

MUITO ALÉM DOS GAMES

JUNHO 2014

COLOCAMOS NA MESMA SALA UM PLAYSTATION 4 E UM XBOX ONE, PARA TESTÁ-LOS COMO CENTRAIS MULTIMÍDIA.

REPORTAGEM DE SÉRGIO BERNARDO

As produtoras de vídeos, filmes e jogos souberam aproveitar bem a integração à rede, na geração anterior de videogames. Aplicativos e serviços como Netflix foram surgindo para smartphones, depois se incorporaram ao PS3, Xbox 360 e Wii, e acabaram fazendo dessas plataformas suas novas casas.

Apesar de ter sido desenvolvida com foco no multiplayer online, essa novidade trazia uma brecha: transformar os consoles em verdadeiros media centers. Nesse aspecto, o que esperar dos recém-lançados PS4 e Xbox One? Durante duas semanas, nossa equipe colocou os aparelhos lado a lado para avaliar até onde podem ir além dos games.

Ambos reproduzem também discos (DVD e Blu-ray), fazem streaming de áudio e vídeo, acessam serviços de vídeo sob demanda e até - no caso do Xbox One - captam sinal de TV por assinatura. Com uma entrada HDMI traseira, o novo console da Microsoft também pode funcionar como receptor dos canais da TV paga. Esse recurso é útil porque dispensa ficar alterando a saída de vídeo no TV a toda hora. Nos EUA, há até um EPG personalizado.

Pode-se afirmar que a única deficiência dos dois consoles é a inutilidade de seus conectores USB: não há reprodução de arquivos a partir de dispositivos externos. Mas isso deverá ser corrigido nas futuras versões, pois o segmento de games é um dos que mais crescem atualmente. Ainda este ano, por exemplo, a Sony promete colocar no ar o PlayStation Now, serviço de locação de títulos já lançados para as três versões anteriores do console. E, segundo o fabricante, os TVs Bravia 2014 só precisarão de um controle de PS3 e de internet banda larga para reproduzir jogos via streaming.



Nos testes, os dois consoles se saíram razoavelmente bem. Ambos reproduzem imagens Full-HD sem conversão, mas não 3D. Também permitem streaming direto da internet com boa qualidade. Uma vantagem do Xbox One: pode receber também sinal de TV paga.



TESTE 2

CONEXÕES E STREAMING DE ÁUDIO

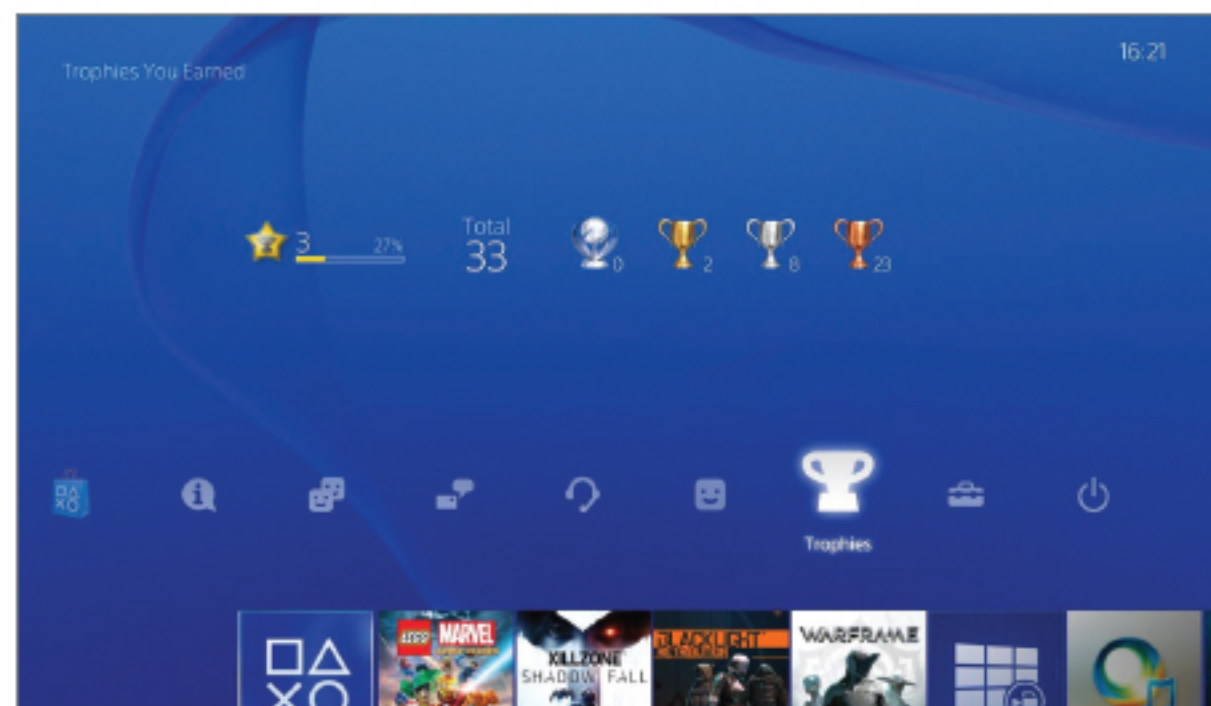
Quando se trata de áudio, pode-se usar tanto a conexão HDMI quanto a saída digital óptica do player. O que pode surpreender alguns é que o funcionamento da conexão óptica é diferente entre os dois consoles. No PS4, essa saída só é compatível com o processamento Dolby Digital 5.1, inferior aos outros codecs de áudio surround. No XBO há a opção DTS, mas se o receptor só aceitar Dolby 5.1 o videogame reproduzirá som estéreo. Assim, o mais indicado é aproveitar em ambos a saída HDMI,

