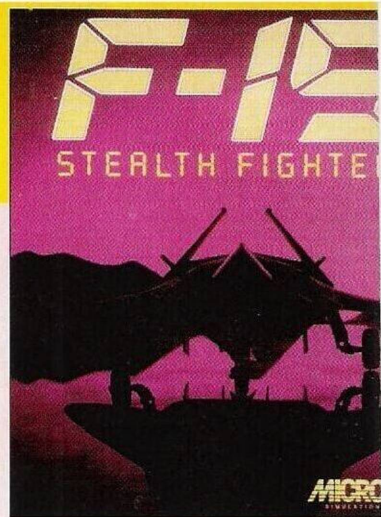


# OS JOGOS

# NO COMPUTADOR

144

## F-19 STEALTH FIGHTER



MICRO  
SIMULATIONS

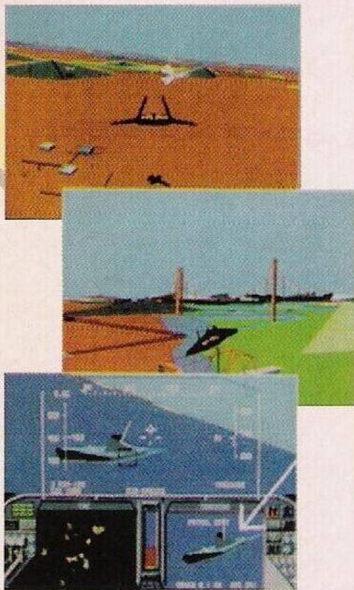
Em concordância com o artigo desta semana, o jogo analisado foi gentilmente cedido pela MetroMédia.

O título escolhido foi "F-19 Stealth Fighter". Como simulador da Microprose, trata-se de um trabalho sóbrio, competente e eficaz, como qualquer jogo desta firma na área da simulação.

Para melhor avaliar esta produção, seria necessário várias semanas, devido à sua complexidade, mas tentaremos ser o mais objectivos possível, resumindo este jogo "gigantesco" ao essencial.

"F-19" é o simulador do célebre avião "Invisível" (não detectável ao radar) fabricado pela Lockheed, que, mais tarde, veio a ser conhecido por F-117A, com um novo visual.

Começando pelo manual e suplementos informativos, são no total mais de 200 páginas recheadas de dados técnicos referentes a aviões e armas (entenda-se por dados técnicos, descrições pormenorizadas acompanhadas de ilustrações), técnicas de voo (combate, ataque e protecção ao radar), manobras, conteúdo das missões, dicionário com termos técnicos e físicos,



instruções e algumas informações de interesse geral.

Para os entusiastas de aviões e simuladores é um brinde e uma "mini-enciclopédia".

Passando ao jogo, antes da si-

mulação é necessário executar alguns protocolos: introdução do nome e posto militar, selecção da missão, leitura do "briefing" e montagem do arsenal.

As missões subdividem-se em situações distintas: região do mundo (Líbia, Golfo Pérsico, Europa Central e do Norte), guerra "fria" e limitada com intervenções secretas e guerra convencional. Missões ar-ar, ataque (ar-terra) e treino. Os oponentes podem ser novatos, médios, veteranos e de elite.

O "briefing" reúne as informações básicas sobre a missão, identificação dos alvos, localização dos mesmos, dos radares e bases, plano de voo e actividade do inimigo.

A simulação começa e o "écran" é ocupado pela visão do "cockpit". Seguem-se muitos "números" e dados como se o jogador estivesse num verdadeiro avião, altímetro, indicador de G, velocidade, INS, VVI, "stall", nariz, arma...

Enfim, o grau de realismo está patente em todas as fases. Aos

iniciados e pouco experientes é "obrigatória" a leitura do manual porque sem este requisito é um "suicídio"!

O manuseamento do avião é bom, mas um pouco lento contra os demais simuladores. Oferece excelentes cenas de acção com combates aéreos e consegue transmitir ao jogador a sensação de um verdadeiro avião.

Para quem falar mais, os entedidos conhecem perfeitamente a "emoção" de um simulador...

É uma aquisição de qualidade! Apesar de termos deixado para trás alguma informação, voltamos a insistir no realismo e nas longas horas de treino.

Nome: "F-19 Stealth Fighter"

Género: Simulador - Gráficos: 83%

Animação: 78% - Som: 75%

Originalidade: 89% - Jogabilidade: 90%

(após a leitura do manual) - Total: 88%

Versão: Commodore Amiga

Embalagem: 95%

(pela exactidão do manual)

## NOTÍCIAS

Depois da notícia do lançamento de 10 jogos do catálogo Microprose no mercado nacional, aproveitamos a ocasião para apresentar a firma distribuidora a MetroMédia.

