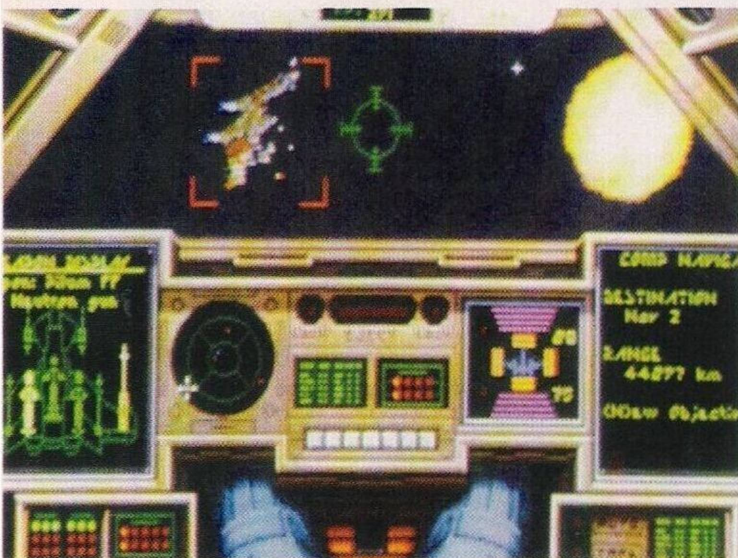


OS JOGOS NO COMPUTADOR

151

'WING COMMANDER'



Esta semana contamos com uma cedência da Metro-media - "Wing Commander", um dos melhores títulos comercializados pela respectiva firma.

Apesar da qualidade indubitável, não deixa de ser um lançamento tardio, quando a maioria dos possuidores de compatíveis pc, já conhece (e tem) as "missões secretas" e a sequência "Wing Commander 2", em versão pirata!

Ocupemo-nos da publicação original (e única digna de menção). O jogo é documentado com um bom manual, folhetos suplementares e algumas plantas das naves e mísseis. Neste capítulo, a informação é minuciosa.

A história suporte desta fabulosa produção da "Origin", remete-nos para um futuro dis-

tante... Estamos em plena guerra, a fracção inimiga são os renegados Kilrath, que não poupam vítimas e inocentes.

O jogador é um dos muitos pilotos da confederação que lutam tenazmente contra a supremacia espacial dos Kilrath. A acção tem início na messe dos oficiais. Podemos experimentar o simulador, trocar algumas palavras com os pilotos e consultar a tabela dos oficiais (com as seguintes relações: posto, missões pilotadas e inimigo abatidos).

Saindo deste cenário, o jogador entra na sala de operações, seguindo-se o "briefing" da missão. É identificada a localização da base/nave mãe, "Tiger's Claw", os pontos de passagem e o destino.

As missões são de reconheci-

mento, ataque a bases inimigas, patrulha, escolta e transporte. São experimentadas inúmeras possibilidades sem que haja repetições monótonas.

Após a "assimilação" dos principais dados e conselhos (podem ser consultados durante a missão), é altura da verdadeira acção.

O "cockpit" da nave é simplificado ao máximo: velocímetro, destino e respectiva distância, escudos deflectores, armas... e pouco mais.

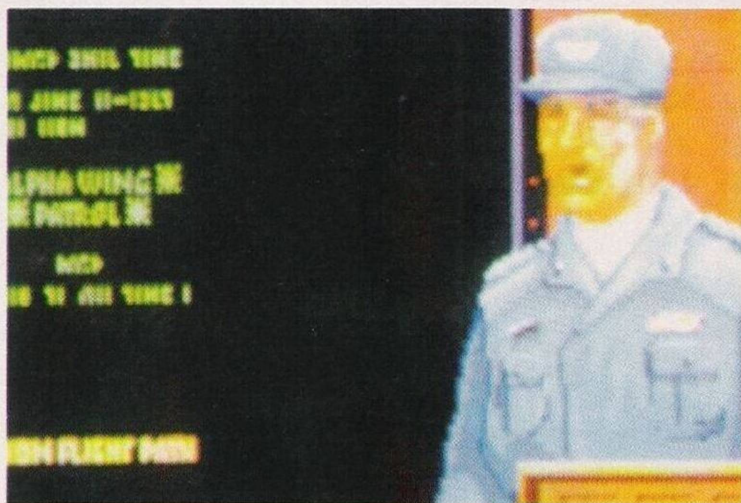
Os gráficos e animação são as estrelas de "Wing C." tridimensionais, com cores abundantes e dotados de pormenores únicos, desde a pintura do veículo ao reactor. Os grafismos tridimensionais, coloridos e detalhados resultam quase sempre numa animação deficiente, demasiado

lenta, porém, "Wing" ultrapassa essa "barreira", pois a animação é excelente!!!

