



MYST

Broderbund Software

Preço: US\$ 59,95

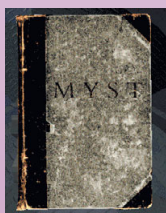
Configuração: Mac colorido, 4Mb RAM (2500k livres), System 7.01 ou posterior

Intuitividade:

Interface:

Diversão:

Custo/Benefício:



O Myst é o CD-ROM mais legal que eu já vi pro Macintosh. Neste jogo do tipo "adventure", você cai numa ilha onde morava um escritor

que, através de um processo mágico, conseguia materializar os mundos descritos nos seus livros. Mas algum desastre aconteceu e agora a sua tarefa é percorrer esses mundos recolhendo pistas e as páginas arrancadas dos livros mágicos para tentar descobrir o que se passou. E como o sujeito, além de escritor, também era um inventor de mão cheia, os mundos são povoados de engenhocas



Um quadro de Ingres. Detalhe chique de uma sala em algum lugar do jogo

tecno-retrô fascinantes, meticulosamente modeladas em 3D no Strata. Aliás, se quando você ouviu falar em 3D o que vem à mente é cafonice ao estilo das vinhetas da Globo, você definitivamente precisa ver o Myst. Ele é 100% 3D, mas a direção de arte é de muito bom gosto. O nível de detalhe dos objetos, as texturas, a luz e os sons fazem com que você, depois de algum tempo jogando, não note mais que aquilo é tudo gerado em computador.

A interface é despojada: apenas a sua visão e um cursor de mãozinha para navegar e manipular objetos. Se por um lado esse estilo limita as possibilidades de interação, por outro lado faz com que você se atenha ao essencial da história. Você não morre a cada cinco minutos por

alguma coisa estúpida como cair de um barranco. Não existe nada no mundo do Myst que não seja pertinente ao desenrolar da trama e, ao contrário do que possa parecer, isso não torna o jogo óbvio. Todos os problemas propostos seguem uma determinada lógica e, para resolvê-los, você não precisa ser nenhum adolescente-fanático-por-RPG. Se você estiver realmente enrascado, basta apelar para o envelope lacrado com dicas que vem com o CD.

O jogo é surpreendentemente rápido para um CD-ROM. A parte que deve ser copiada para o hard disk tem apenas 3Mb e, mesmo assim, a navegação é bem esperta. Nada do esquema "um cliquinho, um cigarrinho" da maioria dos CD-ROMs. Fora isso ainda há a função *zip mode*, que é muito bem-vinda em jogos desse tipo. Quando ativada, o cursor vira um raiozinho ao apontar para lugares onde você já esteve.

