurrar contra o chão ou uns contra os outros, para os podermos eliminar. Mas teremos que o fazer numa certa ordem. Além disso, e para dificultar a nossa tarefa, os bicharocos perseguem-nos, ficando



a nossa simpática vespa por vezes encurralada e sem escapatória possível. Depois de eliminarmos os bicharocos, teremos que recolher um diamante, e só então poderemos avançar de nível.

O jogo tem regras muito simples, e a animação é soberba, assim como os

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

gráficos e o som, além de ser extremamente colorido, sem qualquer *colour clash*. Mas tanta simplicidade acaba por ser o seu ponto fraco, pois pouco mais temos que fazer do que andar a fugir e perseguir os outros seres, nível após nível. De qualquer forma, o jogo cativa-nos desde que o iniciamos, convidando-nos sempre a fazer mais uma tentativa.

Bomb Munchies, da autoria de Mat Gubbins, é um divertido jogo que foi lançado em 2014.

Mais recentemente, em 2016, o autor disponibilizou a versão 1500 com novas funcionalidades, nomeadamente um novo jogo *multiplayer* para 2 a 4 jogadores cujo objectivo é pintar o tabuleiro através de bombas coloridas, possibilidade de jogar em equipa, entre outras.

Para quem não conhece Bomb Munchies, desde já dizemos que vale a pena experimentar. A velocidade é



Verdadeiramente alucinante e se jogado com outros parceiros humanos, torna-se um exercício bastante divertido.

O reputado *site* El Mundo del Spectrum lançou um livro dedicado à presença deste computador em Espanha. Deu também, naturalmente, grande destaque aos jogos criados por *nuestros hermanos*.

Escrito por Manu Rico, Javi Ortiz, Alejandro Ibáñez, Juan Francisco Torres e Jesús Martínez e editado pela Dolmen Editorial, são 224 páginas que prometem trazer muitas e boas memórias. O preço de capa é de 23,90 €.





Nome: **The Prayer of the Warrior**

Editora: Zigurat Software

Autor: Restos Software

Ano de lançamento: 1992 / 2016

Género: Aventura

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Este jogo tem uma particularidade engraçada: nunca foi editado em suporte físico nem lançado comercialmente, apesar de ter sido criado em 1992. Provavelmente porque nessa altura os jogos para o Spectrum já não tinham a rentabilidade de antes. E é uma pena, porque no meio dos milhares de jogos que os *nuestros hermanos* metiam cá para fora, uma boa percentagem não passava da mediania. O que não é o caso deste, razão pela qual, vinte e quatro anos depois, finalmente (e muito merecidamente, diga-se), teve lançamento oficial.

Assim, *The Prayer of the Warrior* é um misto de jogo de aventura com plataformas (conceito muito parecido com o excelente *Castlevania*). Na pele do nosso herói, começamos no bosque de Aqueron, onde, munidos de um machado, temos que ir percorrendo os vários cenários, recolhendo os vasos que vamos encontrando pelo caminho e encontrar o coração de Nordim, para derrotar no final do nível um enorme dragão. Só então poderemos avançar para a segunda parte do jogo, e, como é habitual nos jogos vindos de Espanha, apenas ficará acessível depois de



colocarmos a *password* fornecida, quando completamos precisamente esta primeira parte.

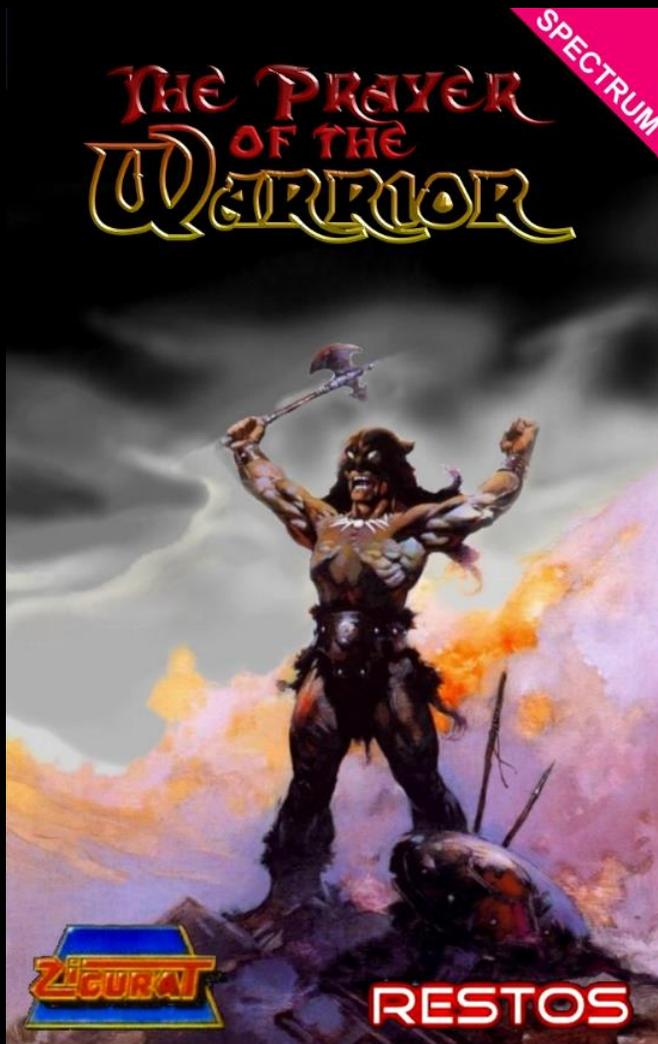
Na segunda parte de *The Prayer of the Warrior* teremos que encontrar quatro amuletos ao longo de um labiríntico santuário. Parte da acção desenrola-se nas catacumbas, pelo que teremos também que ir encontrando algumas tochas para iluminar o caminho, pois, como seria de esperar, essas estão às escuras. Só então poderemos tentar derrotar no duelo final Arihman e sermos bem-sucedidos.

the PRAYER of the WARRIOR

Os gráficos são excelentes, criando uma atmosfera lúgubre e fazendo esquecer a quase inexistência de som (a pouca memória do Spectrum não dava para tudo).

A acção desenrola-se também a um bom ritmo e o jogo é simplesmente viciante. Felizmente que existe agora a oportunidade de adquirir uma cópia física de The Prayer of the Warrior, embora o mesmo também seja disponibilizado digitalmente.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Deep Core Raider**

Editora: Cronosoft

Autor: Paul Jenkinson

Ano de lançamento: 2016

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

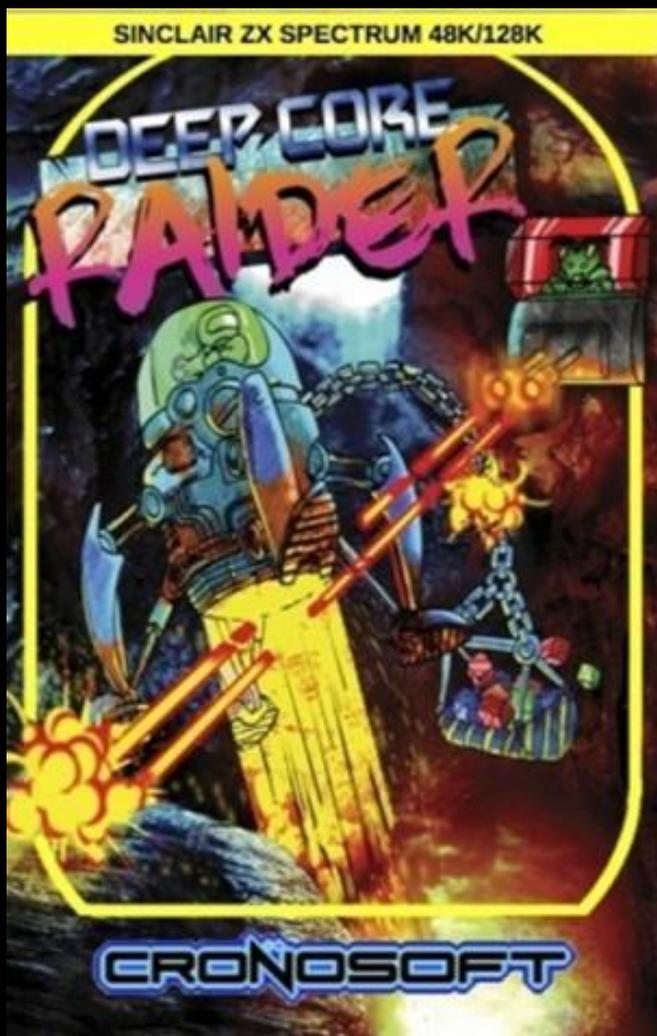
Número de jogadores: 1

2016 foi pródigo em novos jogos para o Spectrum. E Deep Core Raider foi mais uma boa surpresa, demonstrando que não é por ser um jogo com um conceito básico ou não ser original que deixa de ser atractivo.

O nosso objectivo é muito simples: controlamos um nave e temos que recolher (roubar) minerais, evitando para isso as defesas fixas do planeta, assim como alguns inimigos móveis.

Apenas nos podemos deslocar para cima (a propulsão gasta combustível), esquerda e direita, e disparar um laser. Mas este laser apenas elimina os inimigos móveis. Os restantes inimigos terão que ser evitados com bastante perícia, pois ao mínimo descuido é a morte do artista.

altura (a que não é alheio o facto de terem saído na categoria *budget*, portanto com um custo inferior, mas também com um grau de exigência menor), nunca foram da nossa preferência. Era extremamente difícil de controlar-se a nave, ao contrário do que se passa em Deep Core Raider, que apresenta uma boa jogabilidade.



Os gráficos e o som, apesar de básicos (e mais uma vez a fazerem lembrar os jogos já referidos), cumprem eficazmente com a missão, sendo assim um jogo a ir buscar.

Este jogo faz-nos lembrar um outro já com 30 anos e que teve duas sequelas (Thrust e Thrust II). Apesar de ambos terem sido aclamados pela crítica da

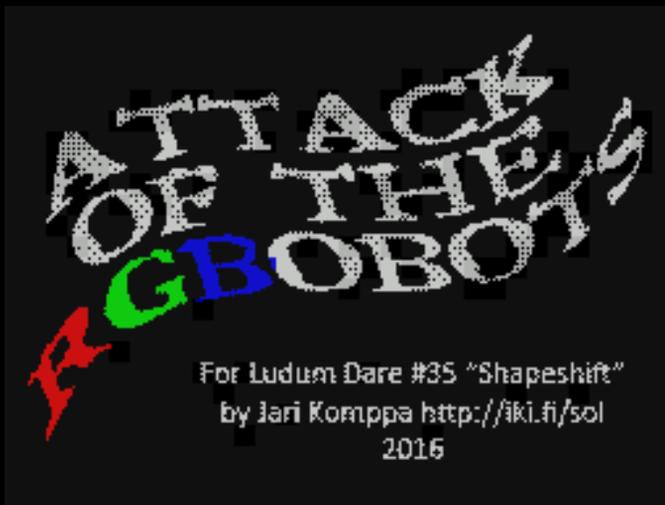
Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				

The Spectrum Show

Dedicated to the Sinclair ZX Spectrum

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





Nome: **Attack of the Rgbobots**

Editora: NA

Autor: Jari Komppa

Ano de lançamento: 2016

Género: Estratégia

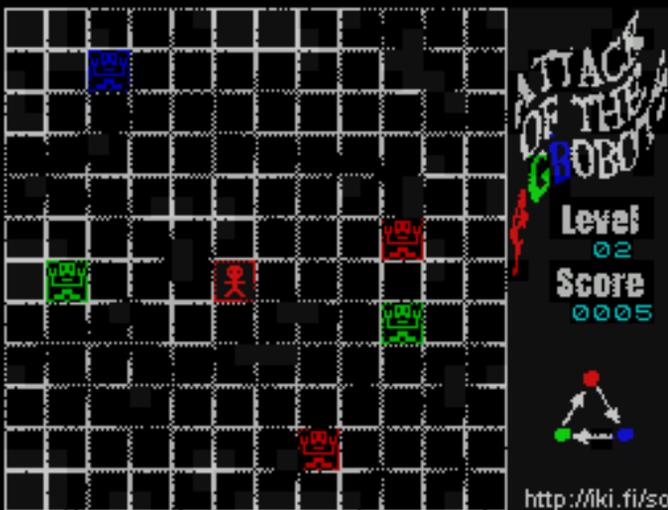
Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

A provar que as ideias mais simples também podem dar bons jogos, surge Attack of the Rgbobots do promissor Jari Komppa.



Podemo-nos também deslocar livremente pelo tabuleiro de jogo, tendo sempre o cuidado de não ficar numa casa adjacente aos robôs que nos eliminam. Como temos a possibilidade de mudar a cor do nosso robô, a tarefa não é muito complicada, ainda para mais quando não existe tempo limite para fazermos a nossa jogada (o jogo desenrola-se por turnos).

