

Análise de Fifa 10

Não há mais nenhum videogame que me faça saltar do sofá aos gritos como um golo que a vitória na Fifa, apontado em casa do maior rival, em período de descontos. É essa a magia de Fifa 10, faz-nos sentir que estamos lá, que o jogo é doer e que temos que dar tudo para o vencer. Para chegar ao golo no Fifa 10 preciso batalhar muito, ganhar no confronto físico com o adversário, abrir uma linha de passe, ser rápido na antecipação, simular, enganar o guarda-redes, rematar certo e ter um bocadinho de sorte. Realismo é a palavra chave quando se fala da jogabilidade de Fifa 10. Pela primeira vez os jogadores podem mover-se em qualquer direção, em vez das 8 tradicionais. Esta novidade liberta os jogadores para movimentos nunca antes vistos. A física da bola é completamente independente e a perfeição. Isto possibilita um número infinito de jogadas e faz com que cada jogo seja uma história completamente nova. Mesmo sem a bola nos pés, o jogo é emocionante e cada vez mais real. Os jogadores disputam as posições corpo a corpo e tentam proteger a bola ou desequilibrar o adversário. O futebol é um jogo de contacto e Fifa 10 retrata esse facto da melhor maneira até agora. Os guarda-redes também estão mais inteligentes e são cada vez mais reais. Há um sentido de urgência adicional que leva os jogadores a despachar a bola de qualquer maneira em situações apertadas. Pode ser um murro na bola do guarda-redes ou um pontapé desesperado de uma defesa quando está prestes a ser ultrapassado pelo atacante. Estes comportamentos tornam os jogadores mais humanos e o jogo mais emocionante. Em Fifa 08 o ritmo era invisível, surgindo apenas para dar cartões. O ano passado foi inserido no jogo e este ano tem ainda mais destaque. Sem ser preciso recorrer a mudanças de cenário, o jogo avisa os jogadores e cartões. Ocasionalmente a bola acerta mesmo no juiz e muda de trajetória. O modo Be a Pro continua a evoluir e agora chama-se Profissional Virtual. Neste modo juntamos um pouco de RPG ao jogo e temos que criar um jogador e leva-lo ao topo. Durante os jogos controlamos apenas o nosso jogador, o que muda completamente a jogabilidade. Na minha opinião muito pessoal, o jogo torna-se uma valente seca! Não é que esteja mal feito, mas estar a ver 21 jogadores controlados pela PlayStation e ter 1 sob nosso controlo significa que temos poucas oportunidades de tomar conta do jogo. E ainda por cima não é nada fácil jogar com a visão do campo que segue o nosso futebolista. Podemos importar a nossa cara para dentro do Fifa e desenvolver as capacidades do nosso personagem em qualquer modo de jogo. Para culminar, podemos jogar online e exibir o nosso profissional frente aos nossos amigos. No modo treinador temos a possibilidade de controlar a nossa equipa, dentro e fora dos relvados, ao longo de várias épocas. Aqui está a verdadeira essência do jogo, pelo menos na vertente singleplayer. O objectivo é ganhar competições para conseguir dinheiro para reforçar a equipa e ganhar mais competições. Infelizmente estamos apenas a disputar a liga e a taça, as competições europeias ficaram de fora. O aspecto financeiro é muito importante e podemos gerir patrocinadores, bilheteira, transferências, ordenados, prémios de jogo, etc. Apesar da profundidade deste modo não se pode comparar ao que se encontra em jogos como Football Manager, este é um ponto certo para tornar a carreira mais emocionante sem afastar o foco do jogo propriamente dito. O mercado de transferências está mais "inteligente", o que pode ser uma grande dor de cabeça para um treinador que procura de reforços. Se o jogador alvo achar que vai ter lugar no plantel, recusa a transferência. Por outro lado, se achar que é bom demais para integrar a nossa equipa, também não aceita qualquer proposta. A busca pelo jogador certo pode tornar-se frustrante e é mais fácil colocar os olheiros que procura de talentos disponíveis nos quatro cantos do mundo. A carreira de treinador de futebol não é segura. Quando os resultados são os esperados, acontece a clássica chicotada psicológica. Mesmo assim parece-me exagerado ter sido despedido do Sporting a meio da época, quando ocupava o segundo lugar, a apenas 3 pontos do Guimarães que liderava a tabela. Algo que Fifa ainda não aprendeu a fazer é simular uma liga com resultados credíveis. Depois de 14 jogos, o Benfica estava em 7.º, a uma grande distância da luta pelo título. Por muito que essa ideia me agrade, tenho que reconhecer que este ano não é concebível. Quando os grandes ficam logo afastados da luta pelo título, o jogo perde algum sentido. A saída forçada do meu clube do coração levou-me a pegar num pequeno clube irlandês, que lutava para descer de divisão. Nos relvados irlandeses, sob chuva intensa, o jogo transforma-se e temos que substituir a física da ténica pela física da força. As peripécias do modo treinador levam-nos a explorar ligas e clubes que de outro modo nos seriam desconhecidos. O caminho ao reconhecimento mundial é longo e árduo! A nível de gráficos este Fifa não traz nada de novo. A principal preocupação foi melhorar a fluidez do motor de jogo em todas as situações e não houve lugar a grandes melhorias visuais. O modo Arena, em que podemos controlar um jogador e fazer remates, baliza enquanto o jogo carregava, foi melhorado. Agora há uma série de opções e a arena é um campo de treinos completo. Podemos criar jogadas estudadas para aplicar durante os jogos. O elemento que mais nos desiluiu foram os comentários. Helder Contudo e David Carvalho voltam a dar as vozes ao jogo, mas parece que não se lembraram de nada de novo para dizer. É natural que os comentários se tornem repetitivos ao fim de algum tempo, mas neste caso isso acontece desde o primeiro minuto, porque muitas frases são exactamente iguais ao que podemos ouvir em Fifa 09. Mais grave que isso são as disparidades entre os comentários e o que se está a passar em campo. Cantos passam a lançamentos laterais com frequência, jogos de campeonato ganham prolongamento em caso de empate e um ligeiro atraso no relato causa situações verdadeiramente caricatas. Quem gosta de fazer noitadas com os amigos volta da PlayStation vai gostar de saber que o modo festa grava

as pontuações de 20 jogadores numa liga criada para o efeito. Assim pode ser que acabem as discussões sobre quem é o melhor jogador de Fifa. Como alternativa temos uma série de modos online que garantem que ninguém tem que jogar Fifa 10 sozinho.

Sobre o Autor

Fernando Amaral é o autor de vários sites sobre videojogos como: [Jogos de Motas](#), [Jogos de Cozinhar](#) e [Jogos PlayStation](#). O jogo está cada vez mais real e Fifa 10 não tem rival neste momento.

Source: <http://www.artigopt.com>