Não é exagero afirmar que é a estreia de um novo estilo.

As cenas de perseguição e combate são terrivelmente difíceis (quando há desigualdade numérica) e, simultaneamente, "saborosas" e arrebatadoras. Há que orientar a nave na direcção dos inimigos, disparar, calcular a distância e se esta proporciona o uso de um míssil, ver se há ataque na "cauda" da nave, restaurar os escudos deflectores e proteger o piloto acompanye.

É uma azáfama! E quando não se é suficientemente capaz de controlar todos estes factores, BUM!!! O piloto da confederação sempre é uma ajuda, mas a sua presença nem sempre é benéfica. Por vezes lança-se aos



O Leitor **Pedro Duarte**, possuidor de um Commodore Amiga, pretende formar um grupo de utilizadores, tendo em vista a exploração das capacidades sonoras do Amiga, em música, efeitos, instrumentos e programas.

O nome deste grupo é "Sonic Team".

Os interessados neste projecto (interessante!), podem contactar o Pedro através do endereço: **Rua Palmira Bastos, 17, r/c dto, Bons Dias, 2675 Odivelas.**

Prosseguimos com o caro **Eurico Óscar Covas**, colaborador de longa data e um acérrimo defensor do Spectrum. Depois da ideia de reunir entusiastas da electrónica para efectuar montagens no referido computador, o

prezado leitor regressa com uma nova iniciativa.

A ideia base é (mais uma vez) agrupar interessados na "sobrevivência" do Spectrum, perante a crescente popularidade dos 16 "bits", e, elaborar

uma fanzine.

Para colaborar neste projecto basta contactar o **Eurico Covas** pelo endereço: **Rua Alexandre Herculano, 57, r/c frente, Candal. 4400 Vila Nova de Gaia.**

Ainda sobre este computador, o **Jorge Santos** pretende comprar o programa "Maquina de Poker", elaborado por J.P.Fragoso, da Astor Software. Este leitor reside na **Rua Ferreira de Castro, lote 5A, 2.º dto, 2640 Mafra.**

SECÇÃO do LEITOR

inimigos com tal furor que bloqueia a visão e há personagens que, à mínima baixa, fogem a "sete pés"!

A aumentar o interesse, o jogo dispõe de vários ângulos de visão, perspectivas, incluindo o de uma câmara instalada nos mísseis.

E, por último, mas não menos relevante, resta apontar as cenas animadas que intervalam os combates: a nave a pousar no hangar, o piloto a entrar no "cockpit", a cerimónia fúnebre, a entrega das medalhas, a nave a explodir, o piloto a ejectar-se. Mais uma vez não há palavras que descrevam estas cenas animadas e geniais!

"Wing Commander" resulta num jogo excepcional. Gráficos e animação de qualidade suportam eficazmente esta fábula espacial bem ao jeito do "Star Trek" ("O Caminho das Estrelas").

Aliás, todo o jogo é baseado neste filme de ficção.

"Wing" promete muita acção, ficção e diversidade nas missões, apresenta diferentes pilotos/acompanhantes e naves idém!

Esperemos que a Metromedia publique sem demora as missões secretas e a tão falada sequela "Wing Commander 2".

151 POKES & DICAS

Commodore Amiga:

"Lemmings 2" - Códigos de acesso aos cenários mais avançados (cont.): mhrvmccdf, mrvmnbaddo, rvmncimedi, vnmcaivfdr, nmbiiivgdj, mbamvvnhdg, cimvvnmidq, bahrwnijdm, iirwnmbkdk, mrwnmbaldh, rwnmbimmdq/nível **"Wicked"**: unicitnds, fmbmhtwodl, ibalvwnpdk, cimvwnmqdj, gairvllbel, mipvllgecg

"Pit Fighter" - Durante o combate, escrever **"LOBSTERS"**, seguido das teclas 0 a 10 para aceder aos respectivos níveis

Compatíveis PC:

"Rocketeer" - Códigos de acesso aos cenários mais avançados; shootout, chase, rescue

