

## "OPERATION STEALTH"

Para alguns pode ser apenas mais um jogo francês mas, na realidade, é a melhor aventura alguma vez feita no Commodore Amiga.

Segue a mesma linha do famoso "Future Wars" que vendeu milhares de cópias (não em Portugal).

A este sistema de aventuras a "Delphine" (editora do programa) intitulou "Cinematique System" porque envolve o jogador num autêntico ambiente cinematográfico, ou seja, a história não está pré definida, mas vai-se desenvolvendo a medida que o protagonista evolui na acção.

Por incrível que pareça "Stealth" utiliza apenas seis verbos; usar, examinar, inventariar, apanhar, operar e falar; todos os restantes comandos e direcções são feitos por controlo do rato.

Para apanhar um objecto, usamos esse comando e colocamos o rato em cima do objecto pretendido, não é novidade nenhuma mas este sistema é genial pois permite ao jogador conhecer os seus limites.

Ha situações em que os objectos podem ser usados entre si para construir outro, nestes casos é extremamente difícil descobrir quais os que dão resultado.

Quanto à história, tal como foi dito anteriormente, não sabemos como vai acabar, mas os precedentes são dados pelo computador.

Na base aérea de Miramar,

(E.U.A.) onde funciona a escola de pilotos aviadores mais conhecida por "Top Gun", estava a ser testado o F-19 Stealth Fighter.

Não se sabe como, mas um espião infiltrou-se na base, levantou voo com o avião e fugiu do país.

Quanto às tentativas de captura, não tem sido muito felizes pois o maldito avião (desenhado e construído pela firma Lockheed) e invisível ao radar (então é por isso que os iraquianos não o veem).

Imaginem só uma arma destas em mãos erradas, as consequências são aterradoras.

O director da C.I.A. confia a missão de recuperar o avião ao seu agente mais bem sucedido, John Glames.

Depois de umas informações técnicas partimos, de imediato, para Santa Paragua, um pequeno país sul americano onde foi visto o Stealth pela última vez.

Só a partir do momento em que chegamos ao aeroporto é que a aventura começa.

Todo o resto anterior é a introdução, que é apresentada no ecrã com várias sequências animadas, tal como se estivessemos a ver um filme.

"John Glames" é, dos pés à cabeça, uma verdadeira réplica de "James Bond". Pelo caminho vai encontrar objectos mirabolantes: uma caneta que expele ácido (para derreter fechaduras), cigarros explosivos, relógio que projecta



cabos de alpinismo.

Até a mala tem um fundo falso para esconder outros segredos.

O herói a apresentar-se aos desconhecidos é-nos extremamente familiar; "My name's Glames, John Glames" (aonde é que eu já ouvi isto?).

Mas o jogo não é só aventura. Quem conseguir resolver os primeiros 50% vai poder jogar numa perseguição de motas aquáticas, fugir aos guardas em labirintos, salvar uma bela rapariga de morrer afogada, evitar os ratos nos esgotos, nadar entre rochedos, ...

Os gráficos estão inpecáveis, o som idem, o barulho dos nossos passos não é sempre o mesmo, varia conforme o tipo de piso (não acham o máximo?).

Existem até posições do boneco e cenas animadas que só são utilizadas uma vez, para imprimir um tom mais realista, como o agente falso a ser assassinado, os mauszões a atirarem-nos do barco, a cena do número de ilusionismo, o

avião a descolar, o submarino.

Tudo o que foi dito serve para adoçar a boca aos jogadores mais ávidos mas, atenção, para atingir alguns dos níveis que focámos é preciso matutar em "puzzles" aparentemente insolúveis, o que é uma das especialidades do jogo.

"Operation Stealth" é composto por três disquetes mas mereças bem.

Mais vale passar umas horas agradáveis na companhia do "Stealth" do que num mero "tiro ao alvo".

Atenção aos próximos trabalhos da "Delphine", se forem tão bons como este, são imprescindíveis.

Nome: "Operation Stealth"

Género: Aventura (acção)

Gráficos: 90%

Dificuldade: 83%

Som: 78%

Apreciacao Global: Obrigatório!!!

Computador: Amiga, ST

## OS VOSSOS PROGRAMAS

Não são todas as semanas que recebemos jogos bons.

Na passada edição publicámos um jogo fenomenal. Hoje passa-se exactamente o contrário. Quando vimos que a cassete de 12 minutos continha cinco programas, desconfiámos que não era coisa boa. Quando ouvimos que somente um lado da K7 era utilizado, aí é que as dú vidas se desvaneceram.

Para cinco programas caberem em reduzidos seis minutos, não podiam ser nada de especial.

São da autoria do Luis Cardoso, e embora sejam fracos sob o ponto de vista técnico, revelam um forte desejo de aprender a programar.

O Luis ja faz algumas rotinas engraçadas mas ainda esta longe do nível comercial exigido pelos consumidores.

Os programas intitulam-se "Alvo em Movimento", "Batalha Espacial", "Fósforos", "Tot-Rel" e "Funções 3i".

