NILTON PESSANHA SARAIVA

Visão do artilheiro do dorso de um bombardeiro B-24. Cuidado para não atirar nos amigos!

Warbirds III e Dawn of Aces

Voltando aos bons tempos da Segunda Guerra Mundial

BF-109 Messerschmitt pronto para decolar em missão de interceptação

F4-F Wildcat inimigo em aproximação para enquadramento de tiro

Formação do avião do jogador com seus alas

Os fãs de F/A-18 e caças a jato em geral que me perdoem, mas não se faz mais um bom combate aéreo como antigamente. Ao contrário da experiência de pilotar virtualmente modernos jatos de combate, simuladores de vôo ambientados na Segunda Guerra Mundial mostram o que é voar e participar de missões de combate sem radar, sem piloto automático, sem mísseis teleguiados, sem assento ejetor; enfim, sem toda a parafernália tecnológica que os caças de hoje carregam. Tudo tinha de ser feito na unha, controlando máquinas que eram o estado-da-arte da indústria nos anos 30/40, vestindo quentes casacos e macacões de vôo, pois não havia tempo para esperar os pilotos vestirem tudo isso após serem dados os alarmes. Lá em cima, em cabines mal fechadas, o frio congelava, mesmo nos trópicos. Ao entrar num mergulho, se a velocidade ultrapassasse as especificações do aparelho, duas coisas podiam acontecer. Se fosse um avião pequeno, como um caça, visto que os controles não eram hidráulicos nem elétricos, o piloto podia não ter força muscular suficiente para sobrepujar a pressão do ar passando a mais de 700 km/h sobre as asas, e via o chão se aproximando cada vez mais até se esborrachar numa morte inglória. Num grande quadrimotor, como um bombardeiro B-17, por exemplo, ele não precisava se preocupar com o chão; numa velocidade acima da especificada pelo fabricante, o avião se desintegrava no ar, com as asas soltando-se da estrutura e levando os motores junto.

Mac versus PC

Para quem aprecia esses simuladores, o mundo PC é o paraíso. Não só as duas versões do Combat Flying Simulator e Fighter Ace II (ambos da Microsoft) estão disponíveis para a Windows, como também Highs Aces, WW II, European Air War, Dawn of Aces, Warbirds e os maravilhosos IL-2 Sturmovik e B-17 The Flying Fortress.

Mas o macmaníaco belicoso não deve ficar triste, achando que não vai poder desfrutar a emoção de explodir no ar e ficar sem avião, sem macacão de vôo, pendurado de cuecas no pára-quedas. Essa experiência inesquecível pode ser "revivida" no Mac com dois jogos bem bacanas: Dawn of Aces e Warbirds III.

O primeiro é para quem tem a coragem e a insensatez de entrar no *cockpit* de um aeroplano da Primeira Guerra Mundial, onde o tempo médio de vida de um piloto no front não passava de 18 dias! O segundo está na sua nova versão, com gráficos mais aprimorados e com vários esquadrões virtuais já montados e voando na rede, inclusive de brasileiros.

Os pilotos voam isoladamente, para diversão ou treinamento, ou enfrentam-se em uma arena de combate na rede, dividida em países (cores). Como não existem países de verdade, é possível encontrar aviões alemães e americanos em coexistência totalmente pacífica, voando pela mesma cor.

Também é possível jogar via rede fora de um esquadrão, em combates H2H *(head to head* ou cabeça-a-cabeça) – a melhor forma de aprender os truques de ataque e evasão, isto

Cockpit do B-24. É preciso voar sempre de olho nos instrumentos do painel

Visão do painel atrás do assento do piloto do B-24

é, acertar e continuar vivo. Para os iniciantes, o primeiro passo é aprender a decolar e controlar o vôo. Depois vem o mais difícil: pousar sem destruir o avião.

Baixe e voe

O bom da história é que ambos os simuladores podem ser baixados do site da iEntertainment, sem custo. Quer dizer, você pode voar *offline* para pegar prática. A graça mesmo é entrar em partidas online com outros jogadores; mas para isso é necessário pagar uma taxa mensal, que varia de US$ 10 a US$ 25.

Tanto o Warbirds como o Dawn of Aces não possuem o som e os mirabolantes gráficos de um B-17 The Flying Fortress (Microprose), nem permitem que mais de um jogador voe no mesmo avião (piloto e artilheiro, por exemplo), como o B-17 e o IL-2 Sturmovik (Ubi Soft) permitem, mas são jogos para pilotos audazes e que querem ter a sensação mais próxima da realidade de pilotar um caça em batalhas aéreas nos dois maiores conflitos do século 20.