E esta é mesmo a grande pecha deste jogo, pois podemos ponderar muito bem todas as jogadas (demasiado, até), adiando a nossa morte quase até ao infinito e tronando o desafio bastante mais fácil. No entanto, como os gráficos e o som são agradáveis, Attack of the Rgbobots, acaba por nos distrair por uma bom par de horas. Ainda para mais sendo gratuito, não há desculpa para não se experimentar.

O objectivo neste jogo é apenas um, sermos o último robô a sobreviver no tabuleiro. E toda a acção se desenrola como se de um jogo de tabuleiro se tratasse, associando-lhe sempre uma grande dose de estratégia, fazendo assim as delícias de todos aqueles que gostam de dar uso aos seus neurónios.

Em termos de mecânica de jogo, temos três tipos de robôs, verdes, vermelhos e azuis (as cores são casuais, nada têm a ver com os clubes de futebol portugueses). Os robôs verdes eliminam os vermelhos, que por sua vez eliminam os azuis e que por sua vez eliminam os verdes.

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



O objetivo em Bobble Frenzy, o novo (mais um) jogo de Gabriele Amore, é conseguir num determinado tempo limite, sempre demasiado curto, fazer com que as bolhas que vagueiam livremente pelos cenários caiam nas lanças (ou objectos parecidos) que se encontram no piso térreo. Para que isso aconteça temos que ir abrindo brechas nas plataformas, única forma de fazer as referidas bolhas caírem e rebentarem nas lanças. Mas temos que ter muito cuidado, não só porque quando abrimos um buraco, não conseguimos depois voltar atrás e repor a plataforma tal como estava (e o teclado é demasiado sensível), mas também porque não podemos tocar nas bolhas (e algumas dessas até disparam contra nós, dificultando a nossa tarefa).



Nome: **Bobble Frenzy**

Editora: NA

Autor: Gabriele Amore

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

É caso para dizer, "pensa rápido, move-te ainda mais depressa", tal como referido no ecrã inicial ("think fast... Move faster!"), pois a velocidade é verdadeiramente estonteante.

Graficamente Bobble Frenzy faz lembrar outros jogos de plataformas, como o mítico Bubble Bobble, e a própria rapidez e som contribuem para esta impressão (além do próprio nome, obviamente, que não inocentemente leva a essa comparação).

Bobble Frenzy é também apelativo q.b. e vai fazer as delícias de todos aqueles que gostam deste tipo de jogos de arcada. Para aqueles que gostam de jogos que exijam alguma ponderação, esqueçam-no, pois apenas vos irá trazer uma enorme dose de frustração.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Thunderturds II**

Editora: The Death Squad

Autor: Sludge

Ano de lançamento: 2016

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 16 K

Número de jogadores: 1

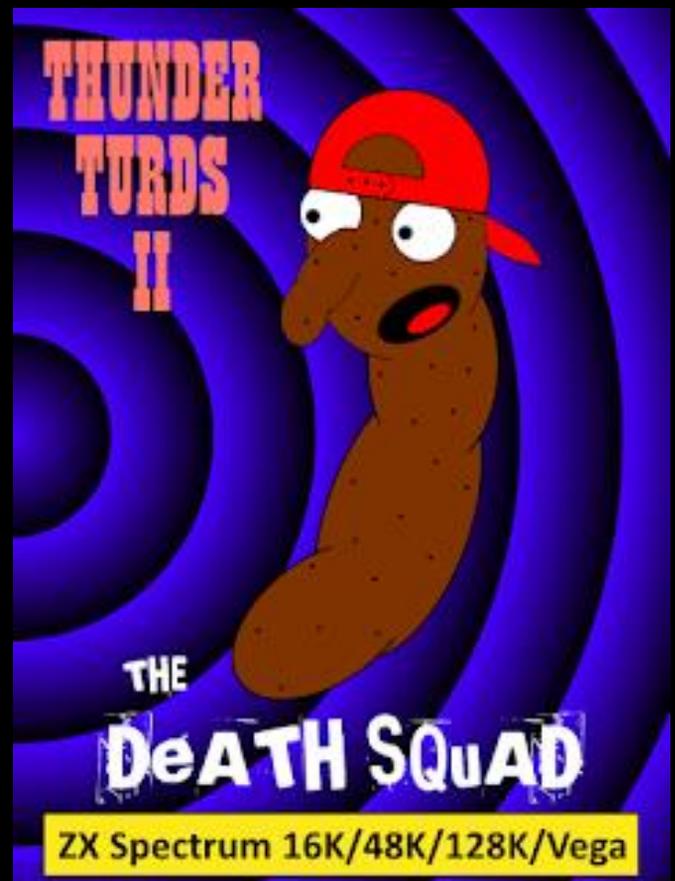
Thunderturds II (sequela de Thunderturds que saiu em 2013), é um jogo de 16 K que faz lembrar aqueles que saíram nos primeiros tempos do Spectrum e que nos cativavam durante horas e horas. Pela sua simplicidade, pelas cores esplendorosas, pelos gráficos amorosos, tudo isto era novidade naqueles tempos. Mas entretanto já se passaram mais de 30 anos e desses jogos ficam apenas as boas memórias (e uma grande nostalgia pelos jogos da Ultimate).

Assim, tudo isto para dizer que, apesar deste ser um jogo que está muito bem implementado, nesta altura do campeonato esperamos por tarefas com mais alguma complexidade que não seja apenas carregar em botões e fugir de bicharocos estranhos, mesmo que contendo gráficos e *sprites* apelativos, em especial para a pequenada).

Sim, porque o objectivo deste jogo é apenas um: ir carregando em botões, numa certa ordem indicada (a cor do menu score indica qual o botão que se deve pressionar). Se conseguirmos carregar no número necessário antes do tempo limite acabar, e também sem

sermos apanhados pelos tais bicharocos, passamos então para o nível seguinte, que acaba por ser mais do mesmo, levando a alguma monotonia.

Como podem ver pela descrição feita, não é necessário um grande uso das células cinzentas para levar a cabo a missão, apenas uma boa dose de destreza nos dedos.



E Thunderturds II resume-se a isto, o que é pena, pois tem gráficos e som agradáveis, uma jogabilidade acima da média, e com mais alguma variedade

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

poderíamos estar perante um jogo bastante melhor. Pois vê-se que quem o programou sabia o que estava a fazer.



Nome: Magical Tower Adventure - Mini version

Editora: NA

Autor: Timmy

Ano de lançamento: 2016

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Magical Tower Adventure foi mais um jogo dado à luz em 2016. E desta vez estamos perante um típica aventura de *role play*.

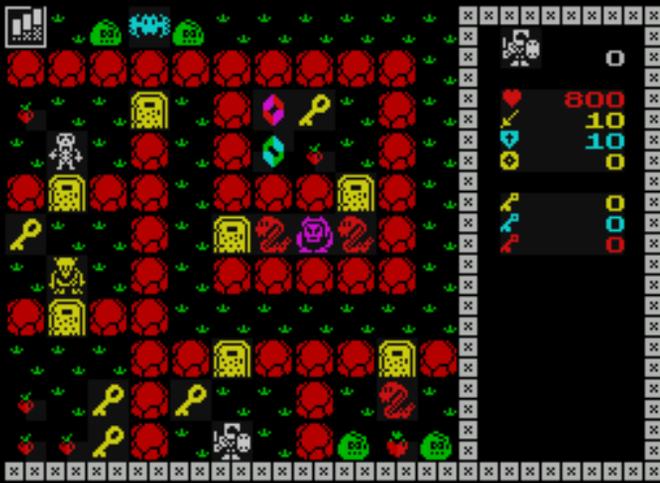
Assim, o nosso herói está encerrado num castelo, que é um autêntico labirinto. A sua missão é chegar à torre e ai matar o dono do castelo. A razão, não se sabe, mas sendo o jogo parco em instruções, rapidamente entramos no esquema e começamos a progredir.

Iniciamos a nossa aventura numa sala e desde logo damos com uma chave amarela. A sua finalidade é óbvia, abrir a

porta amarela que se encontra defronte de nós.

A partir daí temos que ir explorando as salas, tendo o cuidado de não ficarmos encerrados em algum ponto que não nos permita avançar.

Mapear as salas e ter o cuidado de ir apanhando todas as chaves, é fundamental, assim como uma boa estratégia. Por outro lado, a obstruir o caminho encontram-se vários inimigos. Por vezes não temos alternativa senão defrontá-los, mas deveremos antes ver o



Para já o jogo ainda tem apenas dez níveis (dai o nome de mini version), mas o seu autor está a trabalhar (aos poucos) numa versão mais longa, deixando-nos com muito boas expectativas para o que se segue, já que esta pequena demonstração é bastante interessante.

Aguardemos portanto por uma futura actualização, e até lá podemos deliciar-nos com o muito que esta versão mini já inclui.

seu poder defensivo e atacante, pois se estivermos fracos, corremos o risco de ser mortos.

Convém também ir apanhando os morangos, que nos dão energia, e ir falando com alguns personagens um pouco mais amigáveis, que nos vão dando algumas dicas bastante úteis e fundamentais para se poder avançar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som			■	■	
Dificuldade					
Longevidade				■	
Entretenimento					
Global					



The Recreated ZX Spectrum online web app, previously available at this location, has been withdrawn.

The Recreated ZX Spectrum iOS app, previously available from the App Store has been withdrawn.

The Recreated ZX Spectrum Android app, previously available from Google Play has been withdrawn. A further statement will appear here in due course.

Péssimas notícias para quem adquiriu o Recreated ZX Spectrum: as *app's* do iTunes e do Google Play deixaram de estar disponíveis para a comunidade *cybernauta*.

Quer isto dizer que quem já adquiriu este teclado deixa de poder aceder às actualizações, e quem estava a pensar compra-lo, deixa também de poder activá-lo.

Infelizmente é mais uma polémica a envolver a Elite Systems, *software house* que nos anos 80 esteve envolvida numa série de problemas (falta de pagamento de copyrights e a fornecedores / programadores, entre outros), e que de alguma forma conseguiu apagar tudo aquilo que tinha feito de bom, nomeadamente clássicos como Bomb Jack, Commando ou Buggy Boy, apenas para referir os mais conhecidos.





Nome: **Popeye**

Editora: NA

Autor: Gabriele Amore

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Em Popeye, o novo jogo de Gabriele Amore, assumimos a papel do personagem, nesta conversão de um jogo da Nintendo de 1983.

O nosso papel neste jogo é apanhar os corações que a Olivia Palito lança, ao mesmo tempo evitando Brutus e uma bruxa do mar, assim como as garrafas que nos vão atirando e que teremos que evitar ou eliminar, neste caso com recurso aos espinafres.

Também podemos travar o Brutus durante um certo período de tempo, mas para isso temos que lhe acertar com a mola, depois de darmos um soco certeiro no saco de boxe, manobra que é tudo menos fácil.



Ao contrário de Bobble Frenzy, a sensação com que ficámos é que estamos perante um jogo inacabado, o que até é recorrente neste autor. Além de ser tão, ou mais difícil que Bobble Frenzy, também está mal implementado, fazendo com que muitas vezes não consigamos ir para as plataformas pretendidas. Além disso, a extrema rapidez do jogo leva a que seja ainda mais complicado de dirigir o nosso herói. Com tudo isto, a jogabilidade é realmente muito fraca e não cativa minimamente.

Os gráficos também são fracos, e a única coisa que escapa neste jogo é o som, da autoria de Alessandro Grussu. É portanto um jogo a esquecer e que não parece fazer muito sentido no panorama actual do Spectrum.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



Nome: **Tourmaline**

Editora: RetroSouls Team / Bum Fun Software

Autor: Denis Grachev

Ano de lançamento: 2016

Género: Labirinto

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

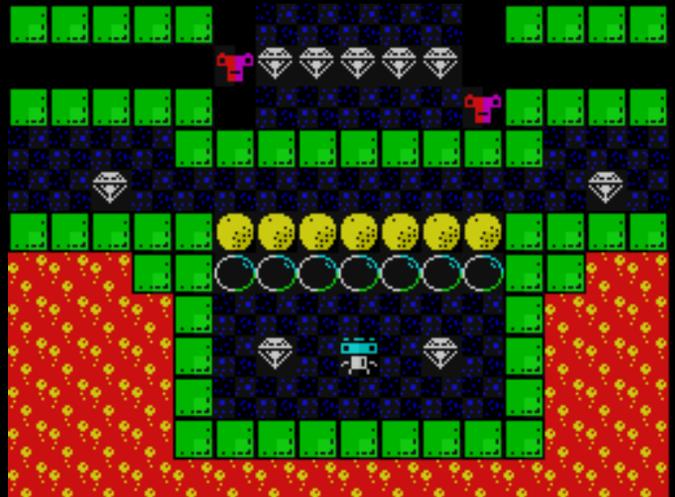
Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Da equipa RetroSouls saiu mais um diamante. E trata-se disso mesmo, pois o nosso objectivo é apanhar diamantes.

