

Jogadores da Xbox libertam-se do comando

2009-06-02 13:37:26

A E3, uma feira de jogos que decorre em Los Angeles, foi o palco escolhido pela Microsoft para apresentar uma nova tecnologia que promete dar mais emoção aos jogos desenrolados a partir da sua Xbox 360. Projecto Natal é o nome da iniciativa que tem vindo a ser desenvolvida pela empresa para libertar o jogador de comandos, ou qualquer outro acessório quando interage com a consola.

A nova funcionalidade é um sensor de movimentos com câmara e microfone que reconhece o jogador, movimentos e voz, fazendo um scan do objecto ou pessoa à sua frente para a partir daí interpretar os gestos feitos durante o jogo.

O dispositivo ainda não tem data para ser comercializado, mas quando for pode ser integrado em qualquer Xbox 360 e virá incluído no pacote de vendas da consola. A partir da próxima segunda-feira o kit de desenvolvimento do projecto Natal fica disponível para programadores de jogos.

Recorde-se que para a PlayStation já existia um sistema que permitia interagir com a consola sem necessidade de comandos, o EyeToy, que consiste numa câmara que se liga à consola que consegue reconhecer os movimentos do jogador, embora de forma limitada.

A Wii da Nintendo levou os jogos de consola a outro nível com os seus comandos com sensores de movimento, ou o tapete que torna possíveis jogos como o Wii Fit, por exemplo, tirando definitivamente o jogador do sofá.

No evento a Microsoft também lançou 10 novos jogos para a consola e novas funcionalidades para o serviço Live, a maior parte não disponíveis para Portugal. [Tek Sapo](#)