O primeiro é um simples tiro ao alvo. No centro do ecrã está uma mira e por ela costumam passar criaturas, o objectivo e simples, atingir o maior numero de criaturas num determinado limite de tempo.

"Batalha Espacial" tenta ser uma versão do clássico "Batalha Naval", mas só jogamos contra o computador (não tem opção para dois jogadores) e este não tem capacidade de resposta.

Limitamo-nos a lancar mísseis à esquadra do computador. Se conseguirmos abater toda a frota antes da munição acabar, ganhamos.

O jogo "Fósforos" é o mais divertido: no ecrã estão dispostos inúmeros fósforos, dos quais podemos tirar uns poucos de cada vez; o

computador também.

O jogador que tirar o último fósforo, perde. É interessante mas o raciocínio do computador é lento e, por vezes, não procede da melhor maneira.

"Tot-Rel" é um simples programa com duas funções distintas. A primeira é imprimir um relógio analógico (de ponteiros); a segunda é completamente diferente da anterior, pois dá palpites para o preenchimento do totobola.

Finalmete chegamos ao "Funções 3i" que, como o próprio nome indica, é um programa com várias fórmulas e cálculos matemáticos (3i é o termo geral de uma sucessão aritmética). Este programa tem um menú onde estão dispostas as opções permitidas: sucessões, gráficos cartesianos, etc...

Por esta semana não há mais nenhum programa. Lembramos ao Luis Cardoso que, apesar da crítica não ser muito favorável, não é motivo para desistir. Pelo contrário, reúne novos conhecimentos e "vinga-te", tal como fez a "Atlantis".

# "POKES E DICAS" 61

Começamos pelo excelente material enviado pela "Atlantis" para o IBM PC e compatíveis.

"Mad Mix Game" - Carregando em "MADMIX GMT" ficamos com vidas infinitas

"Phantis" - O código de acesso para a segunda parte é 11334

"Stardust" - Escrever "STAR-DUST N" para obter imunidade

"Aspar GP Master" - Para jogar com o campeão do mundo e ter 140 pontos, introduzir 56F5C71C3588650

Voltemos de seguida às dicas do "Operation Stealth". Na passada edição tínhamos conseguido sair do aeroporto e apanhado o táxi para a baixa da cidade.

A primeira tarefa é ir ao banco e usar o dinheiro no empregado. O atendimento não é muito gentil, mas, mesmo assim, repetimos a operação até ficarmos com dois montes de moedas.

Saimos do banco e dirigimo-nos para o ecrã inicial; usamos um monte de moedas (um só porque vamos precisar do outro mais tarde) na florista.

Esta simpática senhora dir-nos-á para escolher-mos uma flor; lembrem-se da máquina de barbear? Ela dizia qual a flor que deveríamos usar, costuma ser a "Red Carnation" que está ao lado da atendedora.

Pomos o comando em "Take" e vamos orientando o cursor até aparecer "Take Red Carnation".

Só então é que premimos em "fire" (botão esquerdo do rato).

Vamos até ao jardim e encostamo-nos ao banco; usamos a flor no John e, de seguida, surge o nosso contacto neste país.

É pena este sujeito não viver muito tempo pois, mal ele começa a dirigir-nos a palavra, surge um carro a acelerar e a cuspir balas na direcção do agente. Não há ninguém que resista a um ataque destes. Agachamo-nos em frente do homem alvejado e ouvimos com muita atenção os seus murmúrios. Com os últimos suspiros de vida o agente entrega-nos uma chave agarrada a um cartão e diz que os documentos estão num lugar seguro da cidade.

Bem, como somos muito inteligentes, deduzimos que o tal lugar seguro só pode ser o banco.

Examinamos a chave e o cartão para ler o número inscrito, deve ser o habitual 1135. Operamo-las para os separar. Deste modo ficamos com um cartão e uma chave, dois objectos distintos.

Se já chegamos ao banco podemos usar o cartão no mesmo funcionário que nos trocou o dinheiro. Este dir-nos-á que já abriu a porta e podemos descer.

Pode parecer estranho mas é perfeitamente elementar, se repararmos bem, dentro do banco há uma escadaria na ala sul; desce-mos e entramos na sala dos cofres.

O último cofre, em baixo e à

direita, é o nosso, mas confirmamos sempre (com o "examine"); usamos a chave neste cofre e vemos que dentro dele está uma mala igual à nossa, com o fundo e o mesmo código. Abrimo-la, e dentro, estão um envelope e uma pequena caixa. Neste momento é preciso ter muita calma; apanhamos em primeiro lugar a pequena caixa e só depois tentamos recolher o envelope.

Assim que pomos a mão no dito envelope somos interrompidos por alguém que se aproxima.

Ficamos surpresos ao vermos que o agente assassinado está "vivinho da silva", e que aquela cena do carro foi uma farsa. Na realidade ele é um agente soviético. Por azar não está só; os dois agentes da KGB, "Karpov" e "Ostravitch" tiram-nos os documentos secretos e levam-nos para uma gruta. Amarram-nos e explodem a única saída,

para ficarmos presos dentro do maldito buraco. Por agora as perspectivas de futuro não são muito favoráveis, mas tenham calma que, na próxima semana, livramo-nos deste sarilho.