O programa parecia ser à partida mais um vulgar *clone* de Boulder Dash, jogo que já teve mil e uma versões ao longo dos anos. Para quem nunca o jogou, o conceito é extremamente simples. Temos que ir escavando ao longo do cenário para apanharmos todos os diamantes, só então poderemos passar para o nível seguinte. No entanto há que ter cuidado, pois ao escavarmos debaixo ou adjacente aos pedregulhos, arriscamo-nos a levar com eles em cima ou a deixar inacessível algum diamante, e perde-se uma vida. É, portanto, um jogo que implica uma grande dose de estratégia na escolha do melhor caminho (por vezes único) para apanharmos todos os tesouros.

Mas este é mais do que um vulgar *clone* de Boulder Dash. A começar pelas funcionalidades extras, como a possibilidade de colocar bombas para chegar a locais que doutra forma seriam inacessíveis ou podermos esmagar robots que, por sua vez, se transformam em diamantes (fundamental para passar de níveis), entre outras.



Os gráficos são muito bons, do melhor que se viu neste tipo de jogos. O som também é excelente, embora a música se torne irritante passado algum tempo. E dado que estamos perante a versão 1.0, quer isto dizer que poderá haver alguns melhoramentos, nomeadamente um tempo limite para passar cada nível, para dificultar um pouco mais a nossa tarefa.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



© 1997 OLEG ORIGIN
Re-release

www.olegorigin.org

Many years ago the army of dark forces has crossed the border of the Land of Winds. Most of the population have been killed, others have escaped to northern lands. Among them there was a girl named Jane. Soon she gave birth to a son, Alexander. Jane told him the sad story. And when he became an adult, he went to the native land to free his country.

O texto acima, relatado através duma voz sintetizada e acompanhado por quatro belíssimos *screens*, introduz-nos desde logo neste jogo. The Dark, nascido da cena *homebrew* russa em 1997, foi agora alvo de melhoramentos. Dizem quem jogou a primeira versão que o jogo não era nada de especial, mas pelos vistos os melhoramentos foram eficazes.

LEVEL 01 - DARK MAZE



Nome: **The Dark**

Editora: Bum Fun Software

Autor: Oleg Origin

Ano de lançamento: 1997 / 2016

Género: Shoot'em'Up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Como poderão ter percebido pelo texto introdutório e pelas imagens, estamos perante um *clone* de Quake. Munidos inicialmente de um tridente (ao longo do caminho vamos apanhando outras armas e munições), temos que ir eliminando todos os inimigos que nos aparecem pela frente.

O cenário, conforme o nível, vai mudando. Começamos num armazém, no segundo nível passamos por uma floresta, e os restantes não deverão ser muito diferentes dos dois primeiros (ainda não os atingimos).

O que mais espanta neste jogo é como é que em apenas 48 K se conseguiu meter tanta informação. Assim, os gráficos são uma maravilha em 3D, o som é espantoso e a velocidade estonteante. Mal temos tempo para respirar e a atmosfera faz-nos lembrar um pouco Aliens. Andamos sempre com o coração nas mãos e de cada vez que ouvimos o barulho típico de um inimigo a aproximar-se, a adrenalina dispara e por pouco não damos um salto da cadeira.



Em resumo, este é mais um jogo que estica a capacidade do Spectrum até ao seu limite e apenas não leva nota máxima porque, para quem não é



aficionado deste tipo de jogos, como é o nosso caso, acaba por tornar-se um pouco monótono. Para os restantes será a oitava maravilha do Mundo.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Double Bubble**

Editora: Ultrasoft / Sintech

Autor: Miguetelo

Ano de lançamento: 2016

Género: Acção

Teclas: Não Redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Das mãos de Miguetelo saiu um daqueles jogos que nos levam a arrancar todos os cabelos (e não temos muitos), tal o grau de dificuldade. E quem diria que este é o seu primeiro jogo. Mesmo tendo sido criado através da aplicação Arcade Game Designer, facilitando-lhe um pouco a tarefa, o trabalho é bastante meritório.

O objectivo de Double Bubble é muito simples. Assumimos o controlo de uma bolha e temos que ir resgatar uma segunda bolha, guiando-a através de um caminho sinuoso, cheio de obstáculos e inimigos.

À partida, parecia que iríamos estar perante um jogo fácil de concluir, bastando alguma destreza nos dedos para chegar ao fim. Desenganem-se, não só é necessário muita destreza e um timing perfeito para conseguirmos conduzir as duas bolhas sem tocar em nenhum obstáculo (não esquecendo que a segunda bolha desloca-se a uma velocidade mais baixa que a nossa), mas também temos um tempo limite muito curto para terminar o circuito, não obstante podermos apanhar pelo caminho alguns relógios que nos

concedem mais alguns preciosos segundos.

Double Bubble é daqueles jogos que têm o condão de nos enfurecer, mas que, por outro lado, tem o toque de nos levar sempre a fazer mais uma tentativa para ultrapassar aquele obstáculo que teimamos em não conseguir ultrapassar.



Os gráficos são agradáveis, funcionais q.b., assim como o som, o sistema de colisão é perfeito, e para primeiro trabalho diremos que o programador passou com distinção, ficando nós a aguardar agora com expectativa o próximo jogo, que, segundo o mesmo, não irá tardar muito. Ainda por cima sendo gratuito, não há muito a pensar, é ir logo descarregar.

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



Nome: **Wanderers - Chained in the Dark**

Editora: Bum Fun Software

Autor: Sam Style

Ano de lançamento: 2014 / 2016

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Wanderers foi um jogo que surgiu no final de 2014 e que desde logo criou um culto à sua volta. E não era para menos, pois estávamos perante uma aventura de *role play* brilhante, com quebra-cabeças bastante aliciantes, e que tinha o condão de nos agarrar ao ecrã horas e horas a fio.

programadores muito talentosos, para lançar jogos com uma qualidade muito acima da média, como são os casos de Castlevania e The Dark, tendo agora pegado em Wanderers, dando-lhe roupagem nova, e tendo-o lançado novamente no mercado. E desde já refira-se que compensa investir nesta edição a que tivemos acesso, pois

Entretanto, A Bum Fun Software tem vindo a aproveitar esta nova leva de



Nome: **Flame Princess Adventure Time**

Editora: NA

Autor: Radastan

Ano de lançamento: 2016

Género: Simulador

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

BitbitJAM3 é um concurso onde os programadores têm que criar, em apenas uma semana, um jogo para uma plataforma antiga. E apenas três dias após o concurso se ter iniciado, apareceu um jogo para o Spectrum, : Flame Princess Adventure Time. Muito simples e tendo sido criado com a ferramenta La Churrera, pois tão pouco tempo não dava para mais.

Flame Princess é então baseado no popular *cartoon* para crianças Adventure Time (desconhece-se se este *cartoon* já passou por Portugal), e o nosso objectivo é encontrar chaves que nos permitem abrir portas para passar então para outras partes do cenário (ou níveis, como lhe queiram chamar).

Mas a missão é dificultada por uma série de monstros que nos tapam os caminhos, embora seja relativamente fácil evitá-los, já que estes deslocam-se em padrões regulares.

Embora Flame Princess Adventure Time esteja bem conseguido, é relativamente fácil de o terminar, até porque é muito pouco extenso (não deverá chegar a vinte cenários).

Assim, este é daqueles jogos que lhe pegamos uma vez, terminamos, e não lhe voltamos a pegar. De qualquer forma, tendo em conta que estamos perante um programa criado em apenas três dias, não está mal e não se perde nada em experimentar.



Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Vallation**

Editora: Tardis Remakes

Autor: Sokurah

Ano de lançamento: 2016

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Raffaele Cecco é um nome mítico no universo dos 8 bits. Foram muitos e bons, os jogos que lançou, maioritariamente através de uma editora de prestígio como foi e continua a ser a Hewson Consultants. Mas houve dois que se destacaram: Cybernoid e Cybernoid II. E quem conheces estes jogos rapidamente irá reparar na semelhança com Vallation.

Por sua vez, Vallation é também um *remake* de um jogo que apareceu em 2013 para o Commodore 64, embora com opções e cenários adicionais.

não tendo a quantidade de inimigos e de situações adversas que ai encontramos, nem a parafernália imensa de armas, também em termos de grau de dificuldade é um pouco mais acessível, se bem que alguns dos obstáculos são autênticos quebra-cabeças, a fazer lembrar as temíveis lagartas dos jogos de Raffaele Cecco. Reflexos ultra rápidos é fundamental, até porque por vezes chegamos a um novo ecrã e temos logo que evitar um inimigo, e nem sempre temos rapidez para tal.



Os gráficos são extremamente coloridos e apelativos, e a jogabilidade muito boa, recriando na perfeição o efeito de inércia da nossa nave, mais uma vez fazendo a colagem a Cybernoid. Mas quando a cópia é boa, como é aqui o caso, não há nada de que nos queixarmos.

Vallation desenrola-se assim ao longo de quatro níveis, com cento e um ecrãs para serem ultrapassados, no total. Cada ecrã apresenta obstáculos e inimigos diferentes. Alguns temos que simplesmente evitar, outros que abater. Embora mais simplicista que Cybernoid,

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Car Wars**

Editora: NA

Autor: Salvador & Kantero

Ano de lançamento: 2016

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

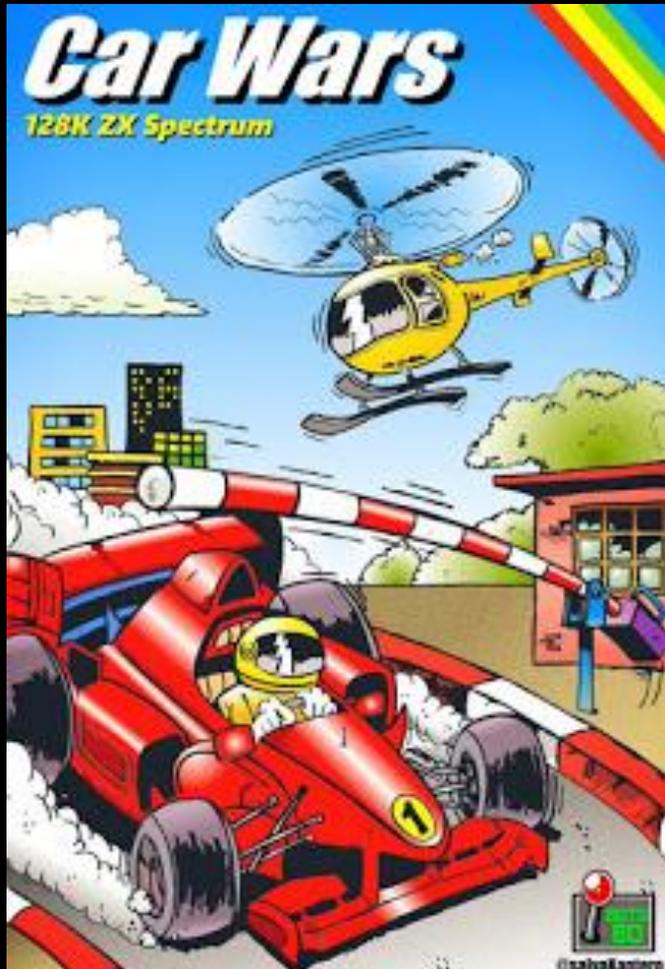
Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Car Wars foi amplamente noticiado, ainda mesmo antes de estar pronto, mantendo todas as virtudes que as imagens iniciais já davam a perceber.

O objectivo neste jogo é ao longo de um circuito pejado de obstáculos, irmos recolhendo as moedas que nos permitem aceder à garagem, e que visam depois melhorar o carro, permitindo avançar de



Nível. Mas a tarefa é bastante complicada, pois ao mínimo toque nos obstáculos, e que incluem carros estacionados, carros em andamento, helicópteros que nos perseguem e até balas de canhão (de onde terão vindo estas?), lá se vai um pouco da nossa energia, embora esta possa ir sendo reposta através da recolha de alguns objectos. Também podemos, a partir de certo ponto, obter uma arma que nos ajuda a dar cabo de algum dos obstáculos. E pelo meio teremos ainda que ir resolvendo alguns quebra-cabeças.

Car Wars tem também uma rapidez impressionante e os gráficos são excelentes, contribuindo para um jogo muito bem conseguido e que nos vai

manter presos ao ecrã durante muito tempo.

Ainda vamos no segundo nível, mas aquilo que vimos nesta primeira abordagem deixou-nos bastante agradados. Mas desde já poderemos dizer que estaremos perante um dos grandes jogos do ano.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Angry Birds (Opposition)**

Editora: NA

Autor: Kas29

Ano de lançamento: 2016

Género: Shoot'em'up

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

E quando se pensava que a febre dos Angry Birds já tinha terminado substituída por qualquer caça aos Pokemons, eis que surgiu mais uma versão deste jogo, desta vez da autoria de Kas29. Mas esta é uma versão diferente, pois temos que disparar contra os pássaros que voam pelo ecrã, à semelhança do tiro ao pato muito comum nas feiras populares e parques de diversões.

