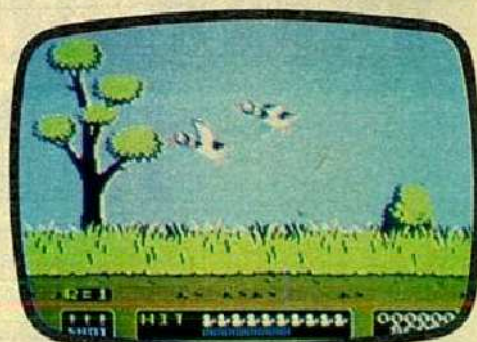




A pistola a laser do Dynavision II: alvos tridimensionais, cores e sons reais



Duck Hunt: pistola para caçar patos



Gotcha: aventura perigosa na selva

## DIVERTIMENTO

# Aventura do futuro

*Chegam ao país os videogames de terceira geração, uma onda que se espalha pelo mundo*

**E**mpurrada para fora do quarto pelas emoções reais do skate, a criançada já havia relegado o videogame ao passado. É hora de tomar o caminho de volta. Começa a chegar às lojas, no Rio de Janeiro e em São Paulo, a partir da próxima semana, o esquadrão precursor dos jogos eletrônicos de terceira geração, que tem tudo para reacender a febre da videogamemania. Nos Estados Unidos, esses jogos, que são tão possantes quanto um computador Apple II, reproduzem sons quase reais, exibem duas centenas de cores nas telas e permitem a seus heróis do vídeo realizar até trinta ações simultâneas, tiraram a indústria dos jogos eletrônicos do buraco de 100 milhões de dólares de faturamento por ano para os píncaros dos 3 bilhões de dólares. "Levamos para dentro das casas, num equipamento do tamanho de um livro grosso, os jogos das lojas de fliperama", diz Gabriel Almog, diretor da Dynacom, um mestre na cópia de produtos eletrônicos de sucesso no exterior e que lança o Dynavision II, a fa-

mília de jogos eletrônicos nacionais compatíveis com os japoneses da Nintendo. Esses jogos de última geração conquistaram os Estados Unidos.

"A diferença do videogame tradicional para os novos é a mesma que separa a televisão colorida da preto-e-branco", diz Almog. Quem já foi contaminado pela nintendomania nos Estados Unidos arriscaria dizer que a distância que separa as gerações de jogos eletrônicos é muito maior ainda. Esses novos jogos não são apenas brinquedos. Eles estabelecem um novo tipo de relacionamento das pessoas com a televisão. Um relacionamento ativo em que quem brinca interfere na trama da ação de que participa — seja atirando diretamente nos gângsteres com uma pistola laser, como no jogo Hogan's Aliy, da Dynacom, já à venda, seja saltando sobre uma almofada eletrônica que transmite para a tela os impulsos dos pés no Power Pad, que a empresa promete lançar no país até o final do ano e que já é sucesso

enorme no exterior. "Optamos pelo sistema Nintendo por ser o de maior sucesso em todo o mundo", diz Almog.

**TERCEIRA GERAÇÃO** — No final deste semestre será a vez da empresa paulista Milmar, que colocará no mercado 32 jogos igualmente compatíveis com a tecnologia Nintendo. Em agosto, a Tec Toy, fabricante do urso Teddy Ruxpin, que conta histórias, canta e mexe os olhos e a boca, lança também seus primeiros jogos eletrônicos de terceira geração sob a marca Master System. A Tec Toy licenciou os produtos da empresa japonesa Sega, líder mundial nos equipamentos de fliperama, e vai lançá-los no Brasil em modelos domésticos. "Só o avanço tecnológico permitiu acondicionar numa embalagem tão pequena jogos de enorme qualidade de imagem e de estratégia", diz Stefano Arnhold, diretor de marketing da Tec Toy. Um dos jogos Master System será vendido com óculos de cristal líquido, que proporcionam visão tridimensional da tela, e uma pistola de raios luminosos. Em outros jogos de ação serão exibidas na tela até trinta ações simultâneas e quase infundáveis sistemas de progressão de dificuldade. Alguns cartuchos de jogos podem ter vinte horas de duração. Um sistema de memória e pausa permite que se interrompa e se retome o jogo no mesmo ponto no dia seguinte.

Esses avanços só foram possíveis porque os chips, os minúsculos componentes ele-