"Dragon's Lair II" - Movimentos a realizar nas cenas;

1 - esquerda, 2 - baixo, direita, 3 - disparar, direita, 4 - baixo, esquerda, esquerda, cima, 5 - cima, baixo, 6 - disparar, cima, 7 - disparar, 8 - cima, direita, 9 - esquerda, disparar, esquerda, 10 - baixo, disparar, 11 - disparar, direita, disparar, 12 - cima, disparar, disparar, 13 - cima, 14 - disparar, cima 15 - direita, 16 - -baixo

Depois do material enviado pelos leitores **Miguel Jardim, Luís Afonso e Paulo Jorge,**



prosseguimos esta rubrica com a continuação da solução do jogo "King's Quest V". O autor destas dicas é o prezado leitor **Luis Miguel Neto.**

... Começamos no ponto deixado há várias semanas na cidade.

Ainda neste cenário é necessário entregar a marioneta ao dono da loja de brinquedos, em troca recebemos um trenó.

Continuamos o percurso até às montanhas (consultar edições anteriores...) e uma vez lá vestimos a capa azul.

Quando surgir uma mensagem a indicar que a personagem está faminta, comemos uma parte da carne. No ecrã seguinte encontramos um precipício, usamos a corda na rocha saliente (à direita do ramo), subimos e gravamos o jogo.

Saltamos para uma das pequenas plataformas, tendo o cuidado de escolher as que estão mais próximas da parede, de modo a alcançar o tronco e atravessá-lo. No próximo cenário, Cedric é levado por um lobo. Ultrapassamos este obstáculo usando o trenó e, continuamos a caminhar pela direita. Entregamos um naco de carne à águia e entramos no castelo. Agora somos feitos

prisioneiros e levados à presença da rainha Icabella. Após uma breve conversa, esta ordena a nossa morte. Antes que os lobos iniciem essa tarefa desagradável, utilizamos a harpa. A rainha fica encantada com a música e decide libertar-nos... , mas primeiro temos que derrotar um Letti que anda a causar problemas nos seus domínios.

Aceitamos o acordo e pouco tempo depois somos conduzidos à câmara de cristal.

Voltamos a salvaguardar o jogo e entramos na caverna.

Assim que o Letti aparecer, usamos o tarte. Dirijimo-nos ao interior da caverna e usamos o martelo no cristal que está dentro de uma cavidade (ao fundo da caverna).

Vamos na direcção do lobo que ficou à nossa espera e seguimos.

Mais adiante somos capturados por um enorme pássaro de duas cabeças, apanhamos o medalhão que está no ninho e esperamos que a águia nos resgate. Esta deixa-nos numa praia. Neste cenário recolhemos a barra de ferro que está na areia.

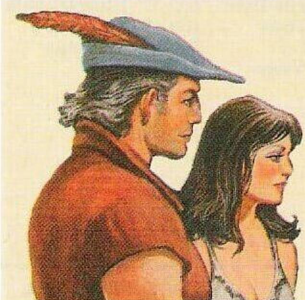
Descemos e usamos o sino que está à porta da casa estranha, porém, cedo descobrimos que o velho ermita que lá vive sofre de surdez aguda. De nada valeu tocarmos o sino.

Subimos dois ecrãs e utilizamos a cera no barco, no buraco do casco. Empurramos o barco e gravamos o jogo.

Continua...

Fazemos uma pausa nesta emocionante aventura, com a promessa de regressarmos no próximo domingo. Até lá tenham uma boa semana e continuem sempre e escrever para: **"Os Jogos no Computador", "Correio da Manhã", Rua Mouzinho da Silveira, 27,1200 Lisboa**

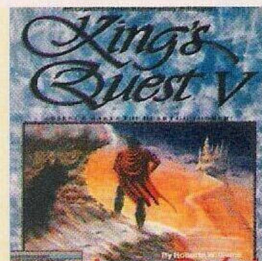
Nome: **"Wing Commander"**
 Género: **Acção/Simulador**
 Gráficos: **94%**
 Animação: **98%**
 Som: **85%**
 Originalidade: **92%**
 Jogabilidade: **95%**
 Total: **97%**
 Versão: **Compatível PC**



Disponível para PC AMIGA

King's Quest V

UMA AVENTURA PARA REIS!!



DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PORTIDATA LDA FAX: 082 41 63 56

Já à venda em todo o País!