independente do processamento utilizado. Para ouvir música, cada fabricante oferece seu serviço de streaming via assinatura mensal: Sony Music Unlimited e Xbox Music. Ambos contêm catálogos com milhares de canções e acesso ilimitado por apenas US\$10 ao mês. Uma novidade é que agora é possível ouvir suas playlists através desses aplicativos enquanto se joga. No XBO, também é possível reproduzir CDs de áudio, enquanto a Sony não manteve essa função no PS4.

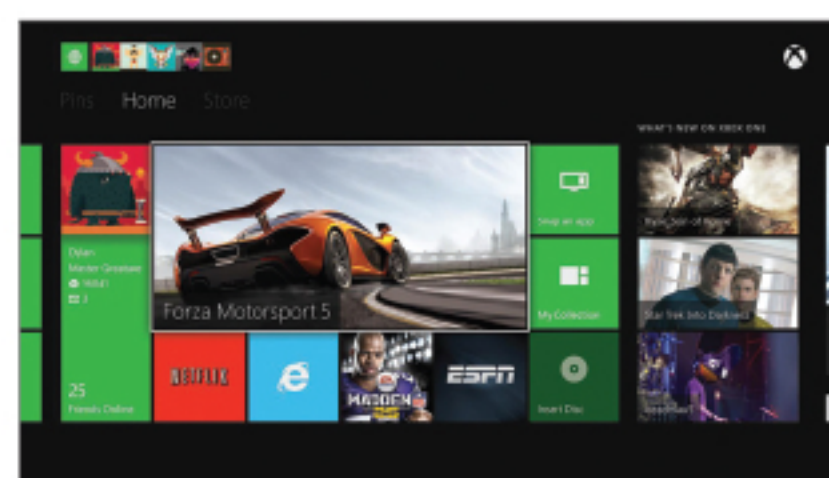
TESTE 3

NAVEGAÇÃO NA INTERNET

A experiência proporcionada pelos navegadores dos dois videogames é das melhores. Com tanta diversidade de sites que podem ser acessados, recursos dos TVs smart - como feed de notícias e aplicativos de rádio - não fizeram falta. Pode-se rolar páginas, dar zoom em detalhes e utilizar várias abas, tudo muito prático. Ao ligar o console pela primeira vez, um guia rápido mostrou a função de cada botão. Com o analógico esquerdo, por exemplo, o usuário pode subir ou descer a página; e, com o direito, controlar o cursor, como se fosse um mouse. Os navegadores são compatíveis com a linguagem HTML5, mais rápida e estável, o que permitiu assistir a vídeos em diversos sites. Como em tablets e smartphones recentes, a compatibilidade com o ultrapassado Java - comum em animações e vídeos de sites mais antigos - foi deixada de fora.



