

Onde se encaixa o Unreal entre os jogos de ação? A mídia especializada em games proclamou que ele seria o jogo mais bem-feito de todos os tempos, uma revolução em qualidade, que poria os Quakes da vida no chinelo.

Calma lá. É preciso desfazer o exagero armado em torno desse jogo. O



Unreal não é uma revolução: é uma evolução.

Pegue o estilo básico de jogo do Quake, crie ambientes mais variados, use menos personagens, ponha música de fundo, aumente a definição gráfica, bole fases gigantescas, crie texturas foto-realísticas e enfeite tudo com efeitos visuais matadores. Mais forma para a mesma substância, só isso. O espírito dos ambientes e a maneira de interagir com eles é a mesma. Um não-fanático por jogos de matança pode até confundir os dois.

Tem roteiro?

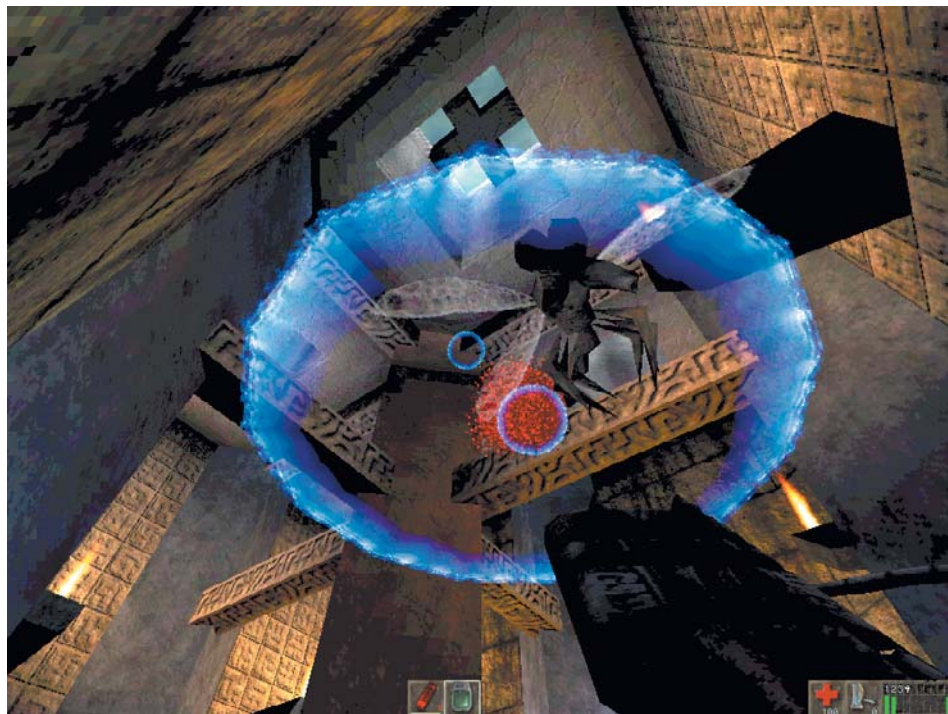
Até que sim. Você começa fugindo de uma prisão futurista em algum planeta e passeia por cenários ao ar livre, minas, cavernas e um imenso templo. Ao longo desse turismo, enfrenta uma porção de ETs brutamontes e bem armados, e ajuda a libertar uma raça de seres bonzinhos e místicos de quatro braços, que foram subjugados pelos malvoados.

Se você achar isso tudo uma frescura, tudo bem; a idéia básica do jogo ainda é matar, matar e matar. Para chegar ao fim, atire em todos os carinhos que não tiverem quatro braços e percorra cada centímetro dos incrivelmente complexos labirintos. Um detalhe interessante é que, ao começar o jogo, você pode escolher a sua própria aparência dentre uma variedade de manequins masculinos e femininos.

