

Jovens criam realidades virtuais e convidam amigos para conhecê-las pela Web

ALEXANDRE MARON*
amaron@edglobo.com.br

BEM-VINDO AO

MEU

É uma agradável manhã de outubro, quando eu atraco o veleiro e sou recebido por meu cicerone, um homem de meia-idade, barbas brancas, chamado Van Richten. Em trajes quentes para o calor que faz, ele me recebe e caminha pelo píer, apreciando o belo dia na cidade cheia de pessoas que passeiam calmamente pelas ruas que ele construiu, tijolo por tijolo, em apenas algumas semanas. De julho para cá, ele montou o equivalente a 731 mil metros quadrados de ruas, prédios e até mesmo florestas, um terreno do tamanho do parque temático Hopi Hari. Mas as construções do meu anfitrião são de mentira, somente bits e bytes. “E então, gostou?”, diz ele com uma risada marota. “Bem-vindo ao meu mundo.”



MUNDO

O nome de meu anfitrião é Fabricio Ávila Martins, 26 anos. Van Richten é somente o nome do seu avatar, uma palavra importada da mitologia pelos informatas para denominar a representação digital de uma pessoa em um ambiente virtual. Estou no mundo que ele criou no seu computador usando um programa revolucionário chamado Aurora, que acompanha o

jogo Neverwinter Nights, encontrado em qualquer loja para computadores.

Se antes jovens como Fabricio chamavam os conhecidos para visitar seus weblogs, a chegada de jogos como Half Life, Unreal Tournament, Warcraft III e o próprio Neverwinter, todos acompanhados de ferramentas de criação de ambientes, abre a possibilidade de con-

vidar um amigo para conhecer o seu mundo.

A maior parte desses locais de mentira foi criada por jovens comuns e não por programadores. O motivo dessa mudança foi a decisão das criadoras de jogos de tornar disponíveis programas de construção de cenários, que aumentam a vida útil de seus produtos, já que novos mapas podem ser copiados via internet.

Criar games ambientados em realidade virtual não exige que os jogadores conheçam programação

Os jogos custam cerca de R\$ 100, rodam na maioria dos computadores presentes nas casas da classe média brasileira e criam cenários tão diferentes quanto um mundo medieval ou arenas futuristas em sistemas de geração de ambientes em 3D.

Rogério Sodré, 27, chegou a criar dois mapas famosos para o Counter Strike, uma expansão do jogo Half Life, que virou mania mundial. Um deles simula uma favela carioca, e o outro reproduz um pedaço da região do Anhangabaú, em São Paulo.

“Criei uma favela porque era o que todos pediam quando eu perguntava qual o cenário em que eles gostariam de jogar. O João Prado, que criou a favela comigo, trabalhava perto do Anhangabaú. Nós rodamos pelo Centro, tiramos várias fotos e descobrimos que era o que melhor representaria a cidade”, conta Sodré.

Até alguns anos atrás, a realidade virtual, ou RV, era simbolizada por pessoas com capacetes, roupas e luvas infestadas de sensores. Em filmes como “Matrix” (1999), a idéia passou a ser a indução

direta das impressões no cérebro. Estamos longe desse patamar, mas fatos como o crescimento das Lan Houses, lojas onde jovens se reúnem para fazer duelos em arenas digitais, mostram que a nova geração gosta de se divertir em zonas de lazer virtuais.

“A RV está sendo incorporada aos videogames. Isso ocorre com os sistemas de retorno de força encontrados em alguns joysticks, por exemplo, e circuitos 3D”, conta o professor Marcelo Zuffo, do Laboratório de Sistemas Integráveis, da USP.

Imersão total

Para o professor Fabiano Luiz Santos Garcia, do Laboratório de Realidade Virtual da UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina), a tecnologia é apenas um dos ingredientes da RV. “Realidade virtual envolve três fatores básicos: imersão, interação e imaginação. A imersão não exige equipamento. É possível com a ajuda de imaginação e interação sentir-se imerso em um ambiente virtual. Esses jogos apresentam uma interface tridimensional espetacular e um grau de envolvi-

mento que faz o usuário se sentir parte da aventura”, explica Garcia.

“Gosto de EverQuest e outros jogos do gênero”, conta Van Richten, ou melhor, Fabrício, o anfitrião que me recebeu afetosamente em seu ambiente, citando o jogo criado pela Sony em que milhares de pessoas se conectam simultaneamente a um mundo virtual (veja quadro na página ao lado). “Mas tem gente demais lá. Você não é especial”, analisa.

Após me mostrar as ruas da cidade, ele me convida para conhecer as catacumbas. “Fiz experiências com sons e iluminação para deixar os lugares assustadores”, conta.