Navegar no PS4 é mais rápido, mas o XBO mostrou mais estabilidade.



TESTE 4

SERVIÇOS DE VIDEO-ON-DEMAND

Cada videogame conta com sua versão exclusiva de Netflix, Crackle e YouTube - por enquanto, este só é encontrado no XBO. Um a um, os serviços tiveram a aparência adaptada ao conceito visual dos videogames. Para quem está familiarizado com os ecossistemas dos fabricantes, essas interfaces distintas são bem-vindas.

Em relação ao desempenho, nenhuma surpresa: filmes e séries rodaram sem engasgos em resolução HD e Full-HD - quando disponível. No Xbox, as cores pareceram com maior saturação em vídeos do Netflix, em resolução 1080p - em 720p, o mesmo não ocorreu. Acreditamos que esta seja uma característica do software da Microsoft; aparentemente, a forma de decodificação dos sinais de streaming é um pouco diferente. É questão de gosto - ou de esperar por uma atualização que corrija essa peculiaridade, caso não agrade.

Como em qualquer outro aparelho para streaming de vídeo, é preciso ter uma boa conexão, de preferência 5Mbps ou mais, para garantir o melhor resultado de imagem e som - os fabricantes recomendam 3.5Mbps, no mínimo.

JOGOS QUE DÃO UM SHOW À PARTE

Há pouco mais de seis meses no mercado, PS4 e XBO já mostraram um belo avanço técnico frente a seus antecessores. Confira alguns dos jogos exclusivos mais avançados, em termos de áudio, vídeo e efeitos:

RYSE (XBO) - No controle de Marius Titus, o jogador deve liderar seus soldados para salvar o Império Romano dos invasores bárbaros. Espere por uma ambientação fiel de Roma, gritos de guerra de arrepiar e muita ação.

FORZA 5 (XBO) - Um dos simuladores de corrida mais reais do mercado chega à nova geração com algumas novidades. Com o Drivatar, jogadores reais são representados em partidas pelo mundo todo, mesmo quando estiverem off-line.

KILLZONE SHADOW FALL (PS4) - Sombras, iluminação dinâmica e cenários excepcionais. Killzone é um FPS impressionante, que consegue trabalhar bem o efeito surround, com ótima ambientação sonora.

KNACK (PS4) - Apesar do visual de animação da Pixar, esse jogo de aventura consegue cativar todo tipo de usuário. Totalmente em português, mais parece um filme interativo, tal o detalhamento das imagens.



TESTE 5

GRAVAÇÃO DE VÍDEOS

Uma das funções mais esperadas pelos usuários nos novos consoles era o DVR (*Digital Video Recorder*). Com essa tecnologia, ambos tornaram-se capazes de gravar cenas dos games, em vídeo, a qualquer momento. No Xbox One, o limite é de 5 minutos por vídeo, em 720p, com a opção de armazenar as gravações na nuvem, via One Drive. No PS4, tempo e resolução são maiores: 20 minutos e 1080p, mas não há como copiar o vídeo para servidores externos.

Além do armazenamento, nos dois aparelhos é possível fazer edições nos vídeos, com cortes, montagens e filtros, adicionar narração e música. Tudo isso através das ferramentas *Upload Studio* (Xbox) e *Share Factory* (PS4), que preparam o trabalho para ser publicado na internet.

Outra opção é o streaming em tempo real, ativado de maneira descomplicada. Com o Kinect, basta dizer "Xbox, fixar Twitch", logar nessa plataforma, responsável pelo compartilhamento da jogada, e dar PLAY. No PS4, o botão SHARE, que substitui SELECT, foi feito para isso, e oferece as opções de gravação e streaming em tempo real.



Comemorar com você é um presente para nós.

Nesses **seis anos** de existência, a Sumay, tem motivos de sobra para comemorar! Nossa trajetória de evolução, conta atualmente com uma extensa linha de produtos: Suportes para TVs em geral, telas de projeção elétricas, manuais e tripés, cabos de áudio e vídeo em geral, mesas para notebook, splitter, switch, extensores e muito mais. **Acesse nosso site e confira!**



www.sumay.com.br


SUMAY

06 anos
de evolução tecnológica.