Assim, pouco mais temos que fazer do que disparar no momento exacto e esperar termos boa pontaria (apenas existe uma tecla, e é a de disparo, como imaginam). Timing e reflexos ultra-rápidos é fundamental, pois se nos primeiros níveis a coisa é muito pacífica a Partir do quarto nível a coisa complica-se

Por um lado os passarocos voam a diferentes altitudes. Por outro, a nossa arma vai-se também movendo ao longo do ecrã. E a partir do oitavo nível torna-se mesmo enfurecedor, já que a arma aparece num local aleatório e estimar



o tempo de disparo é tarefa quase impossível, dada a rapidez com que tudo se processa.

Os próprios cenários vão-se alterando ao longo dos níveis (apenas chegámos ao nono, portanto não sabemos quantos existem), por vezes a acção decorre durante a noite, outras vezes os próprios obstáculos tapam os pássaros. E sabe-se lá que mais obstáculos existirão nos níveis mais avançados.

Estamos então perante um jogo extremamente simples mas capaz de nos fazer arrancar os cabelos de frustração. No entanto o resultado final é muito agradável e aconselhamos todos a experimentarem. Pode ser um bom escape para um dia duro de trabalho.



Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Há quase trinta anos atrás a revista Your Sinclair lançou um dos maiores *hoax*s da história do Spectrum, anunciando Advanced Lawnmower Simulator como a oitava maravilha do mundo. Mas o programa não era mais que uma brincadeira dos editores da revista (a Your Sinclair também gozava com a Code Masters e com as inúmeras simulações

Nome: **Manic Mower - 24th Anniversary Edition**

Editora: NA

Autor: Balford

Ano de lançamento: 1992 / 2016

Género: Acção

Teclas: Redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

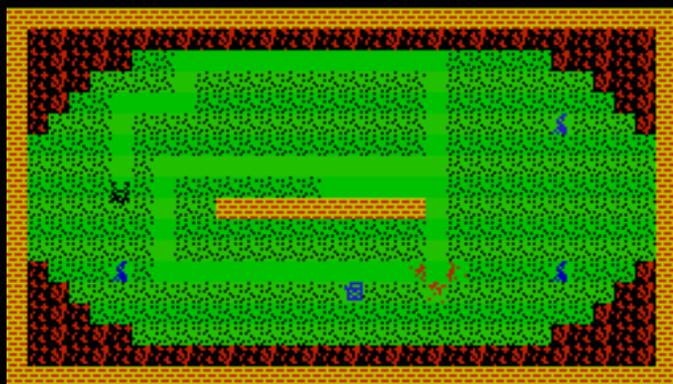
Número de jogadores: 1

"brilhantes" que lançava), que inclusive teve o estatuto de *Megagame*, e que consistia apenas num cortador de relva a mover-se ao longo do ecrã.

Mas a brincadeira foi bem recebida (e muito convincente), tendo dado origem a

Muitas versões, a maior parte com o nome Mower pelo meio. Foi o caso de Manic Mower, editado em 1992 pela *Sinclair User* e que apresentava já mais que uma simples brincadeira, sendo agora lançada a versão comemorativa dos 24 anos do jogo, acrescentando-lhe música (apenas no modo 128 K).

SCORE 001010 HIGH 050000 TIME 89
DAMAGE ████████ FUEL ██████████



O objectivo de Manic Mower é o de cortar todos os pedaços de relva de cada cenário, mas tendo o cuidado de evitar os muitos obstáculos, alguns móveis, e também de não deixar terminar a gasolina. No entanto, a partir do momento em que o cortador de relva é posto a funcionar, é impossível trava-lo, pelo que são exigidos reflexos rápidos para conseguirmos terminar o cenário. E

à medida que vamos avançando de nível, o número de obstáculos vai crescendo, aumentando o grau de dificuldade. Apenas temos uma vida, pelo que convém tomar muito cuidado por onde andamos.

Os gráficos são básicos, assim, como o som, mas Manic Mower tem uma boa jogabilidade, pese embora nem sempre se conseguir alterar a rota do cortador de relva a tempo. Mas isto tem mais a ver com a nossa inépcia do que propriamente com algum defeito do jogo. No entanto, este é bastante monótono, pois pouco mais temos que fazer do que mover o cortador de um lado para outro, e ao final de alguns níveis rapidamente perdemos o interesse.

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

Djordje Mitic é figura muito conhecida e talentosa no universo dos 8 bits. Ao longo dos anos tem vindo a colocar no mercado muitos elementos relacionados com o Spectrum a preços muito agradáveis. *Faceplats* e teclados extremamente originais e membranas são alguns dos mais apetecíveis. E lançou o *crowdfunding* para quatro novos produtos, alguns deles que aproveitam precisamente esses elementos: *case*, *faceplat*, membranas, etc.





Nome: **Sewer Rage**
Editora: The Death Squad
Autor: Sludge
Ano de lançamento: 2016
Género: Acção
Teclas: Não redefiníveis
Joystick: Kempston
Memória: 48 / 128 K
Número de jogadores: 1

A equipa The Death Squad lançou mais um jogo, Sewer Rage, muito na linha de Invasive Species, que foi editado meia dúzia de meses antes, mas que enferma dos mesmos pecados desse, mesmo mantendo gráficos muito coloridos e chamativos.

O nosso objectivo é reconstruir a tubagem, que por qualquer razão obscura encontra-se partida em vários locais. Para isso temos que socá-la para cima, colocando-a no devido lugar. Isso enquanto evitamos os muitos bicharocos que andam atrás de nós, retirando-nos energia.

Temos também possibilidade de os eliminar, socando-os para cima, contra qualquer obstáculo. Mas isso é apenas um paliativo, pois eles voltam a



reaparecer noutro ponto do ecrã, portanto o melhor é mesmo ir fugindo deles.



Tal como em Invasive Species, também aqui estamos perante um jogo extremamente simples, o que acaba por se tornar o seu principal ponto fraco, pois tamanha simplicidade leva a que Sewer

Rage se torne bastante monótono, e, se bem que atraia durante os primeiros minutos, rapidamente o deixamos de lado.

Assim, se a The Death Squad pretende vingar no mercado terá que começar a investir mais no desenvolvimento dos seus jogos, doutra forma permanecendo despercebida no meio.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

RETRO QUEST

LOS PERGAMINOS DEL SABER



Retro Quest é mais um típico jogo de plataformas criado com o motor La Churrera. E se por um lado esta aplicação permite que amadores possam criar os seus próprios jogos, por outro acaba por fazer com que um determinado género atinja o ponto de saturação, não trazendo os novos programas algo que os distingam dos anteriores. E é precisamente o que se passa com Retro Quest, a estreia de Mauri Fernández no mundo dos jogos do Spectrum.

Neste jogo assumimos um personagem, Stan, fanático dos jogos (retro, claro), que tem a tarefa de encontrar vinte e quatro pergaminhos que lhe permitem então salvar o mundo virtual dos videojogos.

Nome: **Los Pergaminos de la Sabiduría**

Editora: 4CRLC Soft

Autor: Mauri Fernández

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

A história é apenas uma desculpa para se criar uma série de cenários onde saltamos de plataforma em plataforma e por cima dos nossos inimigos e tentamos chegar aos pontos onde se encontram os pergaminhos, normalmente no local



menos acessível do cenário. Tudo muito batido, claro.

E é precisamente esta falta de originalidade que tira pontos a este jogo. Tudo o que aqui encontramos, desde os gráficos e som (os típicos do motor dos Mojon Twins), já foi feito centenas de vezes e com bastante melhor qualidade. Se olharmos para Retro Quest como mera curiosidade, não daremos o nosso tempo como perdido. Doutra forma corremos o risco de apanhar uma grande desilusão.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Sam Mallard é uma deliciosa aventura gráfica que nos coloca na pele de um detective privado e que tem como missão investigar o misterioso desaparecimento da esposa de um tal Mr. Swan.

Nome: **Sam Mallard – The Case of the Missing Swan**

Editora: NA

Autor: Ersh

Ano de lançamento: 2016

Género: Aventura gráfica

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

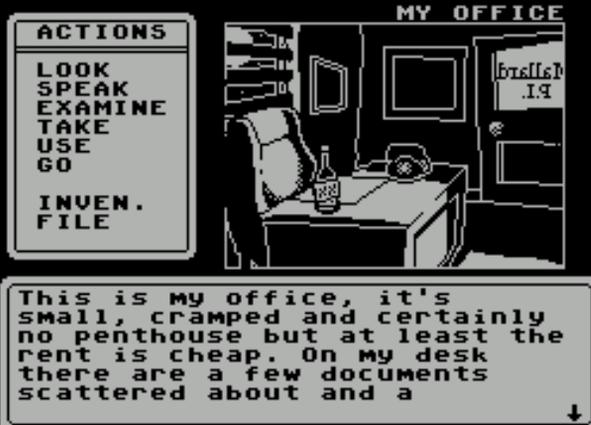
O jogo desde logo que nos traz à memória os saudosos Mugsy e The Vera Cruz Affair, apresentando todos os *clichés* habituais dos filmes policiais.

E, tal como nesse filmes, se avançarmos na aventura (e desde já dizemos que vale mesmo a pena investir algum tempo neste jogo), veremos que a realidade é bastante diferente daquilo que esperávamos inicialmente, à boa maneira de Agatha Christie e outros escritores policiais do género.

O interface gráfico é extremamente simples e lógico facilitando a nossa tarefa. Assim, apenas com três teclas conseguimos ir seleccionando as várias opções disponíveis, não esquecendo que algumas delas apenas aparecem quando cumprimos determinadas tarefas.

Iniciamos a aventura no nosso escritório (mais um *cliché*) e teremos que em primeiro lugar obter alguns dólares, única forma de conseguirmos ir avançando no jogo. E não esquecendo que o nosso carro, apesar de velho, é extremamente útil, pois sem ele não nos deslocamos entre os vários pontos da cidade. A partir daí há que percorrer todos os locais da cidade, pois em cada um deles conseguimos obter mais uma peça do quebra-cabeças, ou seja, pistas, à boa maneira dos policiais.

E nem o facto do jogo ser inteiramente a preto e branco lhe retira algum interesse,



antes recriando na perfeição o ambiente típico dos vulgares filmes policiais americanos.

É assim com imenso prazer que vamos explorando a cidade, procurando pistas, falando com os diversos personagens (interagir é fundamental), e quando necessário usarmos da força. E se perseverarmos, pode ser que consigamos resolver o mistério e descobrir o que se passou com Mrs. Swan.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



ZX NIGHTS
LOADING



Valdir
2016



Nome: **Zx Nights**

Editora: NA

Autor: Valdir

Ano de lançamento: 2016

Género: Aventura

Teclas: NA

Joystick: NA

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

ZX Nights é um jogo do português Valdir, responsável por ZX Striker, sendo extremamente difícil catalogar este programa, uma vez que tem elementos de aventura, *dungeons and dragons*, estratégia e até dos vulgares jogos de tabuleiro.

Em ZX Nights estamos na pele de um cavaleiro que tem que através de inúmeras batalhas e tarefas ganhar fama que lhe permita desafiar o Senhor da Guerra e tomar o seu lugar. Para lá chegar temos que atingir a pontuação máxima (99) nesse critério, mas entretanto iremos perder e ganhar muitas batalhas. E aqui entra o elemento aleatório, pois em algumas das tarefas que nos são impostas é uma questão de escolher a opção correta e esperar que os Deuses estejam do nosso lado, ganhando pontos preciosos, não só na fama, mas também nos critérios que vão depois definir se estaremos mais ou menos apetrechados quando entramos em batalha (número de lançamento de dados, saúde e energia).

Quando entramos no modo de batalha, além do factor sorte, entra um outro mais importante que é o da estratégia. Tanto para nós como para os nossos

```
You rest by the campfire, sharing
tales of battles and adventures
with your companions, in the
morning you look for the next
place to go seek fame and glory.
```

```
1> Draw quest Fame 8
2> Search for trouble Wins 0
3> Challenge Warlord! Lost 0
```

```
sinclair
♥ 5
♣ 10
♠ 2 ♣ 2 ♣ 2
Rolls> 2
```

inimigos existem cinco tipos de elementos que consoante calhe 2, 3 ou 4 vezes nos dados (daí a importância do número de lançamentos que nos é atribuído, pois permite-nos ir guardando os dados que nos interessam, um pouco como no poker), poderão infligir danos nos nossos adversários (ataque, simbolizado pela espada), melhorar as nossas defesas (armadura e saúde, simbolizados pela armadura e pela cruz). Os dois elementos adicionais são os da sorte (*deathblow*) e morte (*caveira*), que calhando em número de 4 nos fazem ganhar ou perder imediatamente a batalha.