Esta nova empresa pertence a um grupo que, desde há 11 anos, exerce as suas actividades na indústria do entretenimento áudio-visual (discos, cinema e vídeo). Algumas das empresas associadas e conhecidas do grande público são a Edisom, a Edivideo e a Edifilmes.

A MetroMédia dispõe de um sistema de vendas e distribuição capaz de cobrir eficazmente to-

do o território nacional através dos seus dois escritórios sediados em Lisboa e no Porto. Esta empresa assegura a distribuição de algumas das mais prestigiadas firmas de "software" lúdico, como a Microprose, Accolade, Mindscape, Lucasfilm Games, Electronic Artes, Walt Disney, US Gold e Domark, entre outras.

A tónica dominante (desenvolvida pelas firmas anunciadas) é o género de simulação e estratégia. Depois de uma conversa informal com o senhor Carlos Jorge, o "managing-director" da MetroMédia, ficámos a saber algo mais.

Os primeiros resultados são positivos, apesar da pirataria, pois as unidades vendidas correspondem às expectativas.

Em parte, isso deve-se ao facto dos jogos seleccionados, tomando como exemplo os simuladores, serem sempre acompa-

nhados de manuais exaustivos ficando as cópias piratas muito aquém dos originais.

Ainda sobre a pirataria, a MetroMédia desenvolveu uma ideia que, do ponto de vista judicial, tinha algum interesse ver aplicada. Trata-se da colocação de selos nos jogos originais, à semelhança das cassetes vídeo. O objectivo não é elucidar o consumidor sobre as cópias e originais, mas sim incentivar os meios judiciais a intervirem na pirataria do "software".

A curto e médio prazos a MetroMédia pretende trabalhar na tradução dos jogos, em manuais e informações suplementares. A longo prazo (ainda não está nada definido) será a tradução integral do próprio jogo.

Os preços praticados oscilam entre os 2000 e 12 000 escudos, valores semelhantes aos dos restantes países europeus, sendo de

realçar a taxa de Iva em Portugal nos jogos de computador: 30%!

A actualização é uma das apostas desta firma, embora o catálogo não apresente nenhum título considerado novidade (pelo público em geral). Primeiro há que recuperar determinados clássicos: "Midwinter", "Railroad Tycoon" e "F-15 Strike e Eagle" são perfeitos exemplos desta estratégia. Entretanto, já se adivinham mais novidades...

Apesar da década de existência nos audiovisuais, a experiência na área dos jogos de computador é limitada, mas acreditam numa rápida aprendizagem devido à competência dos seus profissionais.

Deixámos para trás algum material, mas expusemos a informação julgada de interesse aos leitores. Esperamos que a MetroMédia atinga os objectivos propostos...

144

**Commodore Amiga:**

**"Hunter"** — Localização dos postos de reabastecimento (cont): 242,077; 251,100; 063.039; 110,106; 143,030; 176,249; 249,109.

**"Alien Breed"** — No decorrer da acção, num terminal "intex", escrever a frase "aliens are faggots" para obter energia ilimitada.

**"Robocop 2"** — No desenho inicial teclar "serialinterface". Durante a acção premir F9 para restaurar a energia e F10 para avançar um nível.

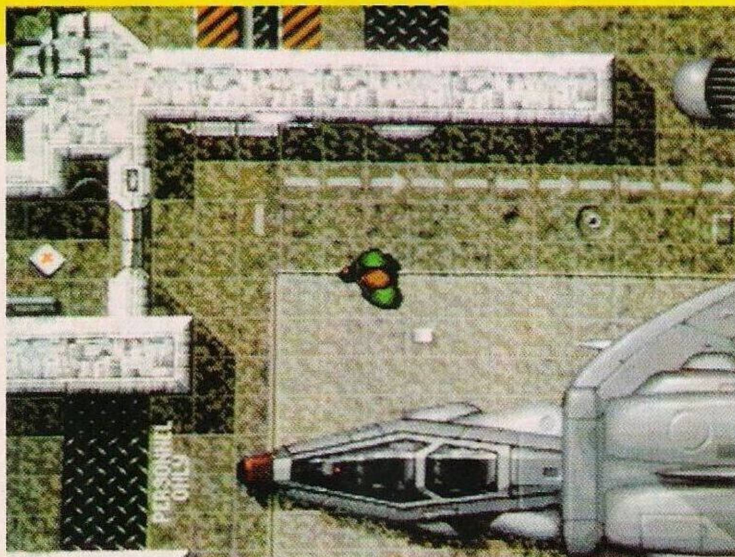
**"Gods"** — Escrever "sorcery" na introdução de códigos para jogar com energia infinita.

