



# THE DARK EYE

Game de aventura traz histórias de Edgar Allan Poe

The Dark Eye deve ser o CD-ROM de aventura mais intelectualizado disponível no mercado. Trata-se de uma imersão interativa na obra do escritor norte-americano Edgar Allan Poe (1809-1849), um dos pais da literatura de terror, suspense e mistério. Outro mito das letras americanas, William S. Burroughs, empresta a sua voz a um personagem e declama o mais famoso poema de Poe, "O Corvo". O músico inglês Thomas Dolby colabora na trilha sonora, que completa a atmosfera sombria de muitas cenas desse CD. O centro do jogo é uma mansão. Em suas dependências presenciaram-se acontecimentos que remetem a três contos de Poe. Tocando certos objetos dispostos nas salas, o jogador é transportado para dentro desses contos, ou "pesadelos", conforme são tratados no CD. São histórias que sempre envolvem dois personagens, sendo um, de alguma forma, vítima do outro. O explorador tem a chance de participar pelo ponto de vista de cada um dos atores, ou mesmo trocar de papel enquanto os dramas acontecem. Os personagens são representados por bonecos de madeira, vestidos com roupas de época e animados em "stop

motion" nos trechos em que há diálogos. Junto deles, sempre há dois objetos de cena, os "portais" para uma ou outra visão de cada conto. Esses objetos só se tornam úteis no "modo pesadelo". Ele é ativado depois do jogador acumular uma certa quantidade das informações que introduzem cada conto. Cada vez que um pesadelo vai começar, as figuras desaparecem e a imagem fica azulada. Então é o momento de procurar um dos "portais" e percorrer um pesadelo inteiro, sem o que é impossível abrir todas as portas da mansão e resolver o enigma final da casa. Os três pesadelos são "O Barril de Amontillado", "Berenice" e "O Coração Delator". Como eles seguem razoavelmente a estrutura dos contos, muitas situações se estendem por dias, e têm que ser repetidas várias vezes no jogo para que alguma coisa aconteça.

Portanto, é preciso ficar sempre clicando em tudo duas ou três vezes, mesmo que seja apenas para um personagem completar sua fala. Durante cada pesadelo, quando os olhos de um dos bonecos cintilam estranhamente, é a deixa para o jogador "mudar de corpo" e conhecer o outro lado da história.

Mesmo considerando a esquisitice das figuras de alguns



É bom ir se acostumando com visual estranhíssimo dos personagens

bonecos, o jogo tem um design muito interessante. Um mapa frenológico cumpre a função de guia para o jogador saber por quais partes da casa já passou. Uma mão serve como cursor, com a capacidade adicional de "ler" os pensamentos de uma pessoa ou revelar as memórias contidas em um objeto. Mas visual bonito realmente não é tudo. Se os CDs de aventura são recomendados para pessoas pacientes, The Dark Eye exige, além disso, um interesse extra na obra de Edgar Allan Poe. Mesmo não sendo longo (o CD é híbrido) e não contendo enigmas muito cabeludos, o jogo é bastante monótono. **M**

## MARCOS SMIRKOFF

Conselheiro editorial da MACMANIA, pilota uma Silicon, mas não vê a hora de comprar um Macintosh só para ele.

### THE DARK EYE

Inscape

Tomorrow: (011) 852-4466

Configuração: System 7.1 ou posterior, Mac 68030/33 MHz com 8MB RAM

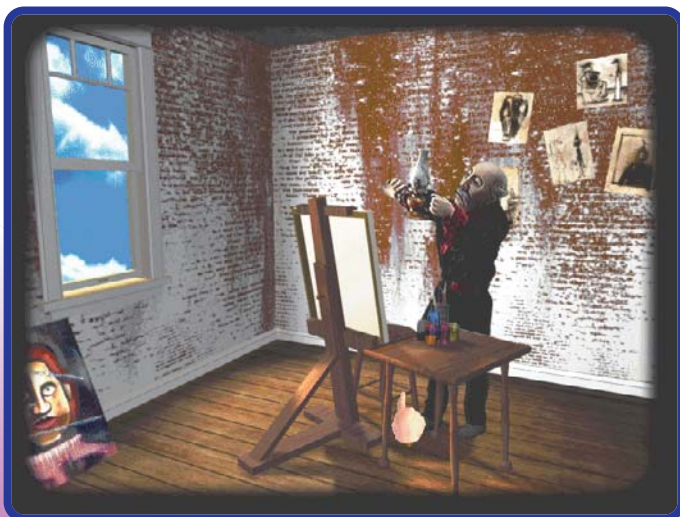
Preço: R\$ 90,00

Intuitividade:

Interface:

Diversão:

Custo/Benefício:



Navegar pelo Dark Eye é fácil, jogo duro é entender o que o velhinho fala