

## neogeo battle coliseum (arc, ps2 & al.)

review rafazardly #1158

obs: nós não seguimos o acordo ortográfico lusitano de 2009!

Por Rafael “Cila” Aguiar

Arcade, PlayStation2

+ PlayStation3, Xbox 360 & Xbox One.



# NeoGeo Battle Coliseum

## FICHA TÉCNICA

### Developer(s)

SNK Playmore

### Publisher(s)

SNK Playmore, Ignition Entertainment (EUR, PS2), Sega (ARC)

### Estilo(s)

Ação > Luta > 2D

### DATA(S) E REGIÃO(ÕES) DE LANÇAMENTO

#### ARC

27/07/05 (JP), 09/05 (EUA)

#### PS2

22/12/05 (JP), 24/11/06 (EUR), 11/06 (OCE), 25/01/07 (JP, SNK Best Collection),

17/12/07 (EUA)

**360**

09/06/10 (JP, EUA, EUR, OCE, COR)

**PS3**

18/02/15 (JP, **PS2 Classics**)

**XONE**

21/07/16 (EUA, **Xbox Store**)

**Também incluso na(s) compilação(es):**

**N.A.**

**Quem jogar este também poderá gostar de:**

(Em vermelho, os jogos que já revisamos – se não estiver linkado, ainda não foi “upado” no novo blog.)

**The King of Fighters 2003** (ARC/NEO/PC/PS2/PS4/SWI/X/XONE)

**The King of Fighters XI** (ARC/PS2/PS3)

## **NOTA(S)**

(Cada escore é uma média dos principais portais de games na web e revistas antigas quando for o caso, e também engloba a opinião dos gamers visitantes, além da crítica especializada; não necessariamente reflete meu ponto de vista sobre o jogo.)

**8.6** (ARC) | **8.3** (PS2) | **7.8** (360)

### **ESTE JOGO É PRA...**

<input type="checkbox"/> passar longe	<input type="checkbox"/> dar uma jogadinho de leve
<b>(X) dar uma boa jogada</b>	<input type="checkbox"/> jogar freneticamente
<b>(X) chamar a rua toda pra jogar</b>	<input type="checkbox"/> uma incógnita

**(X) tipos específicos de jogador.** Quais?

- Quem sempre esperou algo mais do conceito *crossover* de **KOF**;
- Fãs da *Capcom* que aguardavam a chance da desforra na concorrente.

### **FAIXA DE VIDA ÚTIL ESTIMADA**

De 11h a 33h.



**N**eoGeo Battle Coliseum é a resposta direta da SNK a **Capcom Fighting Jam (Evolution)** no Ocidente), um retumbante fracasso da *Capcom*, nascido de boas intenções. A meta era fazer um *dream match* da empresa do Ryu, mas a companhia foi preguiçosa e reaproveitou sprites, golpes e mecânicas de outros títulos, sem emprestar a mínima coesão e unidade ao agregado... Tudo o que a *SNK Playmore* buscava NÃO repetir.



Resumindo para quem não entendeu, **Battle Coliseum** reúne lutadores de todas as franquias imagináveis da SNK, tais quais [King of Fighters](#) (já de por si uma reunião de outras franquias!), [Fatal Fury](#), [Art of Fighting](#), [Samurai Spirits](#), [Last Blade](#), [World Heroes](#), alguns outros fighters comentados mais abaixo e até o *run 'n' gun* preferido dos usuários do (videogame) **Neo Geo**, **Metal Slug**.



O elenco envolve 30 personagens (+ 4 chefes destraváveis). A maioria consiste nos óbvios favoritos da galera: *Kyo Kusanagi*, *Iori Yagami*, e *K'* de **KOF** (certa prioridade foi dada a lutador@s que andavam de fora dos lançamentos anuais, como *Shermie*); *Terry Bogard*, *Mai Shiranui*, *Rock Howard* e *Geese Howard* de *Fatal Fury*; *Hanzo* e *Fuuma* de *World Heroes*; *Haomaru* e *Genjuro* de *Samurai Spirits/Shodown*; *Kaede* e *Moriya* de *Last Blade*; *Marco Rossi* e *Mars People* de *Metal Slug*; até *Kisarah* do obscuro fighter **Aggressor of Dark Kombat**; *Athena* de **Psycho Soldier**; e *Cyber Woo* do arcaico e saudoso **King of the Monsters**. Inclusive dois personagens originais foram adicionados à refrega, *Ai* e *Yuki*, dupla inspirada nos protagonistas de outro título obscuro, **Card Fighters Clash**, o **SNK vs. Capcom** differentão de **Neo Geo Pocket Colors**. Imagine como é controlar uma garota (*Ai*, 1ª artwork da matéria) que solta peças de *tetris* como *hadouken!* Menção à parte precisa ser feita aos chefes, um de cada universo de *storytelling*: *Mizuchi* é o possuído pelo sangue *Orochi* (**KOF 97**), *Neo-Dio* representa *World Heroes*, *King Leo/Shishio* é de **Kizuna Encounter** (conhecido como **Savage Reign**), enquanto que o último é criação inédita e dele, *Goodman*, *falaremos adiante*. Dessa vez guerreiros de **Ikari Warriors** não puderam estar presentes entre os controláveis, mas aparecem como *cameos* nos cenários do jogo. Trata-se de *fan service* elevado à última potência.