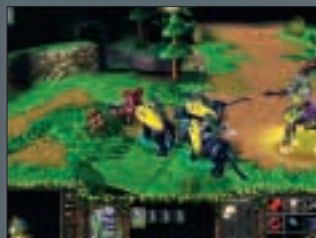
Aceito ir, imaginando que o local seja perto. Não é, mas não faz diferença porque ele nos teleporta até lá. Quando apareço no local, sou atacado por um esqueleto mágico que vem em minha direção com uma espada. O monstro me golpeia, mas nada acontece. “Eu tornei você invulnerável”, diz Fabrício, gerando a versão digital de um milagre. O motivo de tanto poder é um sistema de administração que possibilita de-

Principais jogos em RV

Os ambientes em três dimensões são uma característica comum a todos os principais jogos de computador que incorporam princípios básicos de realidade virtual. Veja ao lado alguns dos principais produtos do gênero, todos dotados da capacidade de ter partidas disputadas via internet



Neverwinter Nights
Mundo medieval baseado no RPG “Dungeons & Dragons”
■ <http://www.infogames.com.br>



Warcraft III
Combate estratégico entre humanos e raças mutantes
■ <http://www.blizzard.com>



Half Life
O jogo de ação em primeira pessoa mais conhecido
■ <http://www.sierra.com>

cidir se é dia ou noite, se faz sol ou chove. Mais fantástico, um morto no jogo pode ser ressuscitado.

Pergunto se ele gosta da sensação de poder. “O que faz uma pessoa criar um mundo é o impulso criativo, como o do escritor. Mas é algo mais generoso, porque eu divido a criação com os visitantes”, responde Fabrício. Ele está tão empolgado que vai deixar um Pentium 4 ligado 24 horas por dia para que as pessoas possam conhecer seu mundo, quando estiver concluído. “Concluído, não”, corrige. “Terei um mundo estável. Mas sempre vou criar novos ambientes”, revela.

Para o psicólogo Basileu Gomes de Menezes, a criação de mundos reflete a necessidade humana por controle. “O homem quer dominar a realidade para dar sentido a sua vida, porque sabe que ela é finita”, analisa.

Amplios menus

Basileu sabe do que está falando. Ele lidera um projeto de tratamento de fobias usando RV na Universidade Tuiuti do Paraná. Como a idéia é criar um sistema barato, usou

um PC, um capacete de RV que custa cerca de R\$ 1.000. Nos tratamentos de claustrofobia (medo de lugares fechados) e acrofobia (medo de altura), o paciente fica em pé usando o capacete enquanto Basileu o conduz por cenários dos jogos “Duke Nuken 3D” e “Flight Unlimited”, considerados obsoletos, que o confrontam com seus medos. Variáveis como batimentos cardíacos e respiração da pessoa são cuidadosamente monitorados. A idéia é chegar a uma configuração que custará cerca de R\$ 5 mil, enquanto programas similares custam cerca de R\$ 60 mil.

Para Fabiano Garcia, do Laboratório de Realidade Virtual da UFSC, a queda dos preços dos equipamentos nos próximos anos tornará a RV popular. “Está mais próximo o dia em que chegaremos em casa, deitaremos em nossa ‘cabine de RV’, escolheremos uma das ‘praias do menu principal’, e caminharemos tranqüilamente, escutando ondas, sentindo a brisa, a areia, e deixando o stress para o mundo real”, diz Garcia.

Fabrício, ou Van Richten, não está ligando para os pesquisadores. O importante é moldar seu mundo e divertir as pessoas. Ele me leva de volta à praça central da cidade, próxima ao píer onde o encontrei, pergunta se gostei do que vi, mas nem me deixa responder. “Espero que tenha gostado. Se isso acontecer, volte sempre”, diz, enquanto desaparece, deixando-me sozinho em seu mundo. **G**

**Alexandre Maron é editor-chefe da revista Net TV*

Fotos: divulgação



A maioria dos jogos retrata magia e mundos medievais

Como ir ao mundo “deles”

O jogo “EverQuest” foi lançado em 1999 pela Sony com o lema “Agora você está em nosso mundo”. Diferente do que está sendo feito nos mapas criados para “Half Life” ou “Neverwinter Nights”, o mundo é administrado por uma equipe e quem quiser entrar paga uma mensalidade. É um sucesso, com 400 mil pessoas registradas, e virou o símbolo do gênero.

Nos próximos meses, a criadora do EverQuest, a Varent, vai lançar um mundo baseado no universo de “Star Wars” e a Electronic Arts traz “The Sims Online”. Além disso, a Marvel, dona de personagens de histórias em quadrinhos como o Homem-Aranha e os X-Men, deve lançar seu mundo virtual até 2005.

Tudo isso começou com o clássico “Doom”, em 1990. O produto se tornou uma mania porque podia ser jogado por grupos de quatro pessoas em redes de computadores. Nos anos seguintes, foram aumentando o número de jogadores e a qualidade dos gráficos 3D.

Em 1997, surgiu o jogo “Ultima Online”, no qual as pessoas podiam se conectar via internet, criar personagens (avatars) e viver aventuras. O jogo criou o gênero dos Massive Multiplayer Online Roleplaying Game, ou MMORPG (sigla em inglês para RPGs de computador jogados por milhares de pessoas online). A inovação foi a criação de um mundo persistente, que existe mesmo sem a presença do seu personagem, porque sempre há alguém conectado.

Mas o posto de líder foi tomado do Ultima pelo EverQuest. A Sony vendeu o jogo na Europa e acaba de fazer um teste no Brasil. A distribuidora de jogos Brasoft colocou o game nas bancas de jornal de olho na possibilidade de conseguir um número grande e suficiente de jogadores brasileiros dispostos a pagar os US\$ 13 da assinatura mensal. Alguém se habilita?



EverQuest

A RV mais populosa do mundo, com 400 mil assinantes
■ <http://www.everquest.com>