**"Leander"** — Códigos de acesso: ltus, espr, lucy, sobt, snow, wyl, xcru.

**Compatíveis PC:**

**"As aventuras de Mic Dax"** — Escrever "banner danboss le grand".

**"Space Ace II"** — Movimentos do "joystick" nas cenas animadas: cena 1 — disparar, disparar; cena 2 — cima; cena 3 — disparar; cena 4 — cima, disparar; cena 5 — disparar; cena 6 — esquerda; cena 7 — direita, cima, cima; cena 8 — esquerda; cena 9 — direita; cena 10 — baixo, disparar; cena 11 — baixo, direita; cena 12 — disparar;



# POKES & DICAS

cena 13 — esquerda, esquerda, disparar; cena 14 — direita; cena 15 — disparar; cena 16 — esquerda, esquerda, cena 17 — esquerda, direita; cena 18 — direita, cima; cena 19 — baixo, esquerda, direita, cima; cena 20 — disparar, direita, disparar, direita; cena 21 — esquerda, direita; cena 22 — direita, cima; cena 23 — direita, cima, esquerda, cima; cena 24 — esquerda; cena 25 — esquerda, direita; cena 26 — disparar.

Continuamos com a solução do "Kings Quest V": ... saindo da vila e caminhando na direcção Este, encontramos um vendedor de tartes, compramos uma com a moeda de prata e continuamos o percurso na mesma direcção (esquerda), atravessando dois

cenários.

Junto das abelhas está um urso enorme a tentar roubar-lhes o mel, lançamos o peixe para o urso, e este, agradecido com a refeição, decide abandonar a colmeia. A rainha das abelhas em troca deste favor dá-nos permissão para tirarmos um favo de mel (no buraco do tronco). A seguir apanhamos o pau que se encontra no chão e andamos para Norte.

Neste local vemos um formigueiro a ser ameaçado por um cão. Mais uma vez, como bom samaritano, distraímos a criatura com o pau e, pouco tempo depois, o rei das formigas agradece, oferecendo ajuda sempre que necessitarmos.

Seguimos para Norte em direcção à caravana e aí encontramos um cigano sentado mas, ao aproximarmo-nos, este levanta-se e pede uma moeda de ouro em troca de uma sessão com a Madame Mushka. Como não possuímos o objecto (ainda!),

dirijimo-nos para Este (por 8 ecrãs) até ao oásis, junto de umas rochas. Bebemos água e escutamos o barulho provocado pela proximidade de cavalos. Escondêmo-nos atrás das rochas e passado pouco tempo surgem uns árabes que se dirigem a um templo. Um deles leva o bastão que abre a porta quando dita a palavra mágica "Abre-te Sésamo" (??? em inglês).

Depois, abalam..., já temos a palavra mágica, mas, é insuficiente porque falta o bastão.

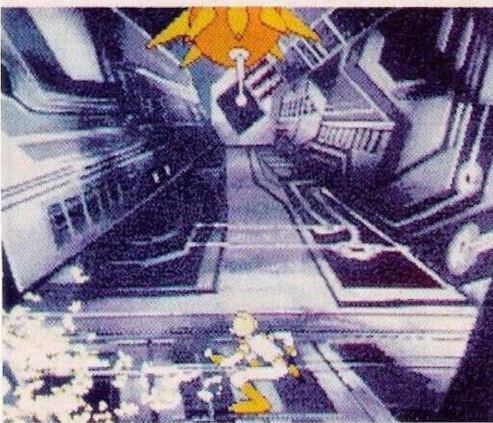
Caminhamos dois "écrãs" para a esquerda e três para baixo. Encontramo-nos noutra oásis. Sem perder tempo bebemos a água que tanto necessitamos e prosseguimos a viagem pelo deserto atravessando três cenários para baixo e um para esquerda.

Estamos num acampamento de árabes. Aí todo o cuidado é pouco, pois ao mínimo descuido somos apunhalados e acusados de espionagem.

Continua...

Resta-nos agradecer aos leitores Miguel Salvador da Silva e Pedro Jordão pela colaboração nesta secção.

No próximo domingo regressamos com mais novidades e, até lá, não deixem de escrever para: "Correio da Manhã", "Os Jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



EDIÇÃO EXCLUSIVA  
PORTIDATA LDA.  
FAX: 082 41 63 56

Só tu podes derrotar o feiticeiro Morcar!



Torna-te um herói!

