

Análise de NFS: Shift

Need For Speed foi um pouco de tudo no que diz respeito a jogos de carros e acabou por perder a sua identidade. Nos últimos anos a qualidade foi caindo e a originalidade perdeu-se completamente. Em 2009, a série NFS precisava de uma mudança para continuar a ter um lugar de destaque no mundo dos videojogos, e Shift representa essa mudança. O jogo deste ano gira todo o ano volta da nossa carreira, com o objectivo final de chegar ao World Tour. Para isso temos de competir numa série de eventos, em mais de 50 pistas, incluindo circuitos reais e fictícios, em cidades como Londres e Toronto. Estamos a falar de corridas legais, em circuitos autorizados, durante o dia. Nada de street racing. Nada de argumentos rebuscados. A nossa primeira tarefa é fazer uma volta de teste para determinar o nível de dificuldade e as ajudas que precisamos. Estas definições podem tornar o jogo mais ou menos realista e podem ser alteradas mais tarde, sempre que for necessário. A maior proeza deste Need For Speed é que pisca o olho aos jogos de simulação, mantendo uma condução simples e acessível, que perdoa muitos dos nossos erros. Por esta altura convém dizer que todos os jogos que tenham um mínimo de simulação de condução, devem ser jogados com volante e pedais. Neste caso o Logitech G25 adapta-se na perfeição, incluindo o pedal da embraiagem e a caixa de velocidades. A carreira está dividida em 5 divisões de dificuldade (e velocidade) crescente. O sistema de promoção baseia-se em acumular estrelas e ganhar a passagem ao nível seguinte. As estrelas podem ser conquistadas por lugares no pódio, mas também por cumprir certos objectivos. Quando conquistamos estrelas suficientes para subir de divisão, normalmente ainda temos muito por explorar na divisão mais baixa. Assim sentimos que estamos constantemente a evoluir, mas ao mesmo tempo temos muito que fazer em cada divisão. Pelo caminho, se dermos nas vistas, somos convidados para alguns eventos de divisões acima do nosso nível. É uma forma excelente de nos dar um gostinho do que a série vem e de nos incentivar a acumular mais estrelas para lá chegar. Há 5 tipos de eventos, que se desenrolam em dezenas de circuitos diferentes. Há corridas normais, contra-relógio, corridas de resistência, duelos e drifts. Vamos dar a volta ao planeta, encontrando pistas reais e imaginárias, incluindo alguns circuitos citadinos. Na maioria dos eventos temos de levar um dos carros que temos na garagem, mas outros fornecem os veículos adequados. Os duelos colocam 2 carros diferentes frente a frente para apurar qual é superior. Queres saber quem ganha entre um Mitsubishi Evo e um Subaru Impreza? Ou talvez queiras colocar um McLaren F1 contra um SLR... Joga o duelo! Para ganhar é preciso dar 5 segundos de avanço ao adversário ou ser o primeiro a cortar a meta. Os eventos de drift são quase sempre um caso especial neste tipo de jogos. A ideia é que quanto mais derraparmos, sem perder o controlo do carro, mais pontos ganhamos. No entanto, para facilitar as derrapagens, os carros são afinados de uma forma que conduzir em frente se torna complicado. O desafio devia ser colocar o carro em derrapagem, e o oposto. No entanto, nas corridas normais, fazer uma curva com o carro todo de lado é possível e extremamente empolgante. Com mais de 60 automóveis disponíveis, cada um com um comportamento próprio e um interior fiel à realidade, NFS: Shift oferece uma experiência suficientemente alargada para nos entreter e agrada; chegada de GT5, em 2010. O tuning continua presente em NFS: Shift, mas apenas no sentido de melhorar realmente a performance dos automóveis. O tuning que dominou a série durante anos faz parte do passado. Podemos fazer algumas alterações visuais, mas são muito menos do que em edições anteriores e ainda bem que assim é. Os upgrades para os automóveis são comprados com o dinheiro que ganhamos nas competições, mas a EA não perde uma oportunidade de facturar e também nos deixa ir às compras com um cartão de crédito real. NFS: Shift recompensa 2 tipos de condutores: os precisos e os agressivos. Para somar pontos de precisão é necessário fazer os melhores tempos, dominar cada curva, completar voltas limpas e ultrapassar sem tocar nos adversários. Os mais agressivos vão ganhar pontos por empurrar outros carros para fora da pista, fazer curvas a derrapar... Mas cuidado, os adversários também sabem responder na mesma moeda e alguns são especialmente vingativos. Ao fim da primeira divisão, podem pensar que o jogo oferece grande dificuldade. Mas se forem como eu e saltarem de um Seat Leon para um Porsche, podem descobrir da maneira mais dura que ainda existem manobras para domar uma máquina desse calibre, principalmente sem qualquer ajuda ligada.

Sobre o Autor

Fernando Amaral gere os sites [Jogos de Cozinha](#), [Jogos de Motas](#) e [Jogos de PS3](#).

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