A propósito perder uma batalha não implica perder o jogo, apenas uma diminuição da pontuação nos vários elementos.

É assim muito importante analisarmos o nosso adversário e ver se é mais favorável apostarmos as nossas fichas (neste caso os dados), no ataque, na defesa, ou até, quem sabe, no *deathblow* (no caso da batalha final com o Senhor da Guerra deverá ser um elemento a ter em conta).

Deep in the woods you spot a group of bandits, time to collect that bounty!



E a batalha final será mesmo com esse Senhor da Guerra, que como poderão ver ao lado, possui atributos muito superiores aos restantes inimigos, pelo que temos que suar bastante para o derrotar.

Em suma, estamos perante um jogo extremamente divertido, bem implementado, e que não descansamos enquanto não o terminamos.

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



Do mesmo autor de *Crapbert Buttslut in the Motherfukkin' Damn Stone Circle of the Devil* (talvez o título mais hilariante de sempre a aparecer para o Spectrum), surge *Mysterious Dimensions*, jogo um pouco mais sério mas que não deixa de mostrar o forte sentido de humor negro deste programador.

Nome: **Mysterious Dimensions**

Editora: Hooy-Program

Autor: Yerzmyey

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Estamos assim perante um típico jogo de plataformas, criado através da aplicação *Arcade Game Designer*, onde temos que ir saltando de obstáculo em obstáculo, evitando inimigos e recolhendo diversos itens ao longo do caminho (para aumentar o nosso score).

No ecrã final de cada nível (e temos quatro níveis com onze ecrãs em cada), temos também uma chave para recolher e que nos permite abrir a porta para uma nova dimensão.

Mysterious Dimensions tem uma jogabilidade acima da média, mas não nos parece ter sido boa ideia conceder inicialmente noventa e nove vidas. É que apenas com quarenta e quatro ecrãs para ultrapassar, um grau de dificuldade apenas mediano, não ficaríamos admirados se logo na primeira tentativa terminassem o jogo, que foi precisamente o que nos aconteceu.



Os gráficos e o som são razoáveis e não fosse um grau de dificuldade tão baixo, teríamos dado melhor classificação a Mysterious Dimensions.



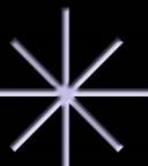
Obviamente que isto traz repercussões ao nível da longevidade, sendo esta bastante baixa, como se seria de esperar, constituindo mesmo a principal lacuna deste jogo.

Talvez venha a surgir no futuro uma versão melhorada deste jogo que permita colmatar as lacunas assinaladas, e nessa altura estaremos então perante um desafio bem mais compensador.

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

topo

SIGLO III





Nome: **Harbinger Convergence**

Editora: NA

Autor: Apsis

Ano de lançamento: 2016

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Da mente de Apsis, autor de um dos melhores *homebrews* da cena Spectrum, Godkiller, volta a sair uma mega produção que mistura aventura, labirintos, plataformas e muito tiro neles.

O jogo tem duas partes totalizando cerca de oitenta ecrãs recheados de acção. Aliás, o jogo é brilhante a todos os níveis, com uma apresentação fora de série. Basta olhar para manual do jogo, que vos dá as dicas necessárias (algumas, apenas), para tentarem levar a cabo a vossa missão.

Fica também desde já um aviso, o jogo apenas corre em 128 K. Portanto, se o carregarem num emulador, que é o mais provável nesta fase, não se esqueçam de activar essa opção.



Na primeira das missões (lado A) a nossa nave acabou de aterrar num local inhóspito e temos que arranjar uma forma de entrar numa fábrica (local onde decorre a segunda missão, e que aparece no lado B).

Assim, ao longo das cavernas onde decorre esta primeira parte temos que ir

ultrapassando os inimigos que bloqueiam o nosso caminho. Inicialmente é relativamente fácil ultrapassá-los, já que estes deslocam-se em padrões regulares, sendo necessário apenas ter cuidado com o local onde colocamos os pés, pois os pântanos que povoam estas cavernas são mortais.

Confessamos que ainda não percebemos bem a mecânica desta primeira parte, pois já corremos os cenários todos, tem alguns pontos que aparentemente são inatingíveis, chegámos inclusive ao ponto onde supostamente está a entrada para o complexo industrial, mas não vislumbrámos forma de lá entrar. A selhice nossa, seguramente.



Na segunda parte da missão estamos já dentro do complexo industrial (não necessitamos de completar a primeira missão para avançarmos para esta segunda parte). Mas aqui a tarefa é mais complicada. Primeiro porque alguns dos inimigos disparam contra nós, mas principalmente porque a fábrica é um

labirinto enorme, com teletransportadores pelo meio, e corremos o risco de ficar bloqueados em alguns pontos. Mas temos que correr todos os cenários, única forma de conseguirmos apanhar todos os objectos necessários para completar a tarefa.

Também aqui ainda não corremos todos os ecrãs, mas a avaliar pelos mapas que acompanham este lançamento, vai demorar algum tempo até alguém terminar o jogo. Ou talvez não, pois este é viciante e haverá sempre algum maluquinho que não descansará enquanto não o terminar (talvez seja aqui o caso).

Gráficos excelentes, jogabilidade muito acima da média, e desafios aliciantes são garantia de que estamos perante um dos melhores jogos de 2016.

Nota: o jogo ainda contém ainda bastantes *bugs*, estando o seu autor a trabalhar esta vertente. Esperemos que surja uma versão revista do mesmo no futuro.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

HARBINGER

CONVERGENCE



Nome: **Waiting for the Light**

Editora: NA

Autor: Jari Komppa

Ano de lançamento: 2016

Género: Aventura de texto

Teclas: NA

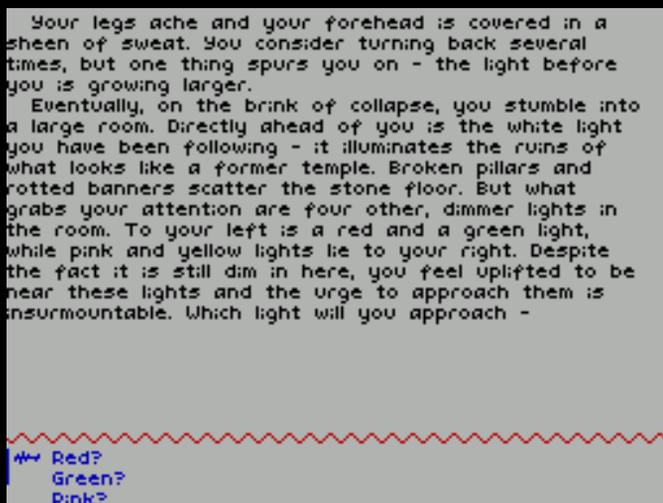
Joystick: NA

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Jari Komppa é conhecido por lançar jogos, que apesar de apresentarem conceitos simples, primam pela originalidade.

É precisamente o que acontece com *Waiting for the Light*, em que apesar da acção decorrer nos moldes normais das aventuras de texto, apresenta como novidade o facto de em vez de se introduzir o texto, e que por vezes se torna fastidioso, serem-nos apresentadas as várias opções, as quais vamos escolhendo e que originam diferentes consequências.



O motor utilizado na construção da aventura foi o MuCho, permitindo a introdução das várias opções, não sendo necessário saber de programação para se criar um jogo, antes canalizando esforços para a história.

Este sistema facilita também a vida, pois os mais persistentes, através de tentativa e erro, conseguirão terminar o jogo sem grande dificuldade.

Gráficos é coisa que *Waiting for the Light* não tem, o que é pena, pois permitiria iluminar um pouco mais este jogo. Regra geral, as aventuras que apenas apresentam textos, e longos, como aqui é o caso, acabam por se tornar aborrecidas, por muito bem construído que os textos estejam (e que aqui é uma realidade). Assim, a própria história do jogo fala por si, e é praticamente como se estivéssemos a ler um livro no qual nós é que decidiríamos o rumo dos acontecimentos.

Merece que se dê uma espreitadela (ou deveríamos dizer uma leitura?).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Crazy Kong City - Episode One: Saving Helen Blond**

Editora: NA

Autor: Gabriele Amore

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

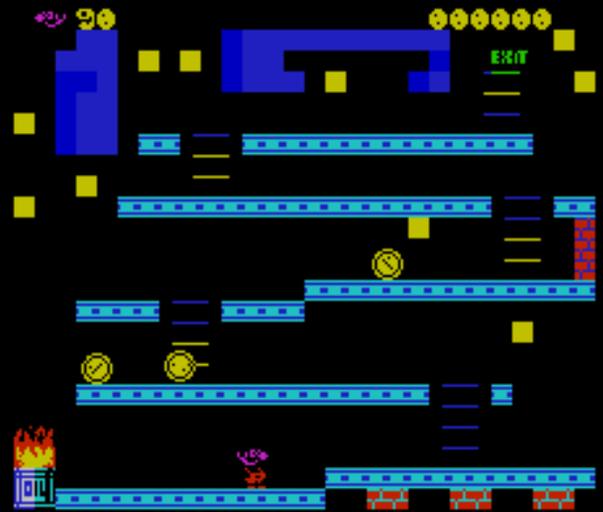
Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Crazy Kong City é um remake de Donkey Kong, sendo também o primeiro de dois jogos lançados na mesma altura por Gabriele Amore dedicados ao tema deste simpático gorila.

Como seria de esperar estamos perante um típico jogo de plataformas mas que contém algumas nuances relativamente ao jogo que lhe deu origem. Desde logo a capacidade do nosso herói, Mario, disparar contra alguns dos inimigos, permitindo depois eliminá-los. De resto, a acção é muito semelhante ao original, tendo o nosso herói como objectivo atingir o ponto mais distante do ecrã (assinalado com "Exit"), devendo para isso ir evitando os inimigos, isto é, normalmente saltando por cima deles. Tarefa complicada, pois por vezes andam aos pares ou atiram-nos objectos que ou nos matam, ou, na melhor das hipóteses, paralisam-nos durante algum tempo. A nossa tarefa é simplificada devido ao elevado número de vidas com que começamos o jogo.

Os gráficos cumprem, embora não esperem por grandes primores técnicos. O som é minimalista, mas mais também não seria necessário.



No entanto, o sistema de colisão está longe de ser perfeito, levando a que algumas vezes sejamos apanhados pelos nossos inimigos sem saber porquê.

Resumindo, um jogo que diverte durante algum tempo, apenas.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Donkey Kong Jr**

Editora: NA

Autor: Gabriele Amore

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

O segundo dos jogos lançados por Gabriel Amore num curto espaço de tempo é Donkey Kong Jr, *remake* do jogo com o mesmo nome de 1982. Mas apesar do jogo estar muito fiel ao original, não podemos deixar de dizer que ficámos desiludidos com o resultado final.



O principal problema é mesmo a sua implementação, que está longe de ser perfeita. Tratando-se de um *platformer* puro, é fundamental que a precisão e *timing* dos saltos esteja devidamente calibrada, mas não é isso que aqui se passa. E este problema nota-se com maior força no segundo nível, quando temos que saltar de liana em liana e normalmente não nos conseguimos agarrar à seguinte, acabando invariavelmente Kong por cair ao rio.

O jogo também tem apenas quatro níveis, pelo que a longevidade não é o seu ponto forte.

Nos três primeiros níveis temos que apanhar a chave que nos vai permitir abrir a fechadura e que se encontra na parte mais distante do ecrã, enquanto que no quarto e último nível temos que empurrar as fechaduras até ao final da plataforma para que possamos finalmente libertar o nosso pai (Donkey Kong) e terminar a aventura.

Não obstante os gráficos serem agradáveis, típicos do Arcade Game Designer, e o som ser minimalista, o resultado final não é o mais desejado, levando a que estejamos perante um jogo que se experimenta uma vez e que depois é abandonado.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Willy's New Mansion (Special Edition)**

Editora: NA

Autor: Daniel Gromann

Ano de lançamento: 2004 / 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Jet Set Willy, a mítica sequela de Manic Miner criada por Matthew Smith em 1984, deverá ter sido o jogo que mais clones originou nos últimos 30 anos. Willy's New Mansion foi apenas mais um, criado em 2004 mas que agora foi alvo de melhoramentos (daí o nome de Special Edition).

Sendo todos estes clones programados com recurso ao motor do Jet Set Willy, a sua qualidade reside essencialmente na criatividade com que os novos cenários são construídos. E Willy's New Mansion leva nota muito alta neste aspecto. Introduz inclusive alguns elementos inovadores, como seja o de em alguns ecrãs, certos pontos transportarem directamente para outros locais do mesmo ecrã.



Quem já conhece Jet Set Willy (provavelmente mais de 99% das pessoas que tomaram contacto com o Spectrum), sabe qual o objectivo deste jogo. Este passa então por recolher todos os objectos deixados descuidadamente pelo nosso personagem na sua nova mansão, depois de uma noite de arromba, com muito álcool à mistura (algo que não faltava na vida de Matthew Smith, diga-se). Só então terá autorização para o merecido descanso. Isso tudo num tempo limite (que vai das duas às cinco horas, conforme o nível de dificuldade seleccionado – outra das novidades de Willy's New Mansion, relativamente à versão de 2004).