Passemos para o Spectrum com algumas dicas e "pokes" enviados pelos preza-dos leitores **João Miguel**, "Atlantis", **Luis Teixeira** e **Rui Tavares**.

"Tusker" - Poke 38630,0  
"After Burner" - Poke 48900,0

"Mortadelo e Filemon" - O código da segunda parte e "LOS MAS BESUGOS", se premirmos "C", "U", "V" e "P" ficamos com vidas ilimitadas

"Thor" - Poke 41557,0 (imunidade)

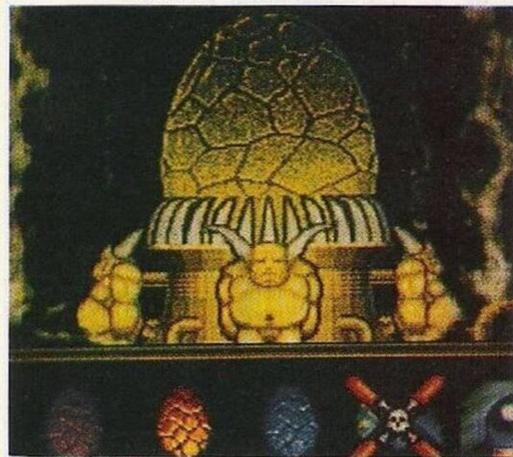
"Pedro Delgado" - Poke 30081,201 (corrida sem os adversários)

"Dinamic Duo" - Antes de jogar carregar em "C" e "I" para ver a sequencia final

"Poder Obscuro" - Poke 35797,0

"Dragon Ninja" - Poke 43455,8; Poke 388918,0

Para a próxima semana há mais. Continuem a enviar-nos material para: "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa



## SECÇÃO DO LEITOR

Começamos esta secção com clubes destinados aos possuidores do ZX Spectrum.

A "Bassoft" é um pequeno grupo que tem como principal função a programação de jogos e programas didácticos na linguagem BASIC.

Também trocam ideias e ajudas para jogos, este clube tem ainda um 48 K à venda com "interface" e "joystick" incluído.

Os interessados podem escrever para a "BASSOFT", Av. Montes Herminios, 3530 Mangualde.

A "Ed Soft" fundou-se no início de Julho deste ano e os seus objectivos são a troca de "pokes" e dicas e, num futuro breve, fazer traduções de jogos espanhóis e ingleses. Quem sabe, até mesmo, a programação dos próprios jogos. Para ingressar neste clube basta enviar uma carta para: "Ed Soft", Rua 38, N-783, 4500 Espinho.

O **Tiago Miguel Nunes** residente na Trav. José Estevão, Lt. 65 B, Vale Cavala, 2825 Monte da Caparica, tem um computador Sharp MZ-700.

Este leitor está com enormes dificuldades na obtenção de "software" para este computador, se alguém puder dar uma ajuda ao Tiago, era óptimo. Para tal basta escrever para a morada

acima referida.

O **Rui Oliveira** pretende vender um Timex 2048 juntamente com um monitor monocromático (verde) e algum "software". Quem estiver interessado neste computador, fale directamente com o Rui pelo número de telefone 2164548 (Barreiro).

Passemos de seguida para o **Ricardo Teixeira** que enviou-nos uma carta a pedir uns conselhos.

Este leitor pretende saber qual o computador mais indicado para um estudante do 8º ano, que seja bom para trabalhos escolares e jogos, dentro de um preço acessível.

Bem, é uma pergunta difícil de responder. Bom e barato é algo que não existe.

Se procuras qualidade de imagem, logo a capacidade de animação, sem desleixar o som, esse computador é o commodore Amiga; se preferires uma vasta gama de "software", em utilitários podes optar por um compatível PC.

O Amiga também tem utilitários, especialmente de animação e música e os PC também possuem jogos bons; os preços (se optares por um PC de entrada) oscilam entre os 100.000\$00.

Podes ainda optar por um Atari ST (seme-

lhante ao Amiga), um PC AT, ou outros sistemas informáticos.

Agora depende de ti, afinal a última palavra é sempre tua (ou de quem dá o dinheiro). Pede demonstrações e folhetos nas lojas.

Finalizamos este espaço com a carta da "Atlantis" (autora do "Gravidade 0" e "Chikki Static").

Este grupo apoia-nos ao incentivo da produção de "software" português mas, por outro lado, desde que começámos esta campanha, nada mudou.

Sob o ponto de vista comercial é verdade mas, desde então, temos recebido com alguma frequência diversos programas, uns de qualidade superior, outros não.

Prova disso é o vosso jogo, "Chikki" que preenche todos os requisitos para ser comercializado.

A "Atlantis" critica os possuidores de computador que só pensam em jogar. Aí estamos de acordo. Se uma pessoa tem um computador, e o usa apenas para simples jogos...é dinheiro mal gasto.

Se todos os grupos de entusiastas de programação unissem forcas, para formar uma empresa mais potente, talvez a situação mudasse.

Quem sabe isso venha a acontecer num futuro próximo.