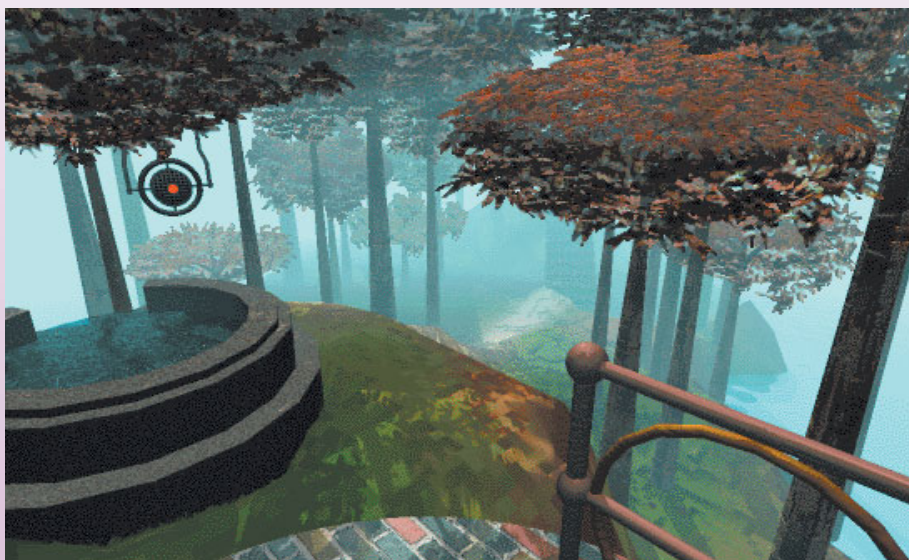


Cuidado para não babar nos cenários

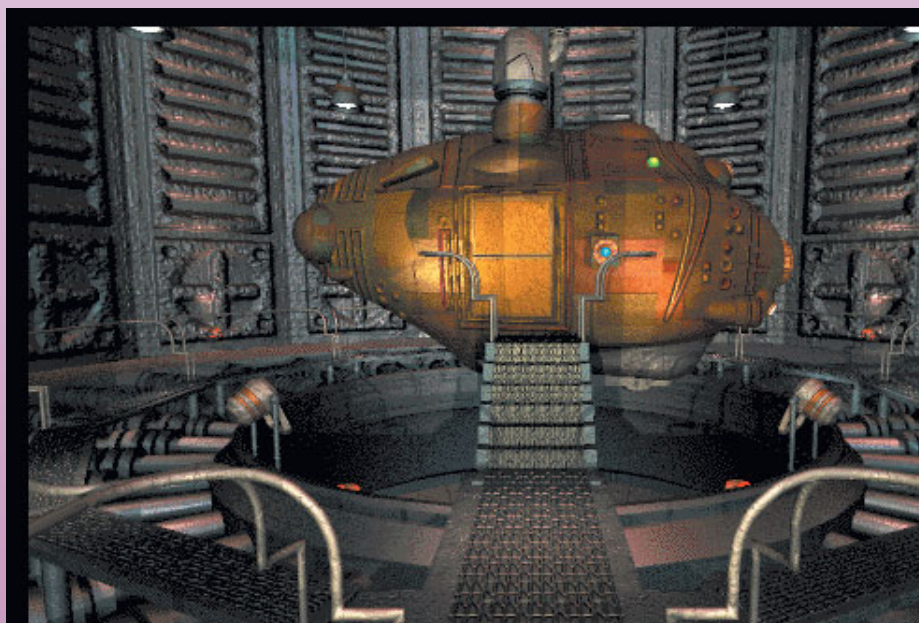
O imponente prédio "grego", lá no fundo, é a biblioteca, o centro do jogo

Clicando, você pula direto para o lugar, sem ter que passar pelas telas intermediárias.

Desvantagens? Praticamente inexistentes. Você não interage com nenhum personagem vivo; os mundos, apesar de alguns QuickTimes estrategicamente colocados, são essencialmente estáticos; e em alguns lugares dá pra perceber as limitações dos modelos do Strata; mas isso, reconheço, já é exagero meu. Para o jogador brasileiro, a língua pode ser um problema. O jogo não tem texto, mas mesmo assim na



Esse lugarzinho bonito é o único pedaço agradável da "Idade Selenítica"



Esta é a nave subterrânea. Prepare-se para andar muito até sair em algum lugar

biblioteca há os tais livros que precisam ser lidos (livros mesmo, com várias páginas), algumas cartas que vão sendo achadas pelo caminho e – mais complicado – algumas informações são dadas oralmente, em QuickTime.

Dicas? A torre giratória é a chave da passagem para os outros mundos. Como? Tem a ver com os interruptores espalhados pela ilha. Mais? Descubra você mesmo; realmente vale a pena.

Tom Bojarczuk

Broderbund Software:

500 Redwood Blvd.
Novato, CA 94948/6121
001-415-382-4400



Procure duas pistas neste quarto

EU FUI ATÉ O FIM!

Há umas cinco alternativas para terminar o Myst; uma é a boa, as outras são armadilhas. Mas basta ter um pingo de calma e juízo para descobrir qual é a que leva à chave do enigma. Fiquei um pouco decepcionado nesse ponto. De certa forma, a solução da trama é tão evidente que ganhar o jogo não tem tanta graça quanto eu esperava.

Cair em alguma das armadilhas finais, como conferi depois, acaba sendo muito mais engraçado.

Foram mais ou menos 16 horas de jogo, distribuídas em 8 dias, pra percorrer o Myst de cabo a rabo. Isso resultou em folhas e folhas de anotações, mapas cheios de rabiscos, cálculos mirabolantes, chutes inacreditáveis. As melhores soluções vieram sempre enquanto matutava dirigindo para casa depois de mais uma sessão. Essa é uma boa dica para resolver qualquer das empacadas que cada fase oferece: sair, dar uma volta pra coordenar as idéias. Myst dá uma prévia do que pode vir por aí quando for possível "entrar" nos jogos. Meus sonhos, durante o tempo em que joguei, se referiram invariavelmente às paisagens e situações dos mundos contidos no CD.

Em suma: em caso de dúvida, Myst vale o sacrifício de seus dólares.

Marcos Smirkoff