Nesta edição especial podem ainda contar com sessenta e seis ecrãs ou quartos a visitar (mais dois que a versão de 2004), tele-transportadores, cinco diferentes melodias, quatro níveis de dificuldade e até diferentes ecrãs de *Game Over*, consoante a forma como perdemos o jogo, apenas para indicar as mais relevantes. Além disso o jogo está já preparado para correr na Vega e Vega +.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Winnie-the-Pooh, ou Ursinho Puff como é conhecido em Portugal, foi uma novela infantil que deu origem a um jogo do Spectrum com o mesmo nome. Apareceu em 1996 pela mão dos programadores russos, daí ter passado relativamente despercebido para quem estava dentro do mundo dos 8 bits.

Por outro lado, apesar de ser um jogo com algum potencial, o facto de estar em russo afastou muita gente. Mas muito recentemente saiu, finalmente, a versão traduzida para inglês e que permite que possamos finalmente embrenhar-nos nas aventuras deste simpático ursinho.

O jogo vem muito na linha das aventuras do ovo mais famoso do Spectrum (Dizzy) ou mesmo do Wally.

Nome: **Winnie-the-Pooh**

Editora: Softland

Autor: Evgeniy Barskiy

Ano de lançamento: 1996 / 2016

Género: Aventura

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

Fundamentalmente temos que ir procurando o local correto para deixar os objectos, podendo conversar com alguns personagens que vão aparecendo ao longo da aventura e que nos vão dando pistas das tarefas que teremos que concretizar.

Por vezes, para obtermos um determinado objecto, teremos que realizar previamente uma série de tarefas numa ordem específica (alguns desses objectos são fornecidos pelos personagens do jogo, após darmos algo em troca). Como nem sempre as tarefas são inteiramente lógicas, o modo de funcionamento é basicamente de tentativa e erro, tornando-se por vezes frustrante.



Apesar do jogo estar bem implementado, os gráficos estilo *cartoon* muito bem conseguidos, assim como o som (uma pena não dar para desligar a música), falta-lhe algum brilho que eleve

Winnie-the-Pooh ao patamar de outros jogos do género (como Towdie, por exemplo). Ou talvez seja por não ter o carisma de Dizzy, mas o facto é que o jogo deixou-nos com uma sensação que poderia ter ido um pouco mais além.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

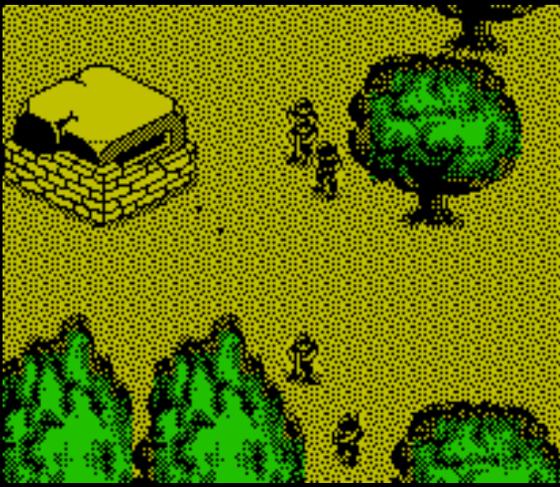


Nome: **Komando 2**
 Editora: Ultrasoft
 Autor: Microtech Systems, DSA Computer Graphics
 Ano de lançamento: 1992 / 2016
 Género: Shoot'em'up
 Teclas: Redefiníveis
 Joystick: Kempston, Kempston
 Mouse
 Memória: 48 K
 Número de jogadores: 1

Qualquer semelhança de Komando 2, também conhecido como Commando 2, com o clássico jogo da Elite, Commando, é pura coincidência. Ou talvez não, pois o que aqui temos é um clone eslovaco puro e duro deste último.

E falamos agora dele, pois foi alvo de recente tradução para inglês, se bem que num *shooter* não fosse impeditivo de ser jogado por quem não domine a língua nativa do programador.

O objectivo em Komando 2 é também igual ao jogo da Elite, pois assumimos aqui o papel de um comando que tem que entrar no território inimigo e libertar os prisioneiros. Para isso tem que disparar contra tudo o que se mexa, e também contra alguns objectos inanimados, como casernas ou torres de observação que, no entanto, albergam soldados inimigos.



voltados. É caso para dizer que são pesados física e intelectualmente...

Assim, para quem conhece os já referidos Commando e Rambo não irá ter com este jogo qualquer surpresa. E só por isso, pelo seu baixo grau de originalidade, de dificuldade, e também de diversidade, que Komando 2 não leva uma classificação maior. No entanto, para quem se der ao trabalho de o carregar, não dará o tempo por perdido.

Diga-se já que o jogo está bem implementado, com gráficos razoáveis, a fazer lembrar necessariamente Commando, ou até Rambo. No entanto, o grau de dificuldade é bastante inferior.

Por um lado podemos tocar nos nossos inimigos que não perdemos uma vida. Por outro, o grau de inteligência destes é bastante baixo, pois a maioria das vezes disparam pouco e para onde estão

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Snake Escape



Nome: **Snake Escape**

Editora: NA

Autor: Einar Saukas

Ano de lançamento: 2016

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Einar Saukas não consegue estar grandes períodos afastado do Spectrum e lançou no mercado mais um divertido *puzzle*, desta vez baseado num jogo online chamado Lime Rick.

chegarmos à maçã temos que ultrapassar variados obstáculos, alguns previamente colocados no cenário, outros criados com a passagem da cobra. Existe ainda uma outra nuance, a cobra apenas se desloca para cima três casas de cada vez, levando-nos a ter que descobrir uma forma de chegar aos pontos mais elevados. Pelo meio temos que ir movimentando caixotes e outros objectos para criar uma passagem segura para a cobra. Apesar dos primeiros níveis serem extremamente simples, a partir do nível 9 as dificuldades aumentam bastante.



Snake Escape, apesar de ter um conceito extremamente simples, e parecer ser destinado a um público mais juvenil, obriga-nos a trabalhar, e muito, as nossas células cinzentas.

O objectivo é apenas um, conduzir uma cobra até à apetecida guloseima (uma maçã), que está num ponto mais distante do cenário. Mas esta cobra tem uma particularidade: vai-se desenrolando à medida que a movimentamos, e aumentando o seu tamanho, ao mesmo tempo impedindo a passagem por pontos onde ela já tenha passado. E para

Gráficos muito coloridos, estilo *cartoon*, e música agradável dão o mote para um jogo extremamente apelativo, provando que a simplicidade também origina grandes desafios.

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



Nome: **Merry Christmas From Horace**

Editora: My Cat Software

Autor: Steve Broad

Ano de lançamento: 2016

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Deve-se começar por dizer que esta não é uma sequela oficial à conhecida personagem do Spectrum, antes o trabalho, bastante meritório, diga-se, de um fã de Horace, responsável por outras obras nele baseadas e que até no próprio *inlay* que acompanha a distribuição gratuita deste jogo, pretende recriar as edições da Sinclair Research.

andamento e edifícios aparecem logo nos primeiros níveis e não raras as vezes, ao tentarmos desviarmo-nos dos nossos inimigos, caímos nos *gaps* propositadamente deixados pelo programador.



Assim, e dado que o Natal estava à porta aquando deste lançamento, o objectivo de Horace é ao longo de quarenta e nove níveis recolhermos as prendas que o descuidado Pai Natal deixou à deriva.

Para dificultar a nossa missão, além dos habituais inimigos de Horace, deslocamo-nos fora de terra firme. Comboios em



Mas também temos algumas ajudas ao longo da nossa missão. Alguns dos objectos que apanhamos concedem bónus, como por exemplo um escudo protector (com efeitos óbvios). Outros aumentam o tempo para a missão em cada nível (sim, existe um tempo limite para se passar de nível), concedem vidas extra, existindo mesmo alguns que não nos ajudam assim tanto (antes pelo contrário), e que como tal convém que não sejam apanhados.

Os gráficos e a animação fazem jus aos jogos originais com a personagem Horace, remetendo-nos para 1982, mas que no presente caso vem dar mais atmosfera a este divertido jogo.

E embora os primeiros níveis sejam relativamente fáceis, a partir de certa altura o número de inimigos aumenta exponencialmente e todas as vidas que vamos ganhando nos primeiros níveis através dos bónus rapidamente se escoam. Não se deixem assim levar pela aparente facilidade inicial.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Stela II**
 Editora: NA
 Autor: J.B.G.V.
 Ano de lançamento: 2016
 Género: Acção
 Teclas: Não redefiníveis
 Joystick: Não
 Memória: 48 K
 Número de jogadores: 1

Stela II é o natural sucessor de Stela, divertido jogo espanhol de 2011. Nesta sequela temos que guiar o Doutor Malfario, representado por uma pequena seta, ao longo de um tortuoso caminho, recheado de obstáculos, tele-transportadores (chamados de relocadores), portas que se fecham intermitentemente, entre outras maldades colocadas pelo programador em cada cenário, até à linha de meta que naturalmente fica no ponto mais inacessível.



Mas a principal dificuldade deste jogo reside na velocidade a que o Doutor Malfario se desloca, pois ao mínimo toque num obstáculo é a morte do artista.

Não raras vezes, mesmo nos cenários mais simples, uma pequena distração é o suficiente para esborracharmos o infeliz Doutor numa parede. Pelo meio temos algumas ajudas, como uma tartaruga que permite durante alguns segundos diminuir a velocidade do nosso personagem. O pior é quando se acaba o bónus e a velocidade volta repentinamente ao normal, exigindo reflexos ultra-rápidos para controlarmos o nosso personagem. Assim, as nove vidas inicialmente concedidas rapidamente se esgotam nos primeiros dos vinte e cinco níveis do jogo.

Os gráficos são um pouco espartanos e pequenos, mas adequados aos objectivos e de modo algum interferindo com a velocidade da acção. Também o som cumpre, levando, no geral, a uma experiência bastante agradável para o utilizador.

Mas o programador brindou-nos ainda com uma surpresa extra: um mini-jogo, Tempus Fugit. A fazer lembrar High Noon em ponto pequeno, em que em vez de um cowboy controlamos uma nave e

THE SECRETS OF
Dr. Malfario:

STELA



La Soft
Moderna

J.B. 2016

onde nunca temos a possibilidade de vencer. Experimentem e perceberão o que queremos dizer.

Em suma, estamos aqui perante um jogo bastante aceitável, se bem que nos consiga levar ao desespero. E tem o bónus de no mesmo programa apresentar, de forma muito engraçada, um mini jogo igualmente divertido (e frustrante).

A experimentar, sem sombra de dúvida.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **The Unofficial Zombo's Christmas Capers**

Editora: **Monsterbytes Software**

Autor: **Malcom Kirk**

Ano de lançamento: **2016**

Género: **Labirinto**

Teclas: **Não redefiníveis**

Joystick: **Kempston, Sinclair**

Memória: **48 K**

Número de jogadores: **1**

E o Natal felizmente não dá descanso, pois é motivo para o lançamento no mercado de vários jogos dedicados ao tema (três novos jogos em três dias foi obra!). The Unofficial Zombo's Christmas Capers foi um deles e a sequência a Zombo, de 2015.

Construído mais uma vez com o motor do Arcade Game Designer, mete-nos no papel de Zombo que tem que distribuir os presentes que o Pai Natal não entregou aos meninos e meninas bem comportados. É que este sofreu um ataque psicótico e desapareceu para parte incerta.

O tema divertido da história dá origem a um também bem-humorado jogo, no qual temos que nos movimentar pelos



diferentes cenários à procura dos presentes e das três chaves que dão acesso a outros locais. Pelo meio temos que evitar ou eliminar os mauzões (elfos, bonecos de neve e até árvores de Natal assassinas, entre outros). Assim, convém desde logo encontrar a pistola que permite eliminar alguns destes inimigos (e porque vão precisar dela no final).



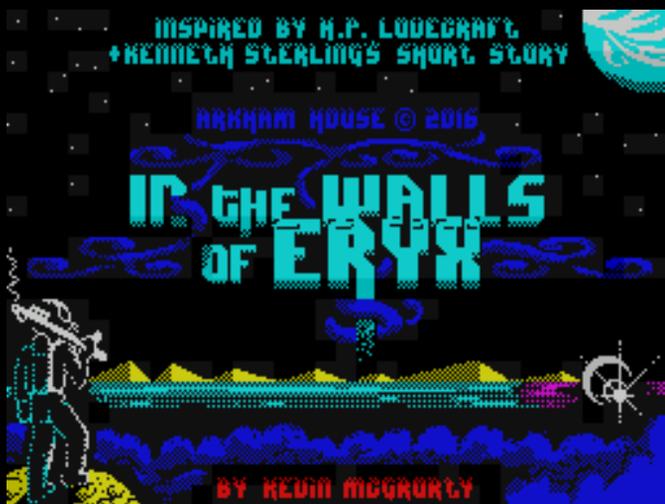
Os gráficos são bastante divertidos, afectos à época Natalícia, com muita cor como seria de esperar. O som é quase inexistente, uma musica de Natal daria algum colorido extra à acção, mas como esta decorre de uma forma muito fluída nem damos pela lacuna.

