

Análise Kinect: Star Wars (Xbox 360)

2012-05-02 15:00:45

Se há marcas que, no mundo do entretenimento digital, dispensam qualquer tipo de apresentações ou de explicações, a saga Star Wars é certamente uma delas.

O fantástico Universo criado por Steven Spielberg e George Lucas na década de 70 pode ser considerado um autêntico Case Study, quer relativamente ao seu sucesso, quer à sua longevidade. Já passaram mais de 30 anos e ainda se consegue sentir a Força no meio de nós. Com sucessivos lançamentos de bandas desenhadas, de videojogos, filmes, e muito mais, Star Wars vai-se mantendo presente e de boa saúde e portanto não é de estranhar o lançamento de mais um título baseado do seu rico Mundo e personagens.

Aproveitando o fantástico leque de recursos que o Kinect apresenta e disponibiliza à consola Xbox 360, a Microsoft Games Studios lançou recentemente o jogo Kinect: Star Wars, a cuja cerimónia de lançamento o Pplware não faltou (ver [aqui](#)).

O Pplware teve a oportunidade de testar de Kinect: Star Wars!

Como membro da geração Star Wars (primeiros 3 episódios), foi com enorme entusiasmo que peguei em Kinect: Star Wars e que, durante as últimas semanas o testei. A possibilidade de poder incorporar de corpo inteiro, a pele dum Jedi e viver as mesmas aventuras de personagens como Han Solo, Luke Skywalker, Master Yoda, Darth Vader (um dos vilões mais carismáticos de sempre da 7ª arte), Chewbacca, C3PO e outros ... era simplesmente fascinante.

E assim começamos a nossa aventura. Na pele dum jovem Padawan (aprendiz de Jedi) vemos-nos lançados para a acção numa tentativa de destruir mais uma conspiração que conspira contra a estabilidade do Universo e da Força. Foi então, participando em acesas lutas contra outros Jedis do Lado Negro, massacrando doses maciças de droids ou conduzindo Speedbikes a velocidades loucas, que a aventura se iniciou.

Gráficos: 8.5

Graficamente, Kinect: Star Wars apresenta-se a um bom nível. Uma vez que representa alguns personagens bem nossos conhecidos é com agrado que verifiquei que os mesmos se encontram bem trabalhados e imediatamente reconhecíveis. No entanto, os nossos adversários são todos clones uns dos outros, e não me estou apenas a referir aos clones. Fora os adversários mais conhecidos, as suas tropas regulares são cópias umas das outras.

No entanto, gostei muito de ver o trabalho feito com as personagens mais conhecidas que entram na aventura, como R2D2, 3CPO, Chewbacca, Conde Dooku e muitos outros.

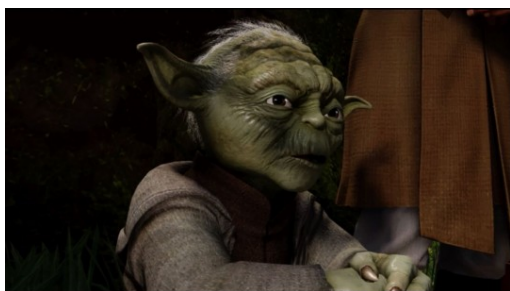
Pplware

Análise Kinect: Star Wars (Xbox 360)

Os diversos cenários por onde a acção se desenrola estão bastante bons também, embora aqui ou ali, com alguma falta de interatividade. Gostaria que houvesse mais objetos com os quais pudéssemos interagir (especialmente com a Força) e gostaria de poder ver cenários com opção de escolha no caminho a tomar. Em contrapartida temos cenários, ricos em detalhe e cor, mas limitados na liberdade de movimentos.

No entanto os cenários apresentados apresentam uma grande riqueza visual e uma grande dose de imaginação e criatividade, usando uma palette de cores adequada a cada ambiente. Seja cores mais vivas no planeta dos Ewoks ou cores mais sombrias no interior das naves de combate.

As batalhas espaciais estão um mimo. Uma das partes de que gostava mais em Star Wars era precisamente a forma mais realista e lógica como apresentava os combates espaciais, tanto em escala como em dinâmica. As naves envolvidas, as suas dimensões, os números de naves em combate. E nas secções de combate espacial Kinect: Star Wars consegue captar essa essência, pelo menos no aspeto meramente gráfico.



Som: 8.5

Mestre Yoda, 3CPO, R2D2, Obi Wan Kenobi ... as suas vozes são música para os nossos ouvidos de tão facilmente reconhecíveis que estão. O trabalho levado a cabo os actores para as suas interpretações está brutal e feito com muito critério, estando ao nível do filme recente de animação “Ataque dos Clones”. Impressionante.

