



Qualquer pessoa que gosta de games estilo aventura/RPG sabe que *Myst* foi uma espécie the “Sgt. Pepper’s” (daquela banda chamada The Beatles, sabe?) desse estilo de jogo de computador. Lançado em 1993, quando os drives de CD-ROM ainda eram novidade e placas de aceleração gráficas eram um sonho maluco, o game criado pelos irmãos Rand e Robin Miller (em Mac! Em HyperCard!) deixou todo mundo de queixo caído com seus gráficos estonteantes e uma interface incrivelmente simples e funcional. E o mais impressionante: você não morria nem lutava com ninguém. Aliás, você se encontrava totalmente sozinho na fantástica ilha de *Myst* e não tinha idéia do que estava acontecendo. Aos poucos ia descobrindo o enredo, à medida que solucionava os desafadores quebra-cabeças e encontrava os livros D’ni que transportam para outras paisagens. O sucesso foi implacável e o jogo e a sua sequência, *Riven*, já venderam mais de dez milhões de cópias em todo o mundo. Oito anos mais tarde chega o terceiro “episódio”: *Myst III: Exile*. Antes de botar a mão nos quatro CDs que compõem o jogo, porém, confesso que estava bastante cético em relação ao que veria pela frente. Isso porque, ao contrário de *Myst* e *Riven*, a terceira parte não foi concebida pelos irmãos Miller. Poucas pessoas sabem, mas a história por trás de *Myst* é muito complexa e imaginativa, tanto que foram lançados três romances de trezentas páginas nos quais é descrita a trajetória de Atrus, seu pai (Gehn), sua avó (Ti’Anna) e do povo D’ni, raça de homens subterrâneos que desenvolveram a arte de escrever hiperlivros (*linking books*) capazes de nos levar a outras eras. Por esses motivos, eu acreditava que *Myst III* era apenas



ver os quebra-cabeças. As paisagens são deslumbrantes, com alto grau de realismo nas texturas, iluminação e efeitos visuais. Graças ao uso da tecnologia de aceleração OpenGL, *Exile* produz efeitos climáticos como raios, água corrente e outras melhorias gráficas. E os programadores visuais tiveram muito cuidado com as cores. Cada uma das Eras tem uma tonalidade predominante para causar sensações oníricas, desoladoras e de mistério. Jogar *Exile* é quase um passeio turístico. E para aumentar o nível de realismo e dinamismo, o jogador pode navegar pelo cenário enquanto as animações e filmes rolam. Você não é obrigado a ficar estático enquanto as coisas acontecem. E o som? E o som? Que beleza! A introdução tem até trilha sonora à la Carmina Burana com orquestra, coral e tudo. O efeitos sonoros são muito realistas e mantêm a marca registrada dos dois primeiros jogos (alguns sons são os mesmos em todos). E gratificante ver como o som e a trilha sonora está melhorando muito no mundo dos games.

Myst III: Exile



Terceiro episódio da saga é um retorno triunfal

um produto oportunista e marqueteiro. Não tinha idéia do quão enganado estava...

Delírio para os olhos

Myst III: Exile é um trabalho primoroso e não deixa nada a desejar em relação aos outros dois. O espírito é o mesmo: aponte para onde quer ir e clique. Mas a vantagem é que agora o cenário é 3D e você pode girar a “cabeça” em 360°. O contraponto é que será realmente necessário olhar para todos os lados para resol-



MYST III: EXILE



Quem faz: www.ubisoft.com

Brasoft: 11-3154-0344

www.brasoft.com.br

Preço: R\$ 79

Quase só

Desta vez você não está sozinho; pelo menos não o tempo todo. Como sempre, o seu personagem é o aventureiro sem nome que caiu há oito anos da ilha de Myst e que depois ajudou Atrus a salvar a mulher Catherine. Agora ele vai a Tomahna, onde vive o casal, a chamado de Atrus, que quer mostrar seu último trabalho, Releeshahn, a Era que será a casa de seus ancestrais D'ni. Porém, ao encontrar Atrus, um homem estranho, interpretado pelo ator Brad Dourif (Alien – A Ressurreição e Estranho no Ninho), aparece e rouba Releeshahn, fugindo a partir de um hiperlivro. Seu trabalho será segui-lo e descobrir qual é a dele.

Assim, você acaba indo para a ilha de J'nanim, onde tenta seguir o vilão. Ao contrário de Myst e Riven, nos quais não se sabia bem por que realizar muitas das tarefas, em Exile você tem uma idéia mais ou menos clara de seu objetivo: recuperar Releeshahn.

Ao andar pelas diferentes Eras, os pedaços do diário do vilão aparecem aos poucos, deixando a trama mais evidente. Sirrus e Achenar, os filhos “travessos” de Atrus, destruíram o mundo onde nasceu o antagonista. Como não consegue encontrar a dupla dinâmica, o vilão decide se vingar do pai. Aparentemente, ele vem tramando dar o troco há anos, viajando entre as Eras, danificando ou mudando as coisas para testar e instigar Atrus. Por isso, mesmo estando sozinho, você tem a sensação de que o inimigo está por perto.

