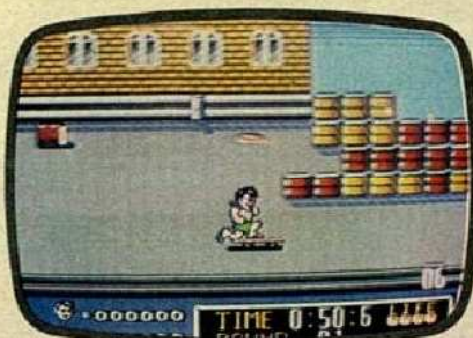


Hogan's Alley: atingir os gângsteres



Water: skate e surfe com obstáculos

trônicos dos computadores e que são também o coração dos novos videogames, ficaram mais potentes e menos caros. Os jogos que começam a ser vendidos no Brasil agora são vinte vezes mais rápidos que seus antecessores, os famosos Atari. A imagem dos bonecos que surgem na tela também tem o dobro da definição e dezenas de cores a mais. A diferença maior está mesmo na estratégia complexa dos jogos, na dose de realismo sonoro e visual que proporcionam e, melhor, no grau de interferência que os

usuários têm sobre os personagens. Para conseguir tais efeitos, os fabricantes carregam os videogames com cartuchos potentes. São os cartuchos que trazem gravadas em seus chips de memória todas as cenas e opções dos jogos. Quanto mais pontos nas telas mais reais são as imagens. Os cartuchos dos primeiros videogames podiam, no máximo, gerar 8 000 pontos na tela. Os novos são capazes de gerar até 4 milhões de pontos.

DERROTA DOS PAIS — Os novos jogos vão custar caro. A Dynacom venderá por 290 cruzados novos o console, que é o aparelho principal, mais um par de controladores, os chamados joysticks, um cartucho de jogo e os óculos tridimensionais. A pistola laser será vendida à parte e custará 60 cruzados novos. Também o Master System mexerá fundo nos bolsos dos pais. Cada console, com dois cartuchos incluídos, custará 350 cruzados novos. A pistola e os óculos com lente de cristal líquido serão vendidos à parte. A pistola por 50 cruzados novos e os óculos especiais por 90 cruzados novos. Cada cartucho extra, da Dynacom ou do Master System, custará em torno de 60 cruzados novos. São preços altos, mas os pais podem preparar suas próprias estratégias para vencer os inimigos eletrônicos. Pais de outros países onde essas novidades já foram lançadas há mais tempo foram sendo derrotados uma a uma. Só nos Estados Unidos foram vendidos em três anos 20 milhões desses jogos.



Master System: novidade

A evolução tecnológica dos jogos é impressionante. É difícil acreditar que eles começaram com os enfadonhos Pong da década de 70, em que os controles tinham apenas uma única função, a de rebater uma bolinha — que, na verdade, é quadrada — que passeava indolente na tela. O Pong oferecia basicamente dois jogos, o "paredão" e o "basquete", que não guardavam qualquer semelhança com o jogo de verdade. A versão de jogo de vôlei que o Master System oferecerá a partir de agosto é um show de realismo. Tem juiz, juiz de linha, duas equipes inteiras com jogadores executando funções diferentes na quadra e o aparelho até reproduz o hino nacional dos países quando se promove o jogo entre duas seleções estrangeiras. Os novos jogos têm som gerado por três canais de sintetizadores. "As pessoas têm a impressão de que estão dentro do vídeo e não a de que são meras espectadoras", diz Almog.

Os pais americanos foram aos poucos sendo surpreendidos com a força da nintendomania. Nos Estados Unidos, a empresa colocou à venda mais de uma centena de cartuchos diferentes e seu super-herói do jogo mais vendido, o The Super Mario Brothers, está estampado em camisetas, lençóis e até nos rótulos de cereais para o café da manhã. A revista semanal americana *Newsweek*, numa reportagem sobre a nintendomania publicada em março passado, contou a história de Rasheed Hall, um adolescente de 14 anos que jogou The Super Mario Brothers por dois dias consecutivos. Pam Kvara, outra jovem alucinada pela nova mania, ficou durante quatro meses, quatro horas por noite, grudada em seu aparelho. Pam desenvolveu uma tendinite típica dos digitadores de computador que foi batizada pelos médicos de "nintendotendinite". A empresa Nintendo colocou uma linha de discagem gratuita para receber chamadas de seus aficionados que tenham queixas, elogios ou sugestões a fazer. O telefone não pára de tocar, e a empresa recebe cerca de 50 000 chamadas por semana. Se demonstrar no Brasil a mesma força com que chegou a outros países, a nintendomania vai mesmo se tornar uma rival séria do skate. Os apelos da eletrônica são fortes o bastante para empurrar uma geração inteira de aficionados de volta para a frente dos vídeos e transportá-los para um mundo de desafios em que, quanto mais se vive, mais difícil se torna a aventura. Um mundo em que a princesa está sempre distante e protegida. Enfim, um mundo quase real e não apenas nas cores e sons que apresenta. ■



O Power Pad: o maior joystick do mundo movido pela força dos saltos