No entanto o jogo é demasiado fácil. Tanto que o terminámos na primeira tentativa.

Isso limita muito a longevidade de Zombo's Christmas Capers, pois após chegarmos ao seu fim pouca motivação teremos para o voltar a carregar.

Ah, e como poderão apreciar pela cara do Pai Natal no *screenshot* final (quando lá chegarem), o surto psicótico tornou-o maldoso. Tenham isso em atenção, pois não é os dias que vemos o Pai Natal a apontar-nos (e disparar) uma arma com ar sádico...

Jogabilidade				
Gráficos				
Som				
Dificuldade				
Longevidade				
Entretenimento				
Global				



In the Walls of Eryx é o segundo jogo a sair num curto espaço de tempo. E este é mais interessante do que Cyber Mania (páginas seguintes), pois apesar de ter também sido criado através do Arcade Game Designer, apresenta um aspecto mais profissional e podendo mesmo ter

Nome: **In the Walls of Eryx**

Editora: Monster's Legs Productions

Autor: Kevin McGroarty

Ano de lançamento: 2016

Género: Acção

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

vindo a ser reconhecido na época dourada do Spectrum, caso tivesse saído nessa altura, como um *budget* muito competente (o jogo é gratuito, diga-se). É também muito difícil catalogar In the Walls of Eryx, pois apresenta elementos

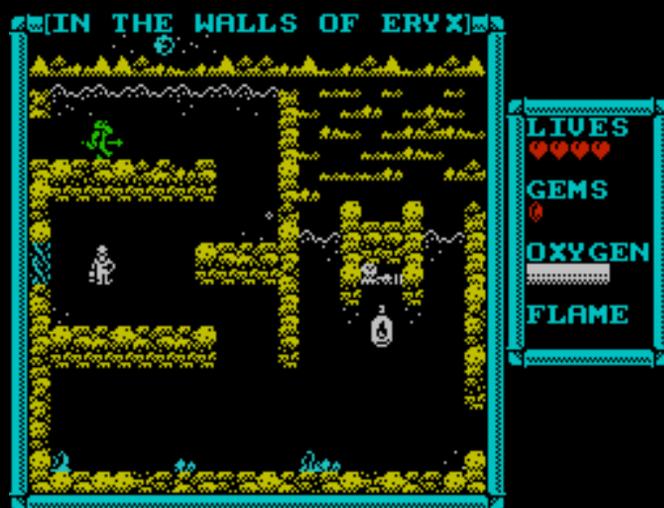


conotados com os jogos de acção, estratégia, labirinto ou até *puzzles*. Optámos pela primeira, pois parece-nos aquela que é mais abrangente.

O jogo é inspirado num pequeno conto de H.P. Lovecraft e Kenneth J Sterling's e segue a história de Private Stansfield, que despenhou a sua nave nas montanhas de Vénus, e agora, para poder escapar, tem que encontrar seis pedras preciosas pois apenas estas permitem abrir algumas portas que se encontram trancadas e que permitem fazer avançar o personagem no seu caminho para a liberdade.

Mas o caminho é longo e recheado de perigos e inimigos. Homens-lagarto (verdes, como seria de esperar) perseguem-nos, se bem que o seu QI seja muito baixo (e é o que nos salva). Moscas que patrulham o caminho são outros dos inimigos mais comuns, e que neste caso teremos que contornar. No entanto, o mais estranho são mesmo as plantas alucinogénias, que criam várias cópias da nossa personagem e que, como seria de esperar, nos deixam completamente confundidos. Para piorar a situação, e dado que estamos em Vénus, as nossas reservas de oxigénio são limitadas e

temos que ir recolhendo as garrafas de O₂ que se encontram pelo caminho. Para nossa ajuda, apenas existe uma arma que cria um incêndio, eliminando os nossos inimigos quando estes lhe tocam. Mas tem que se usar de forma muito ponderada, pois a arma só tem carga para seis utilizações.



Os gráficos estão bem desenhados, o som é praticamente inexistente, e o movimento do nosso personagem, se bem que pareça lento inicialmente, rapidamente verificarão que é q.b. para que consigamos passar os cenários. Fossem as movimentações, quer do nosso personagem, quer dos nossos perseguidores mais elevada e ficaria praticamente injogável. Assim sendo, jogar In the Walls of Eryx torna-se um exercício bastante recompensador.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Cyber Mania**

Editora: NA

Autor: Payndz

Ano de lançamento: 2016

Género: Labirinto

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Em Cyber Mania assumimos o papel de uma figura com aspecto alienígena que tem que salvar os humanos dos robôs. A acção é um pouco semelhante a Pacman, pois deambulamos por um labirinto a tentar alcançar os humanos, antes que os robôs os apanhem. Após os primeiros níveis, alguns dos robots têm capacidade para eliminar os humanos, que tem como consequência imediata que percamos os bônus (pontuação e o escudo protector, que podemos activar sempre que salvamos um humano). Como os robôs se movimentam aleatoriamente, isto permite-nos ir escapando mais facilmente, já que não somos alvo de perseguição selectiva, mas anula quaisquer estratégias para apanhar os humanos de forma mais eficaz.

Apesar de ser um jogo extremamente simples em todos os aspectos, incluindo os gráficos e som, tem uma grande peca e que limita muito a sua jogabilidade: para podermos mudar de corredor teremos que estar perfeitamente alinhados com as portas de entrada. E como o nosso personagem não tem um movimento contínuo, em situações de perseguição e stress, invariavelmente batemos nas paredes, não conseguindo



mudar de corredor e sendo apanhado pelos robôs ou deixando o humano escapar. Sendo a velocidade do jogo estonteante, acaba por se tornar um jogo frustrante.

Assim, para primeiro trabalho não está mal mas há aspectos importantes a melhorar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Quando Tetris apareceu a fasquia subiu muito e os quebra-cabeças (ou *puzzles*, como lhes quisermos chamar) ganharam uma nova dimensão. A partir daí apareceram inúmeros *clones*, alguns deles bastante originais, outros nem tanto, mas sempre com uma qualidade bastante acima da média dos jogos para o Spectrum. ZoomBlox enquadra-se nessa categoria.



A mecânica é muito semelhante a outros *puzzles* nos quais o objectivo é fazer desaparecer as peças, sem que a última linha atinja o fundo do tabuleiro. Assim, quando seleccionamos três peças da mesma cor, estas são eliminadas. No entanto, apenas podemos seleccionar a última peça de cada uma das colunas, pelo que se não houver três peças da mesma cor ou escolhermos uma peça multicolorida, se esta estiver disponível,

Nome: **ZoomBlox**

Editora: NA

Autor: Fabrizio Zavagli

Ano de lançamento: 2016

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

então a linha avança, fazendo desaparecer as peças que estiverem marcadas (no máximo duas), abrindo espaço para mais peças, que se tivermos sorte, permitirão fazer novas combinações. Mas há ainda uma *nuance*: as peças azuis, quando as fazemos desaparecer, fazem também avançar a linha (daí a carantonha). Periodicamente, e consoante o nível em que estivermos, a linha vai avançando, mais ou menos rápido, e quando chegar ao fundo o jogo está perdido.

Gráficos muito coloridos, se bem que simples, e som minimalista, não interferem minimamente com o prazer que retiramos de ZoomBlox, que é viciante e que nos faz sempre voltar para tentar bater o nosso *record*. É assim um jogo a experimentar.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Rompetechos**

Editora: NA

Autor: IvanBasic

Ano de lançamento: 2016

Género: Aventura gráfica

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Rompetechos é mais um jogo lançado por *nuestros hermanos*, baseado nas BD's de Francisco Ibáñez e conhecido em Portugal pelos livros de Salamão e Mortadela. E à semelhança de outros jogos baseados em temas relacionados com BD's e *cartoons*, é de uma aventura gráfica que se trata e com um assunto bastante actual: fuga aos impostos (sempre em voga, pois claro).

Assim, para evitarmos ser penalizados pelas finanças e dado que não somos nenhum jogador de futebol de topo, teremos que encontrar uma carta, os selos, e a caixa de correio para enviar os documentos para a repartição de finanças. E para tudo isso temos apenas duas horas.

Rompetechos é o paraíso de todos aqueles que gostam de construir mapas, pois deambulamos pela cidade e pelos seus edifícios à cata dos documentos e sem esse mapa facilmente nos perdemos.



Mas além de termos um tempo limite para executar a nossa tarefa e a cidade ser um autêntico labirinto, temos também que ter cuidado por onde andamos ou com quem falamos. É que ao mínimo descuido levamos uma vaquete bofetada, aumentando o *slapsometer*. Quando este atinge o limite (medido no canto inferior esquerdo), a nossa aventura naturalmente acaba.

Embora seja um jogo simples, com apenas três teclas (duas direccionais, uma de acção), e gráficos engraçados, estilo *cartoon*, naturalmente, há dois ou três aspectos que não gostámos.

Assim, em primeiro lugar o ecrã é extremamente pequeno. Haveria espaço para o alargar, nem que para isso se aumentassem os gráficos. Por outro, com apenas uma tecla para acção (que serve basicamente para tudo), de cada vez que a activamos e se não estivermos num ponto onde exista qualquer interacção com pessoas ou com o meio, o personagem pergunta as horas. Ao fim de dez vezes começa a ser irritante.

Pese embora essas lacunas, o jogo mantém o interesse, se bem que, tal como na maior parte dos jogos do género, depois de o terminarmos muito dificilmente voltamos a ele. Tem ainda a particularidade de ter sido programado em Basic.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



R-Tape, como é conhecido no fórum World of Spectrum, conseguiu surpreender-nos a todos com o lançamento de um magazine em formato de cassette. Quando se pensava que este formato estava obsoleto, eis que surgiu WOOT! ZXMAS Tape Magazine, naturalmente dedicado ao Natal.

A cassette está recheada de prendaas apetitosas que nos vão fazer passar uns bons momentos. Incluí *reviews* de alguns dos jogos mais emblemáticos de 2016, *quizzes*, telas recheadas com motivos bem conhecidos dos *gamers*, *cartoons*, música e outras surpresas.

O interface é bastante simples. Basta escolher a opção pretendida e imediatamente terão acesso aos *add-ons* ai incluídos. De destacar as bonitas telas, onde terão que descobrir quais os heróis ou jogos representados. Mas além disso a cassette inclui uma série de jogos, utilitários e *demos* de 2016, em alguns casos versões que foram recentemente melhoradas e que só por isso vale a pena fazer o *download* da cassette, até porque a mesma é gratuita.

WE NEED TO TALK.





Nome: Escape from the Holy Tower

Editora: NA

Autor: Jevilon, Metsuke

Ano de lançamento: 2016

Género: Puzzle

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Escape From the Holy Tower é mais um jogo espanhol. O objectivo é muito simples: em cada ecrã (que corresponde a um nível diferente) temos que apanhar todos os pacotes, após o que se abre uma entrada que nos permite atingir o ponto de saída para um novo nível. Mas até lá chegarmos, temos que estabelecer uma estratégia isenta de falhas, pois pelo meio existem portões que apenas se abrem com uma chave (e o número de chaves está apenas à conta para se chegar ao ponto de saída), redemoinhos que roubam as chaves que temos em nosso poder, salas que após entrarmos nelas se fecham, pontos de não retorno, e outras armadilhas similares. Qualquer erro leva a que fiquemos bloqueados num ponto qualquer do cenário e tenhamos que recomeçar o nível.

Ambos os programadores contribuíram com cenários da sua autoria, aumentando a variedade e a longevidade de Escape From the Holy Tower. Por outro lado, o jogo oferece ainda um editor de cenários, permitindo-nos criar os nossos próprios níveis e fazer algumas maldades aos nossos amigos.

Os gráficos são fracos, som é coisa que não existe, mas o jogo tem o condão de, tal como a maioria dos *puzzles*, nos fazer sempre voltar para tentar passar mais um nível.

Não sendo uma obra-prima, muito longe disso, está bem implementado e consegue manter vivo o interesse por bastante tempo.



NIVEL = 10
LLAVE = 0
CAJAS = 18
RETRY = 4

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Heroes Rescue**

Editora: Defecto Digital Studios

Autor: Javimetal

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston, Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

O ano estava prestes a terminar, mas continuou a surpreender-nos quase diariamente com novos jogos, alguns com uma qualidade acima da média, como é o caso de Heroes Rescue, tendo sido criado com o Arcade Game Designer e tendo sido lançado também para o Armstrad CPC.