Já quanto aos sons de combates, e embora surjam aqui ou ali, um pouco repetitivos, a verdade é que também os sons mais característicos, como os confrontos de Sabres de Luz, os disparos das armas laser, o som das speedbikes, Os efeitos sonoros de Kinect: Star Wars são um dos pontos fortes do jogo e colocam a nossa sala mesmo no centro da acção.

Jogabilidade: 6.5

Desde do momento em que saiu o Kinect que fui um grande entusiasta do seu potencial. Aliás, continuo com a firme ideia de que o Kinect ainda tem muito a dar, tanto para PC (que surge já em Junho) como para a Xbox 360.

Com Kinect: Star Wars tenho de reconhecer que um pouco dessa crença foi abalada. Foi a primeira ocasião em que reparei que surgiram algumas disparidades entre o que se passa cá fora e a sua passagem para o jogo. Mas já lá vamos

OEm Star Wars, o modo que pode ser considerado como sendo o seu Modo Carreira é o Jedi Destiny e coloca-nos na pele dum jovem aprendiz de Jedi num sucessão de eventos que nos leva às mais variadas localizações, como Coruscant, Mos Esley ou Kashyyyk, enquanto tentamos salvar o Universo de mais uma conspiração do Conde Dooku.

Pplware

Análise Kinect: Star Wars (Xbox 360)

Este modo apresenta no seu arranque, um Tutorial bastante útil e bem elaborado que nos explica duma forma simples e prática as noções básicas essenciais à progressão na aventura, desde luta com Sabres de Luz, ao uso da Força, condução de veículos e outros aspetos do jogo. É o único modo que apresenta algo semelhante a um enredo e que se encontra relativamente bem-criado.



Durante a acção, é-nos possível conduzir Speedbikes, com o recurso aos braços esticados para a condução e virando-os para virarmos. É extremamente simples e intuitiva a condução das Speedbikes, no entanto, o caminho que percorremos é pré-estabelecido pelo jogo e apenas temos de nos ir desviando dos obstáculos ou então fazendo pontaria aos inimigos. E é precisamente aqui que entra em cena uma limitação ... o modo de disparo! Na realidade nós apenas nos limitamos a fazer pontaria aos inimigos pois quando conseguimos colocar um na nossa mira o jogo dispara automaticamente. Acho esta opção estranha e que limita e bastante a alegria de conduzir uma Speedbike.

No entanto essa irritável característica não se fica pelas Speedbikes pois nos combates espaciais acontece precisamente o mesmo, quando vamos aos comandos da metralhadora da nossa nave (muito semelhante ao Millenium Falcon). Novamente apenas temos de tentar colocar a mira em cima dos caças inimigos e o jogo dispara por nós. Essas secções de combates espaciais são, mesmo assim bastante intensas, pois envolvem geralmente dezenas ou centenas de naves em simultâneo e transportam-nos mesmo para o calor da batalha. Não fosse o pormenor do mecanismo de tiro e os combates espaciais seriam verdadeiramente memoráveis.

Neste modo Jedi Destiny surgem ainda variados combates a pé. Aliás, a maior parte do tempo é passado de sabre de luz numa mão e com a Força na outra. A ideia está muito bem pensada e, não fossem novamente alguns problemas e seriam novamente um assombro. O uso dos Sabres de Luz é extremamente fácil. Basta manejar a mão direita (ou esquerda para os canhotos) como se tivéssemos uma espada na mão e o Kinect faz o resto. Até detecta movimentos de rotação feitos com o pulso o que é muito bom. Na prática sentimos-nos como verdadeiros Jedis com Sabre de Luz numa mão e o poder da Força na outra.

Quando num duelo, os combates de Sabre de Luz, são muito simples, conforme mencionei. Basicamente os nossos adversários têm 4 opções de ataque: ataque alto, ataque por baixo, ataque pela esquerda ou ataque pela direita tendo apenas o jogador de antecipar esses ataques e de os defender com o sabre de luz. No entanto a mecânica destes combates é algo semelhante a uma dinâmica de combate por turnos, pois apenas podemos fazer os nossos ataques quando o adversário termina o seu “turno”. Não fiquei muito fã dessa mecânica, embora compreenda o porquê da mesma.

Apesar dos problemas que a seguir mencionarei, os combates de Sabre de Luz conseguem realmente trazer-nos a Força até nós e são empolgantes na maior parte das vezes.



Tal como nos filmes, um dos movimentos preferidos dos Jedis é o de usá-lo para mandar os tiros dos troopers adversários de volta para eles, fazendo um efeito ricochete. Na prática o que temos de fazer é rodar o Sabre de Luz na mão com grande velocidade e, se tivermos sorte, os tiros são enviados de volta para os inimigos. No entanto, é precisamente aqui que detectei por diversas vezes um problema mais grave.

