

Aproveitando ao máximo o sucesso dos agentes Mulder e Scully, a Fox lançou não apenas o filme da série Arquivo X para as telas de cinema como também o jogo para as telas do computador.

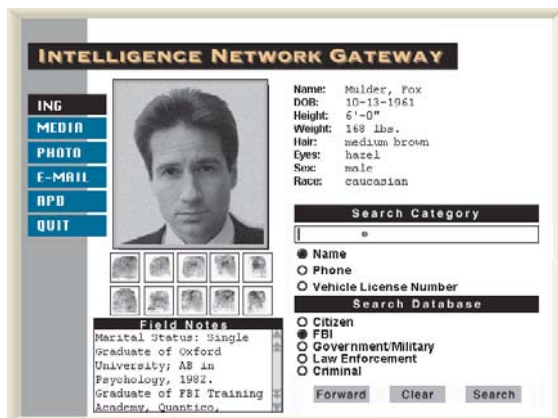


Para os fãs ardorosos da série Arquivo X, a caixa X-Files – Trust No One, com sete CDs, passa a ser mais um item a se colecionar, não apenas por seu conteúdo como também pelo acabamento da embalagem, com visual semi-holográfico e com os discos dispostos como um arquivo de verdade, cada um em sua pasta. A sedução é realmente muito grande, mesmo para quem só assiste à série de vez em quando.

O clima começa já no processo de instalação do jogo, que é acompanhado da voz da agente Scully (que voz!) falando de sua convivência com Mulder e de como encara a crença de seu parceiro na existência de vidas extraterrestres. Uma grande sacada, se não fosse pelo fato de a instalação demorar dez minutos ou mais, dependendo do computador, enquanto a fala de Scully dura cerca de um minuto. Isso porque a máquina em que instalei foi um 8600/300 (a instalação mínima é de 250 MB e a standard é de 350 MB). Depois de instalados os mais de 800 arquivos (versão mínima), é hora de botar o jogo para funcionar. Como rezam as instruções no manual, apague as luzes e coloque o som do Mac no máximo — de preferência, ligue numas caixas legais ou no aparelho de som.

A verdade está no drive

O jogo começa... Introdução com Mulder e Scully entrando em um armazém; segue uma cena com tiros e então uma luz misteriosa encobre os heróis... Legal, um bom início: ação, vídeo em tela cheia (quer dizer, formato



Entre na rede privada do FBI à procura de pistas

X-Files – Trust No One

Ajude a descobrir onde foram parar Mulder e Scully

de cinema) de boa qualidade e som de alto nível. Após esse prelúdio, aparece o menu de opções onde você seleciona New Game... Aí veio a primeira decepção: o jogador não controlará as ações da dupla dinâmica do FBI, mas sim Craig Willmore, um agente do escritório de Seattle recentemente divorciado, mas que se mostra confiante e agressivo em seu trabalho. Ele descobre rapidamente que os agentes Mulder e



O que estariam investigando os agentes Mulder e Scully?



Dormiu no ponto, virou adubo

Scully estão desaparecidos (muito conveniente!) e que sua missão será encontrá-los, claro. Os dois agentes foram a Seattle investigar um caso e estão desaparecidos há três dias. O diretor Skinner vem para a cidade a fim de colaborar com a investigação do escritório local e, portanto, ajudar você, Craig Willmore. O enredo se desenrola num clima bem de acordo com a série: fatos sobrenaturais, mortes bizarras, conspiração governamental, doenças incomuns e personagens misteriosos. Ou seja, muita coisa estranha, pouca explicação. A esta altura você provavelmente já deve ter deduzido que Willmore só encontrará Mulder e Scully mais para o final da história. Para simular o ambiente da série, Craig Willmore acabará arrumando uma parceira de investigação (quase rola um beijinho). Além de Skinner e dos próprios agentes, outros personagens da série de TV também fazem suas aparições no jogo,

como os Pistoleiros Solitários e X, o contato misterioso de Mulder em vários episódios. O jogo é ainda recheado de uma série de brincadeiras sobre a série e seus autores, que só os



Calma Mulder, a ajuda está vindo

fãs mais ardorosos conseguem sacar. Por exemplo: dois personagens tem os mesmos nomes de gente envolvida na produção da série. James Wong, um chinês importante na trama, é na vida real roteirista da série e Mary Astadourian, a policial que vira a parceira de Willmore, é a produtora dos episódios. A maioria dos objetos sem utilidade prática nos cenários citam episódios famosos da série.



