

## Análise Baja – Edge of Control HD (Playstation 4)

Date : 11 de Outubro de 2017

Nem só os grandes blockbusters têm direito a ver disponibilizada uma remasterização e a prova disso é o lançamento de uma versão para a Playstation 4 de Baja – Edge of Control.

Originalmente lançado em 2008, este jogo de *off-road racing* proporciona-nos a experiência de conduzir em diversas pistas de terra batida, lama e areia em curtas mas emocionantes corridas. Mas trará esta nova edição algum tipo de valor acrescentado ao jogo? Infelizmente não. Apesar de remasterizado, não estamos na presença de um jogo novo ou com grandes novidades.



Baja – Edge of Control é um jogo que nos proporciona alguns momentos de grande adrenalina, sobretudo quando estamos na última volta de uma corrida e tentamos não perder o lugar ou quando nos encontramos em perseguição do carro que vai à nossa frente na tentativa de o ultrapassar. Infelizmente, isto não é suficiente para que Baja seja um jogo que apeteça jogar uma e outra vez. Havendo tantas potencialidades para inovar no que diz respeito ao desenho das pistas e de todo o ambiente à sua volta, seria de esperar que uma remasterização deste tipo de jogo nos oferecesse muito mais. Apesar de termos à disposição várias pistas diferentes, a verdade é que - no que diz respeito ao aspeto gráfico - não há muito que as diferencie e a sensação é a de que estamos sempre a correr na mesma pista.

Isto está bastante patente no modo “carreira” que, de início, parece ser interessante e emocionante, mas acaba por se tornar um pouco maçador à medida que vamos progredindo. Disputamos as corridas, recebemos pontos consoante a nossa posição final, afinamos o carro ou até podemos adquirir um carro diferente e lá vamos nós para a próxima prova. E se o aspeto dos veículos está bem conseguido, isso não chega para elevar este jogo a um patamar superior ao que ocupou quando foi lançado para a Xbox 360 e para a Playstation 3 em 2008.



É por isto que, apesar de nos fazer sentir alguma emoção em certas alturas, não conseguimos jogar o jogo durante muito tempo seguido: ao fim de 30 ou 40 minutos sentimos que não há mais nada a retirar dali.

O aspeto do jogo em que se nota mais o efeito da remasterização é no desenho dos veículos, estando estes mais de acordo com os padrões gráficos de 2017. Mas o *gameplay* não mudou em relação ao jogo original. Com efeito, Baja – Edge of Control é mais *arcade* do que nunca, chegando mesmo a lembrar as velhinhas máquinas dos salões de jogos que tínhamos de continuamente alimentar com moedas para nos mantermos em jogo. No caso de Baja não chegaríamos a gastar muito dinheiro.



Os menus do jogo são confusos e damos por nós a perder algum tempo a andar para trás e para a frente sempre que queremos fazer algum tipo de alterações ou *tuning* ao veículo. Para além disso, e apesar de terem um *design* relativamente adequado ao tipo de jogo, o aspeto dos menus não foi redefinido, o que mais uma vez nos leva à viagem no tempo até 2008.

## Veredicto

Baja – Edge of Control não foi um grande jogo na sua versão original e não é um grande jogo agora. A remasterização é somente ao nível dos gráficos e, mesmo assim, não é de todos os gráficos. Embora as pistas sejam muitas e variadas, não foi dado ênfase à criação de ambientes distintos, levando o jogador à sensação de estar a correr sempre na mesma pista embora com mais ou menos dunas e com curvas diferentes. Este é um jogo que não aproveita todas as potencialidades das consolas de nova geração e que não dá aos jogadores aquele *feel* de um jogo de 2017. É o mesmo jogo que foi lançado em 2008 mas mais bonito e isso, simplesmente, não chega.

[Baja – Edge of Control](#)