As armas dão tiros visualmente muito bacanas, mas pecam pelo excesso de uniformidade: são parecidas demais entre si e não têm a variedade

Unreal

Um Quake com overdose de esteróides



Qualquer captura de tela não faz justiça à beleza dos fulgurantes tiros e vivas explosões do jogo

de de um Duke Nukem ou Marathon. As granadas quicantes do Quake, particularmente, fazem muita falta. Sem falar que nada morre antes de tomar ao menos meia dúzia de tiros. É fundamental saber atirar fugindo de ré. A variedade de monstros é menor que no Quake, mas eles são mais espertos: saltam de plataformas, movem-se depressa, sabem usar os elevadores e esquivam-se dos tiros. Por outro lado, o jogo individual não corre tão fluido como poderia. É quase sempre na base de

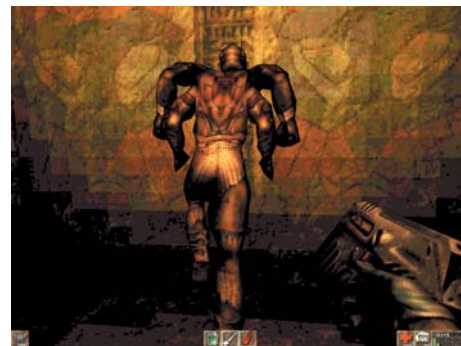
matar um inimigo de cada vez, com muito menos opções táticas (localização, rotas alternativas) que nos demais jogos do gênero. Como resultado, combater determinados vilões é uma pedra total. São poucos os jogos em que você consegue morrer tantas vezes na mão do mesmo personagem. Isso frustra, pois em certos setores a vontade mesmo é de admirar a beleza do cenário e não ser estupidamente morto pela enésima vez por um Klingon fisiculturista. O jogo em rede pode rolar via rede local ou na



Acostume-se a dar Quick Save com frequência



Para poder ver esse monstro de perto, só morto



Esse mutante é o guia para o objetivo da fase



Até o efeito de teleporte é psicodélico

Internet (conecte a pelo menos 28.800 bps); na ausência de um servidor braçuca, experimente algum dos constantes da lista de “favoritos” do próprio jogo. O Deathmatch é igual ao do Quake, exceto por manter os jogadores numa “sala de espera” (uma cela de prisão) entre uma partida e outra.

O que há de especial?

O Unreal dispõe de uma série de efeitos ópticos que proporcionam o visual mais impressionante de qualquer jogo de matança até o presente momento. As chamas tremulam e fazem fumaça, a superfície da água forma ondas e reflexos convincentes, as superfícies sólidas podem ser polidas ou foscas, as texturas são detalhadas mesmo quando vistas de perto, as luzes coloridas são usadas de forma competente, os movimentos dos personagens são fluidos e até as asas dos monstro-insetos são transparentes. Além disso, o jogo tem acústica hiper-realista, com reverberação, eco e efeito surround, e ainda oferece uma trilha sonora opcional.

O preço pago por tanta sofisticação é um requerimento de hardware jamais visto. É preciso desabilitar vários dos efeitos visuais para aliviar o seu peso combinado sobre o processador. Senão, você fica com um jogo com visual digno de arcade de 64 bits, mas com animação completamente quebrada. Ele só roda decentemente com todos os efeitos ligados em Macs



É comum você passar horas se degladiando (e morrendo) repetidas vezes com um vilão muito forte

classe G3 ou com placa aceleradora de vídeo. Nada tenho contra o progresso da tecnologia; o problema é que o estilo do jogo precisaria ser tão revolucionário como o seu audiovisual para justificar isso tudo.

Que máquina consegue rodar?

Se não apresenta novidades quanto à jogabilidade, o Unreal é um belo teste de benchmark. O excelente readme (talvez o primeiro readme de jogo que já vem com os códigos de cheats) diz que você não pode se escandalizar por ele exigir pelo menos 75 MB de RAM para abrir completo. Isso já dá uma idéia da encrenca. Você pode fazer uma instalação parcial de 40 MB, mas para evitar inserir o CD toda vez que vai jogar, vai ter que encher 400 MB do seu HD. Senão, abrir o programa leva o mesmo tempo que dar um restart. De maneira geral, o ajuste original de fábrica, com algumas opções cautelosamente removi-

das, permite ao Unreal rodar decentemente em máquinas comuns, em resolução média ou baixa e som a 22 KHz. Para realmente humilhar, você precisaria de um Power Mac G3. Sem falar na montanha de memória RAM, o triplo do normalmente requerido pelo Adobe Photoshop.

Enfim, o viciado autêntico pode considerar a aquisição de uma máquina nova somente para conseguir rodar esse jogo. **M**

MARIO AV

É um Quaker dedicado, mas também é fã incondicional do Tetris.

UNREAL



MacSoft: www.wizworks.com/macsoft

Preço: US\$ 49,95



O desafio aqui é descobrir o que deve ser feito



Os cenários externos incluem vegetação e lagos



Sala de espera (espelhada) do jogo em rede