Em Heroes Rescue entramos no território familiar de Manic Miner, sendo este clássico a sua principal influência. Assim, ao longo de treze níveis de crescente dificuldade, temos que ir saltando de plataforma em plataforma, evitar os muitos inimigos que povoam cada um dos cenários, apanhar os balões ou diamantes (depende da perspectiva de cada um) e por fim chegar à plataforma

onde se encontra o herói, que grita pela nossa ajuda.

Um dos pontos fortes deste jogo é o seu sentido de humor. No papel de Fry (personagem de Futurama), temos que ir salvando algumas personagens bem conhecidas da BD e do cinema (Simpsons, Marvel, Futurama, etc.).

O sistema de colisão é perfeito e a velocidade, quer nossa, quer dos nossos inimigos é a q.b. para conferir a Heroes Rescue uma muito boa jogabilidade e a ficarmos completamente envolvidos na sua atmosfera.

É assim um jogo a experimentar, sem qualquer reserva.



Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Pietro Bros.**

Editora: NA

Autor: Cristian M. Gonzalez

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Sinclair

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 2

A história de Pietro Bros. não poderia ser mais simples e é apenas uma desculpa para se fazer um *remake* de Mario Bros., jogo lançado pela Ocean em 1987 e que não deixou grandes saudades.

Assim, Pietro e Luizo foram transportados para o mundo dos tubos, depois de comer alguns cogumelos estragados na *pizza*. Mas talvez os cogumelos tenham tido efeitos alucinogénios, a avaliar pelos inimigos que povoam os cenários, dizemos nós.

Um dos pontos fortes de Pietro Bros. é a opção para dois jogadores, simplificando um pouco a tarefa de eliminar os nossos inimigos. E a forma de os eliminar é bastante original: teremos que dar cabeçadas nos tubos para deixar os nossos inimigos atordoados e depois ir rapidamente abalroá-los para estes morrerem.

Nos primeiros níveis as tartarugas fazem a sua aparição e é engraçado vê-las ficarem de costas para o chão, sem se conseguirem voltar. Embora a tarefa pareça simples o jogo torna-se complicado quando nos níveis mais avançados começam a aparecer muitos e mais rápidos inimigos.



No entanto Pietro Bros. apresenta também alguns pontos fracos que fazem diminuir a sua jogabilidade e, infelizmente, de forma dramática a pontuação global deste jogo.

Em primeiro lugar as teclas não têm uma resposta eficaz e a movimentação dos nossos personagens está longe de ser perfeita. É frequente ficarmos a saltar no mesmo ponto, sem nos conseguirmos movimentar, enquanto os nossos inimigos se aproximam.

Por outro lado, o facto de não podermos escolher as teclas também não ajuda a diminuir o impacto da fraca resposta do teclado.

Finalmente, o ecrã por vezes apresenta uma cintilação estranha, causando algum incómodo à vista.

Em suma, não foi ainda este o jogo que fez jus à fama de Mario Bros., que efectivamente já merecia uma conversão de grande nível.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: Willy Games: The First 30 Years Quiz

Editora: NA

Autor: Daniel Gromann

Ano de lançamento: 2016

Género: Concurso

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 128 K

Número de jogadores: 1

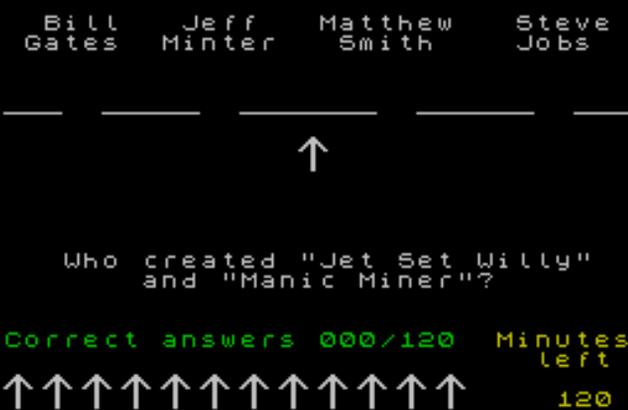
Willy Games: The First 30 Years Quiz saiu no último dia de 2016 e é obrigatório para todos os fãs de Manic Miner e Jet Set Willy. Isso porque estamos perante um *quiz* que visa testar os nossos conhecimentos sobre a personagem mais conhecida do Spectrum, o mineiro Willy, e que cobre o período de 1983 a 2013.

São-nos então apresentadas 120 questões às quais temos que responder acertadamente num tempo limite de cento e vinte minutos. E se as primeiras questões são relativamente fáceis de acertar (temos sempre quatro opções, das quais apenas uma é a correta), à medida que vamos avançando no jogo, essas vão ficando mais difíceis. São quatro blocos de trinta questões, com quatro níveis de dificuldade: Easy, Medium, Hard e Expert.

Mas o nível de dificuldade obviamente que vai variar conforme os conhecimentos de cada um. Certo é que temos apenas doze vidas, e de cada vez que erramos uma questão, lá se vai uma delas.



Willy Games não é um jogo destinado a todos, aqueles que desconhecem ou apenas conhecem superficialmente as aventuras do mineiro Willy vão literalmente andar aqui aos papéis. Mas sendo um jogo de tentativa e erro, em que as questões são sempre iguais e saem pela mesma ordem, mesmo os mais ignorantes no tema conseguem ir avançando no *quiz*. Mas isso também limita bastante a sua longevidade, pois após respondermos acertadamente a



todas as questões poucos motivos temos para aqui voltar.

Como seria de esperar, gráficos apenas no ecrã de abertura e final e o som remete-nos para as melodias dos jogos da série Willy. Mas mais também não seria necessário.

Em suma, obrigatório para os fãs de Manic Miner / Jet Set Willy, para os restantes vale a pena dar uma espreitadela.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					



Nome: **Café Turco Com os Ex-Jugoslavos**

Editora: NA

Autor: Pedro Silva, Paulo Silva

Ano de lançamento: 2016

Género: Plataformas

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Kempston

Memória: 48 / 128 K

Número de jogadores: 1

Foi com enorme surpresa que nos deparámos com um jogo de 2016 feito por dois portugueses. Mas também não é de estranhar, já que não foi anunciado massivamente, tendo apenas

acompanhado o lançamento de um livro com o mesmo nome que tem como tema o relato de uma viagem feita por quatro portugueses a alguns países que integravam a ex-Jugoslávia.

A história do jogo está assim relacionada com a própria temática do livro. Temos que percorrer quatro níveis, cada um deles homenageando uma cidade ex-jugoslava, evitando os inimigos que povoam o cenário. O Marechal Tito também participa, fazendo comentários pertinentes e bem humorados ao longo do jogo.



Café Turco é um típico jogo de plataformas, que embora estando bem implementado, tem apenas gráficos sofríveis e demasiada rapidez na acção, levando a que por vezes fiquemos bloqueados em pontos dos quais não conseguimos sair sem levar com um inimigo em cima.

Detectámos ainda um *bug* peculiar: se carregarmos na opção 2, *Kempston*, em vez de termos a hipótese de jogarmos com esse dispositivo, é-nos apresentado os quatro níveis do jogo, mais o ecrã final, entrando depois em *loop*. Não sabemos se isso acontece apenas porque estamos num emulador e não temos o Kempston ligado.

Estamos então perante uma brincadeira para nos fazer passar uns minutos agradáveis e que pretende ser apenas isso. De qualquer forma, quem quiser descarregar gratuitamente Café Turco pode fazê-lo, tendo ainda a hipótese de adquirir a versão física do mesmo por 10 euros (com portes incluídos, presume-se para o nosso país).

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Em Rediscovered Realms não estamos perante um único jogo, nem sequer novo, mas sim uma compilação de quatro aventuras de texto criados por Paul Jenkinson no período 1983-1985: *The Firm*, *Spirit of Death*, *In Search of the Yeti* e *Bron's Kingdom*, que teve a oportunidade de melhorar alguns aspectos dos jogos originais, mantendo-lhes a sua base estrutural. Aproveitou ainda para dar uma nova "roupagem", ficando agora os jogos com um aspecto mais moderno.





Nome: **Souls Remaster**

Editora: Retrobytes Productions

Autor: Atila Merino, Ivan Sanchez e Ignacio Prini

Género: Labirinto

Ano de lançamento: 2016

Teclas: Não redefiníveis

Joystick: Não

Memória: 48 K

Número de jogadores: 1

Souls Remaster é uma versão melhorada de um jogo de 2013, Souls, que não nos tinha impressionado por ai além. Mas fomos então dar uma espreitadela, já que os gráficos eram muito prometedores, fazendo por vezes lembrar The Sword of Ianna (lançado em 2017).



- Estamina: representa a resistência, quanto maior, mais golpes conseguimos executar num curto espaço de tempo (fundamental para vencermos os adversários)
- Magia: lança um feitiço que elimina o adversário
- Nível: representa o nosso poder, quanto maior, mais força, agilidade e energia teremos
- Vida (rosa): força do adversário

Para se conseguir avançar nesta aventura (a fazer lembrar em tudo The Sword of Ianna) há que dominar estes cinco vectores. Tudo porque quando iniciamos a aventura, os nossos poderes encontram-se no nível um e apenas conseguimos dar conta de um inimigo de cada vez (e apenas dos mais fracos).

E a primeira impressão não foi favorável. Tudo por culpa de um sistema de combate que na nossa opinião não é o mais feliz.

Este sistema de combate baseia-se então nos seguintes factores:

- Vida (vermelho): representa a força que temos e que permite suportar os golpes adversários

De cada vez que eliminamos um inimigo, tomamos posse da sua alma (vai acumulando no lado direito do ecrã). Quando esta barra chega ao topo, subimos ao nível seguinte, aumentando o nosso poder e força, e permitindo dar cabo dos inimigos com maior facilidade.

Isso tem então três consequências. Em primeiro lugar a força volta ao máximo possível, tendo em conta o nível que nos encontramos. Em segundo lugar, sempre que morremos, será esse o ponto onde reiniciamos o jogo (em vez de voltar ao início). Finalmente, os inimigos que já eliminámos reaparecem. Teremos então que voltar a dar cabo de mais um inimigo, voltar a este ponto, e assim por diante até atingirmos um nível que nos permita fazer face aos inimigos sem grande dificuldade. Parece complexo, mas depois de apanharmos o esquema, é muito simples. Demasiado, até.



Depois de dominarmos esta parte e atingirmos um nível razoável (pelo menos quatro ou cinco, sendo doze o limite que provoca um reforço dos nossos poderes), poderemos então começar a explorar este mundo tenebroso, povoado de esqueletos, ratos e outros seres malignos.

Ao longo do trajecto temos que ir apanhando chaves, escondidas nas várias caixas, assim como mais magia. Esta só pode ser utilizada depois de encontrarmos o feiticeiro, até lá teremos que nos desenvencilhar à força da

espada. É também necessário algum cuidado ao utilizarmos os feitiços, pois existem obstáculos no caminho (lápides) que só desaparecem com o uso de magia. E se os gastamos todos nos nossos adversários, corremos o risco de ficar bloqueado em algum ponto do labirinto.

Se formos bem-sucedidos, chegamos ao monstro do final do nível. Aqui, além de necessitarmos de ter os níveis de força bem recheados, necessitamos de mover-nos com muita rapidez e agilidade, tentando atacar as garras do monstro sem que esse nos atinja com os seus raios mortíferos.

Escusado será dizer que convém que o nosso nível esteja no máximo, doutra forma seremos demasiado lentos e fatigar-nos-emos demasiado rápido, sendo a morte do artista (ou do herói, como preferirem).

Os gráficos, como podem perceber pelas imagens que aqui deixamos, são excelentes, assim como o movimento do nosso personagem (não estranhem a lentidão nos primeiros níveis).



No entanto, este sistema de combate necessitaria de ser afinado. Ao início é maçador ter-mos que estar constantemente a ir até aos ponto de restabelecimento da nossa força, por outro lado, quando atingimos um certo nível, torna-se demasiado fácil. Perante tudo isso, não faz sentido aqui falar em golpes ofensivos e defensivos, limitamo-nos a levar tudo à frente até o inimigo ser eliminado, sem sequer estarmos preocupados em sermos atingidos. No entanto, explorar este mundo é extremamente motivante (e viciante), e tal como em The Sword of Ianna, queremos sempre avançar mais um pouco para ver o que se segue.

Aconselhamos assim a experimentar Sould Remaster (vale a pena perseverar), que apenas não leva nota máxima por o sistema de combate não ser o mais eficaz. Tem ainda a vantagem do jogo ser gratuito.

Jogabilidade					
Gráficos					
Som					
Dificuldade					
Longevidade					
Entretenimento					
Global					

Melhor jogo de 2016 para Planeta Sinclair

- 1º lugar - Snake Escape
- 2º lugar - Car Wars
- 3º lugar - Tourmaline
- 4º lugar - Sam Mallard
- 5º lugar - Harbinger Convergence

