Fonte: IstoÉ, n. 1884, p. 98-99, 23 nov. 2005.

GAMES

O FUTURO JÁ

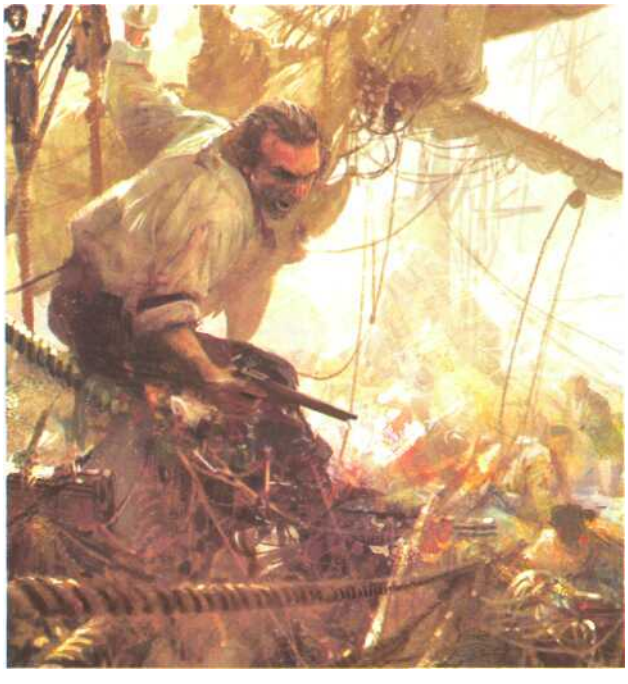
LUCIANA SGARBI

Agora sem fios e com imagem ainda mais perfeita, novos videogames viram central de entretenimento

Esqueça o seu videogame. O mundo da jogatina jamais será o mesmo depois dos consoles da nova geração. Nada de fios ou imagens pouco reais. As novas máquinas saem do quarto das crianças para ocupar a sala de estar, assumindo o posto de centro de entretenimento multimídia da casa. O pontapé inicial será dado pela Microsoft, com o lançamento do Xbox 360, que roda CD, DVD, jogos online, e é compatível com o tocador de mp3, como o iPod, da Apple. Ele atiça o mais exigente jogador com a melhor qualidade visual apresentada até hoje. Mas a concorrência é grande e a briga dos gigantes do setor está marcada para 2006, quando Sony e Nintendo entram na disputa com tecnologia de ponta.

Cobiça. Talvez seja esta a palavra que melhor define o sentimento de milhões de gamemaníacos ao observar a menina-dos-olhos da Microsoft. Todo ano, a empresa investe US$ 6 bilhões em pesquisas para descobrir novas coqueluches. O novo achado acompanha a tendência mundial da convergência tecnológica, que dita máquinas capazes de executar múltiplas funções. O superconsole Xbox 360 impressiona por ser totalmente diferente de todos os games existentes no mercado. A máquina faz parte da nova geração de videogames, com tecnologia wireless (sem fio), capaz de substituir um computador em diversas funções. Uma delas é a transmissão de fotos e áudio do PC para a televisão. "Agora será possível ouvir a música preferida no quarto, mesmo que o arquivo esteja armazenado no computador da sala. Basta apertar um botão que ele faz a transferência", diz Milton Becki, diretor de negócios de jogos e entretenimento eletrônico da Microsoft.

Outra grande vantagem são os controles sem fio. Agradando a gregos e troianos, são ótimos para os mais agitados ou para aqueles que gostam de se esparramar no sofá. O realismo também ficou melhor, graças a três processadores, equivalentes a PCs de última geração, capazes de levar o jogador para "dentro" da tela.



AÇÃO Na Eletronic Game Show, brilharam os carros tunados do Need For Speed e as eletrizantes guerras do Age of Empire III

CHEGOU

FOTOS: DIVULGAÇÃO

DANNY MOLOSHOK/EFE

O Playstation 3, da Sony, usa blu-ray, sucessor do DVD, para garantir imagens à beira da perfeição. Sem preço definido.

Os controles do Revolution, da Nintendo, usam sensores de movimento que deixam o jogo mais rápido. Sem preço definido.

O áudio do Xbox 360, da Microsoft, estremecerá sua sala graças a tecnologia surround multicanal. US$ 400

Tantas novidades perturbaram o sono de gamemaníacos do mundo todo, e o resultado são lojas com pedidos de reserva que estimam a venda de três milhões de unidades em apenas 90 dias. Para comemorar o sucesso, a Microsoft está organizando uma festa de dois dias no deserto de Mojave, nos Estados Unidos. Lá, o jogador poderá tomar umas e outras enquanto se diverte com o que há de mais moderno no mundo do entretenimento. A festa começa no dia 20 e termina à 0h0l do dia 22, exatamente quando o Xbox 360 começa a ser vendido, a US$ 400, nos Estados Unidos.

Consolo – Como não há previsão para a chegada do Xbox 360 no Brasil, contentou-se quem conseguiu tirar uma casquinha na Eletronic Game Show (EGS), a maior feira de jogos do País, que começou na sexta-feira 18 e durou dois dias, no Expo Center Norte, em São Paulo. "Mostramos aos brasileiros o que há de mais avançado hoje. Foi difícil trazer o lançamento da Microsoft, mas conseguimos", comemora Ivan Cordon, diretor da Oellis, empresa que organiza a edição brasileira da EGS. Em nove mil metros quadrados de feira, o visitante manteve contato com outros aguardados lançamentos, como o Need For Speed e o Age of Empires III, ambos para PC, ao custo de R$ 100. ■