Para quem não quer participar das arenas e jogar só em casa ou em rede com outro computador, o Warbirds III dispensa o uso do joystick, colocando o mouse no seu lugar e o teclado para substituir os pedais (teclas J, L, A, S, D). Você pode decolar e abater os *drones*, aviões de vários tipos que ficam voando próximo às bases, sempre em curvas, alterando a direção e a altitude – um bom exercício para adquirir os controles de interceptação e tiro. Ou então, é possível atacar alvos em terra e mar, desviando-se da defesa antiaérea, sempre de olho no mapa e no combustível.

No Warbirds III, há dois modos de pilotar. O padrão é o realista, em que o joystick é recomendado. O modo fácil *(easy)* permite o controle pelo mouse, mas você ainda terá de segurar o *spin*, o trepidar dos disparos das armas de bordo, as derrapagens no ar, as forças G que causam escurecimento ou vermelhidão na visão (quando o sangue corre para os pés ou sobe para a cabeça, respectivamente), e os limites estruturais (que destroem o avião quando excedidos). Tudo isso pode ser desligado; o jogo torna-se então algo próximo de um videogame estilo *arcade*. E você ainda pode gravar seu vôo e mandar o filme para os seus amigos conferirem seus feitos de ás.

Morto, mas herói

As diferenças do Warbirds para o Dawn of Aces são mais notadas na velocidade dos aviões, algo lenta para os padrões de hoje, onde até um carro esportivo ultrapassa facilmente os 180 km/h daqueles aeroplanos. Sensacional é a chance de poder lançar-se num biplano de um Zeppelin em vôo e depois tentar voltar ao gancho de atracação. As armas limitam-se a duas metralhadoras pequenas e bombas leves, com os alvos em terra entrincheirados. Mas não tem pára-quedas. Sua chance, depois de abatido, é de poder participar do pavilhão dos heróis mortos, deixando o dos covardes vivos.

Os requisitos mínimos para o Warbirds III e o Dawn of Aces são: Mac com processador G3 de 300 MHz, Mac OS 8.6 ou posterior (mas só o primeiro tem versão para OS X) e 256 MB de RAM. M

WARBIRDS III

www.iencentral.com/warbirds

Preço: Grátis

Pró: Ótimo realismo de vôo com o uso do joystick e pedais; gráficos mais aprimorados nesta nova versão

Contra: Vicia e dá vontade de chorar quando você encontra um piloto melhor, que o abate em poucos minutos; não roda no OS X (ainda)

DAWN OF ACES

www.dawnofaces.com

Preço: Grátis

Pró: Recria a experiência de pilotar com muita aventura e romantismo

Contra: Não tem esquadrões brasileiros na rede

NILTON PESSANHA SARAIVA
Designer gráfico, 42 anos, já conseguiu decolar do maldito convés de um porta-aviões, mas nunca pousar; sempre acerta a torre ou cai no mar.

"Foto oficial" de **Nilton Pezz** com suas condecorações. À esquerda, abaixo da Águia da Luftwaffe, a Deutsches Kreuz im Gold (Cruz Alemã em Ouro). Ao centro, no pescoço, a Ritierkreuz (Cruz de Cavaleiro) e, logo abaixo da lapela, duas fitas. A primeira indica a Eisenerskreuz (Cruz de Ferro) 2° Classe, a segunda, a Medaille Winterschiacht im Osten 1941/2 (Medalha da Batalha de Inverno no Leste, 1941-42), também conhecida como Ostfrontrnedaille (Medalha da Frente Oriental). Era popularmente chamada de Gefrierfleisch Orden (Ordem da Carne Congelada!). À direita, de cima para baixo, temos a Frontflugspange für Schiachtflieger und Zerstörer (condecoração para um determinado número de missões de combate, neste caso para caças bimotores e de ataque ao solo), Goldenes HJ-Abzeichen (em forma de losango), Eisenerskreuz (Cruz de Ferro) 1° Classe e abaixo dela, à esquerda, a Veründetenahzeichen (condecoração por ferimentos em combate). Pela coloração na fotografia, pode ser a de prata (até quatro ferimentos) ou a de ouro (acima de 5 ferimentos). Ao seu lado, o brevê de piloto; na fotografia, a águia não aparenta ser em cor escura, o que leva a supor ser esse o brevê duplo de piloto e observador.