Newton vive!

O jogo é praticamente feito com cenas e imagens reais, fato que o torna mais um filme interativo do que um jogo do estilo adventure propriamente dito. Não é de estranhar que isso aconteça. Quanto mais cenas filmadas houver num jogo, mais sua



Um resumo da interface de X-Files

interatividade será prejudicada, pois devido aos custos de produção é necessário se concentrar apenas nas filmagens das cenas relevantes aos quebra-cabeças. É o que acontece com o X-Files. Assim, quase todas as ações que você toma durante o jogo têm um propósito e, por consequência, os quebra-cabeças ficam, às vezes, fáceis demais.

X-Files simula bem (nos limites do possível) o ambiente de uma investigação policial hollywoodiana. Em seu inventário é possível encontrar diferentes tipos de equipamentos usados pelo FBI: telefone celular, arma, distintivo, arrombador de fechaduras, algemas, visores noturnos, lanterna e binóculos. A prova de que o CD foi criado por macmaníacos é que Willmore usa um Newton. O PDA é fundamental na jornada da investigação, sendo utilizado para ir de uma localidade a outra, mandar e receber e-mail, além de realizar as anotações da investigação (coisa que o agente Willmore faz automaticamente, felizmente). O interessante é que, mesmo quando você envia um email desnecessário para o Skinner, por exemplo, recebe uma resposta, algo simpático da parte dele. Apesar de bem acabado e envolvente, X-Files tem alguns pontos fracos. As cenas de ação são frustrantes, além de serem poucas. E o tempo



O diretor Skinner ajuda nas investigações

de jogo é pequeno (é perfeitamente possível terminar o jogo entre 10 e 15 horas), ainda mais contando que são sete CDs. Pode-se jogar com a opção de Intuição de Agente ativada, que acende uma luz azul no canto superior da tela quando se está próximo de algo importante para o caso. É claro que isso agiliza bastante as ações, mas

não funciona em todas as situações.

Outro fator negativo é que o jogador tem pouco controle sobre o caminho que a trama percorre. As conversações se resumem ao estilo pergunte-tudo-o-que-puder (felizmente existe a opção de legendas). De vez em quando, é dada a oportunidade de escolher uma resposta “Raivosa”, “Casual” ou “Indiferente”, mas isso tem pouca influência nas cenas. Em determinados pontos do jogo, morrer é bem fácil. Quando isso acontece, o jogo pergunta se você quer tentar de novo. Existem pelo menos dois finais oficiais para a trama, nos quais sua missão é cumprida, excluindo as mortes acidentais de Mulder, Scully ou de Willmore. (Aqui vai uma dica de antemão: para não ter que começar tudo de novo para ver os diferentes finais, digite `esc` para acessar o menu principal e clique em Save. Assim você encontra três slots para gravar diferentes jogos. Você pode renomear o atual e salvar por cima ou clicar num slot vazio e nomear. Clicar Save com a tecla `(Shift)` apertada abre uma caixa de diálogo onde é possível nomear quantos jogos quiser e arquivar na pasta do game. Entre os prós e os contras de X-Files, acho que o saldo é positivo, mesmo achando o jogo muito pouco desafiador e os finais um pouco decepcionantes. Pensando como um episódio interativo de Arquivo X, até que funciona bem. De qualquer modo, está escrito na caixa “Trust No One”, ou seja, não confie em ninguém. Confira o jogo por si próprio. **M**

MÁRCIO NIGRO

É redator da Macmania.

X-FILES – TRUST NO ONE



Fox Interactive: www.foxinteractive.com

Macworld: (011) 531-9644

Preço: R\$ 111