



# NEVERMORE

A Zx Spectrum Graphic Adventure



Powered by



# A História

O que provavelmente seja o maior escritor de mistério e terror de todos os tempos Edgar Allan Poe, foi encontrado em Baltimor em 3 de Outubro de 1849, delirante e com roupa que não era sua. Quatro dias depois morria sem sair do seu delírio.

Hoje em dia a sua morte continua a ser um grande mistério digno de ser contado.

O que conta "Nervermore" tens de descobrir por ti mesmo.



# Dicas

Só podes levar um objecto.

Procura objectos e acções ocultas nos elementos de decoração (tecla M).

Alguns objectos de decoração também se podem apanhar.

O jogo é fácil de resolver, más se bloqueares provalmente o que te conte Poe haja alguma pista.

# Teclado

Q - Acima

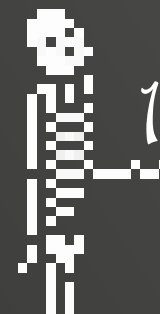
A - Abaixo

O - Esquerda

P - Direita

M - Acção: Procurar / Falar  
/ Usar/ Dar

Z - Pegar / Deixar



# Créditos

Jogo criado para Spectrum 48K com motor AGD 4.8 de *Jonathan Cauldwell* e a ajuda da “La Perilla” de *Sergio ThEpOpE* e o programa Beepola.

Roteiro, gráficos e código:  
*Eduardo José Villalobos Galindo*

Inspirado no livro de  
*Edgar Allan Poe*

Música:  
*Danse Macabre de Camille Saint-Saens*

Tradução a inglês:  
*Mónica Álvarez Lorenzo*

Tradução a Português:  
*Cesário Arango Vieira*

Beta-tester:  
*Pablo Martínez Merino*  
🐦 @pablote2es



# Agradecimentos

Obrigado a *Jonathan Cauldwell* pelo seu motor AGD, a *Sergio ThEpOpE* pela sua “La Perilla”, a *Paul Jenkinson* por os seus videos AGD, a *AsteroideZX* pelo seu curso de BASIC e a todos os membros do grupo telegram que me ajudaram, também a *Pablo Martínez* por fazer os testes, a *Javier Ortiz*, a *Juan José Muñoz*, a equipa do “El Mundo del Spectrum” e a todos aqueles que se dedicaram a divulgar e manter vivo o espírito do Spectrum com os seus vídeos, podcast e webs.

E sobre tudo aos jogadores:

OBRIGADO



<https://ejvg.itch.io/>



@eduvillagal



2