O que acontece por bastantes vezes é algo estranho de explicar. Na maior parte do tempo o Kinect reage duma forma muito boa ao que se passa mas no entanto, naquelas acções de ricochete (virar os pulsos muito rapidamente) aconteceu-me por diversas vezes eu parar o movimento e, no ecrã, este ainda se prolongar por mais 1 ou 2 segundos, estando eu perfeitamente quieto. Não sei bem do que poderá provocar isso, talvez problemas de programação mas o que é certo é que é algo que mina um pouco a confiança no resto do jogo.

Ainda neste modo Carreira, surge uma das características mais empolgantes e entusiasmantes do jogo que é o facto de se poder usar o Sabre de Luz e ao mesmo tempo usar a Força. Just like the movies ... é extremamente empolgante o podermos estar no meio duma luta com o Sabre de Luz e entretanto usarmos a força com a outra mão para destruir um adversário que entretanto se colocou no nosso campo de batalha.

Embora conforme disse acima, seja o jogo a nos orientar e a levar-nos no caminho certo, temos mesmo assim alguma liberdade de movimentos, em especial durante os combates. Ou seja, durante as secções de acção não estamos limitados a um local. Podemos avançar um pouco na arena, para tal bastando inclinarmo-nos um pouco para a frente ou então fazendo os saltos à Jedi que são autênticas mais valias na jogabilidade e permitem-nos enfrentar alguns adversários duma forma mais estratégica.

Um dos restantes modos em Kinect: Star Wars e que se encontra bem realizado, embora algo fora do contexto é o Modo Dança, onde temos de dançar. Basicamente vai-nos surgindo no ecrã uma sucessão de movimentos a dançar e temos apenas de os fazer da melhor maneira, enquanto passam músicas bem conhecidas mas com ligeiras alterações à medida ...

Enquanto vamos dançando vamos desbloqueando mais músicas, e mais personagens dançáveis. É divertido e ajuda a variar um pouco, embora seja como disse, um pouco fora do contexto.

Um outro modo de jogo, que pessoalmente me diverti imenso é o Modo Rancor Rampage. É um modo de jogo absurdamente divertido no qual jogamos com um Rancor em diversas localizações e onde temos apenas de partir tudo. Praticamente tudo o que se vê no cenário pode ser destruído ... e até os soldados podem ser comidos.



Por fim temos o modo PodRace em que tal como o nome indica, entramos nas famosas corridas tal como Anakin Skywalker o fez e com o recurso aos nossos braços, tentamos ser os primeiros a velocidades brutais. É também um modo interessante e viciante mas algo desprovido de objetivo.

Longevidade: 6.5

Kinect: Star Wars é um jogo que se termina rápido, contrariamente ao que gostaria. Gostava duma história mais extensa e mais completa mas, esse pode ser o meu lado mais Negro da adoração da saga a falar. Queremos sempre mais, em especial daquilo que nos marca ou que gostamos, certo?

O seu modo Jedi Destiny, que pode ser considerado como o modo Carreira, termina-se numa mão cheia de horas e apesar de ser algo repetitivo nas suas mecânicas (combates espaciais, sabres de luz, speedbikes e uma ou outra secção de plataformas) talvez nos leve a jogar outra vez, especialmente se acompanhado por um outro Padawan ao nosso lado. E isso é possível porque existe a possibilidade de Jedi Destiny ser feito em modo cooperativo.

Os restantes e os seus conteúdos desbloqueáveis ainda conseguem alargar um pouco mais o tempo de vida do jogo mas, fica a sensação de que poderia ter ido mais além.

Nota Final- 6.8

[0.....10]

Como fã de Star Wars tenho de admitir que Kinect: Star Wars consegue reunir os elementos visuais e sonoros dos filmes. No entanto um modo história pouco profundo e curto e uma jogabilidade com alguns problemas sérios ao nível do interface com o Kinect fazem um pouco ricochete.

Gostei de usar a Força, e de combater vagas e vagas de robots com o Sabre de Luz, mas não gostei dos problemas de deteção do Sabre de Luz. Gostei dos cenários dos combates espaciais, mas desgostei do facto do jogo disparar por mim. Gostei dos duelos de Sabre de Luz, mas não fiquei fã do facto de ser por turnos.

São estes alguns dos exemplos dessas dualidades. Se por um lado o jogo consegue oferecer algo de bastante bom ao nível do ambiente envolvente e das sensações que cria, de repente consegue minar essa sensação com um conjunto de problemas que deveriam não existir ou terem sido melhor pensados. Não vou dizer que o jogo é mau. Apenas que poderia ter sido melhor. Muito melhor. No entanto há que dar tempo ao tempo e certamente Star Wars voltará em breve ao Kinect e, com mais Força.



Género: Acção/Aventura



Plataforma Analisada: Xbox 360



Homepage: [Kinect: Star Wars](#)