Dedução e lógica

Como acontecia nos jogos anteriores, os quebra-cabeças são exercícios desafiadores de dedução e lógica. Certamente, os menos pacientes vão acabar procurando dicas na Internet, mas não é necessário. É verdade que é preciso gastar um tempo lendo os textos do diário e do livro que você carrega, como já é a tradição da saga Myst.

Muitas das charadas parecem impossíveis de se resolver a princípio, mas as dicas e respostas estão muitas vezes embaixo do nariz. Basta ter calma e observar tudo atentamente. De qualquer maneira, em alguns casos, o método tentativa-e-erro funciona perfeitamente.

Os quebra-cabeças são muito bem sacados e estão perfeitamente integrados às suas respectivas Eras, sempre fazendo parte de um mecanismo maior e engenhoso. No final das contas, Exile tem dificuldades na medida certa e, felizmente, não é tão difícil quanto Riven, que exagerou na dose.

Para finalizar, o jogo rodou macio num G4 e num iMac 400 MHz, de modo que não há reclamações sobre o desempenho. Os únicos comentários negativos vão para o fato de o game zoar o desktop do Mac quando saímos dele, se a máquina estiver configurada para outra resolução que não 640 x 480, que é o modo utilizado para jogar (o ideal é mudar a resolução antes de jogar); e também para o bug que fecha o programa repentinamente depois dos créditos. Alguns usuários da placa Voodoo, da 3dfx, também relataram algumas instabilidades. A UbiSoft, que desenvolveu o produto, talvez já tenha disponibilizado em seu

site um *patch* (remendo) para a versão Mac (no momento em que fechávamos esta edição só havia o update para Windows). Mais um detalhe: o jogo está sendo distribuído no Brasil pela Brasoft, que traduziu apenas a caixa e o manual, restando apenas o conforto das legendas em inglês.

E, por fim, minha reclamação mais relevante: o jogo durou menos de uma semana. Dá próxima vez, queremos um que dure meses... **M**

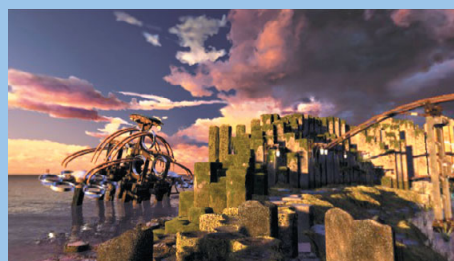
MÁRCIO NIGRO

Estudioso da raça D'ni, vive atualmente na ilha de Myst, onde é catador de papel.

Todos a bordo!

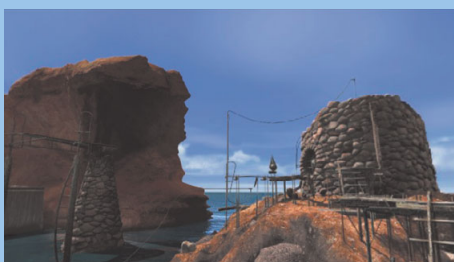
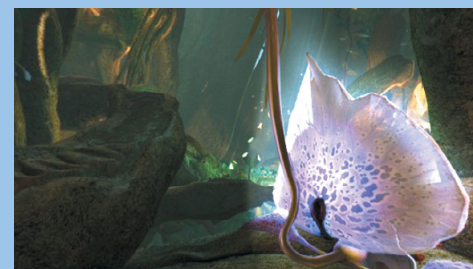
☞ Vamos embarcar no tour pelas Eras exuberantes e surpreendentes de Exile. Passinho à frente, por favor. A caixinha é opcional.

Estamos passando por **J'nanim**, o centro nervoso de Exile e o quartel general de nosso vilão. Sem desvendar os mistérios dessa ilha, você não encontrará os livros que levam às outras Eras e ficará para sempre nesse lugar.



☞ Mas adiante, vemos **Amateria**, certamente a minha preferida. Com um clima nitidamente oriental e uma bela trilha sonora, a ilha é engenhosa e seus quebra-cabeças são simplesmente geniais. Nela encontra-se um desafio matemático bem avançado, mas que também pode ser resolvido pelo método empírico (que pode levar mais tempo).

☞ Chegamos agora a **Edanna**, uma estranha árvore no meio do oceano que abriga em seu interior um ecossistema exótico e criaturas incomuns. Diferente das outras eras, é a única que não tem dispositivos mecânicos e, para resolver os quebra-cabeças, é necessário trabalhar com as plantas e animais locais. Também é a Era mais fácil de se ficar desorientado, apesar de ser a menor, geograficamente falando.



☞ **Voltanic** completa nosso roteiro turístico. Sinta o clima desértico e desolador. O que escondem as construções industriais dessa Era? Pessoalmente, achei a mais fácil de desvendar, mas não a menos surpreendente. Bem, nosso passeio termina aqui, pois senão vou acabar mostrando o final de Exile, que pode ter pelo menos cinco desfechos diferentes. E em dois deles, você morre.