Como fighter, NeoGeo Battle Coliseum é estranho de classificar. **Ao mesmo tempo que se comporta como mais técnico que KOF XI, em si já bastante técnico, talvez seja um dos mais acessíveis dos brawlers da SNK.** Cadeias ridículas de combos não existem, nem lançar seu adversário por vários metros, como em *crossovers* de certas outras companhias... Nada, idem, de disparos que ocupem a tela inteira e sejam impossíveis de desviar ou revidar. O *approach* é muito mais pés-no-chão, tanto quanto um jogo com relâmpagos saindo de katanas e ondas chamejantes egressas de dedos, com marcianos e robôs-macacos, permite.



Pode-se trocar a qualquer momento durante uma luta. E tudo funciona no regime de *tag 2x2*, sendo que, num dos modos de jogo, inclusive, quando o primeiro combatente do time cair, a luta acaba, sem direito a round 2. Assim que um lutador de life

danificado é substituído ele começa a recuperá-lo, desde que tenha porções do medidor na chamada barra vermelha, que é a última parte da vida; só que em vez de representar só uma pequena porção perto do fim da *life bar* a parte vermelha é bem grande, e acrescenta estratégia às batalhas, já que revezar ganha, assim, em importância. Alguém a um hit de morrer pode voltar com o life quase cheio se o jogador souber o que está fazendo! O *tag team attack*, indispensável quando se pensa na modalidade dos jogos de luta entre equipes, não consome barras de super; em compensação, só pode ser acionado enquanto os dois ainda estiverem na briga. Também não tem muito raio de abrangência e pode ser defendido. Além disso, para justificar a facilidade com que pode ser emitido, não arranca porções decisivas de life do inimigo. Há certas combinações que funcionam ainda melhor, entre personagens que possuam alguma estória juntos. Mas nesse caso a combinação de teclas para o especial sair será mais complicada e será possível fritar a CPU ou seu amigo em meio a um incrível spray de projéteis ou lâminas dançantes.



O *Arcade mode* é o básico de todo jogo de luta e serve para destravar os materiais tradicionais (artworks secretas de cada personagem), e quase nos lamentamos dada a falta de muitas modalidades que o complementem em Neo Geo Battle Coliseum, o que deduz-lhe alguns pontos na avaliação final. Veteranos de **KOF11** sentirão falta logo de cara de um *Challenge mode*. É bem verdade que há *tag battle*, *VS.* e *Practice*, mas eles são quase obrigatórios em fighters a partir dos anos 2000 em adição ao arcade. Os finais dos personagens são decepcionantes, mero scroll de texto, mas as artworks

liberadas (duas por boneco) mais que compensam o trabalho de finalizar o arcade 30 vezes. Deixe o leitor apreciar um gostinho das artes mais femininas e delicadas ao longo da matéria!



Há uma alternativa a completar tantas vezes o arcade mode, entretanto, que está reservada aos verdadeiramente bons no game: zerar o único modo do qual ainda não havia falado, o *Survival*. Tirando o encontro com o último chefe esta nem é uma missão tão complicada assim, mas só os mais experimentados conseguiram galgar esse último degrau. Goodman usa as táticas baratas esperáveis de um vilão SNK. Se bem que em termos de carisma e character design, ele deixa muito a desejar, não dando nem pra aperitivo comparado a Geese ou *Rugal*. Ele se parece mais com um *Igniz*, inclusive ao empunhar um chicote. E controla uma chama roxa em forma de crânio de babuíno...



Os sprites do *foreground* parecem levemente datados, como os trabalhos da SNK Playmore de então. Mas o fato é que a empresa levou a sério a reunião de tantos personagens de narrativas divergentes e não se limitou ao copia-e-cola da Capcom: revisou modelos, implementando maiores resoluções ou recriando completamente os bonecos, como era a necessidade para Rossi e Mars, p.ex., que nem em jogo de luta haviam estreado. O bacana é ver o cuidado e o detalhamento estético de cada qual em sua versão mais tradicional, seja o estilo BDSM de Iori ou a barra esvoaçante da camisa de Kaede. Mais updates que o comum são verificados em personagens ausentes das telas por anos em demasia, como os heróis de World Heroes. *Mr. Karate* e *Robert Garcia* também receberam tratamento especial.



**NGBC** foi lançado numa era da SNK em que a *Sony* não viu vários dos lançamentos da SNK nos Estados Unidos, ao contrário—com algum retardo—da *Microsoft*, que vivia uma política de tentar achar espaço onde pudesse, fosse no Japão fosse na América, mediante seu **Live Arcade** e o atrativo de partidas online (não que o **PS2** estivesse isento delas). No entanto, nesse caso em específico, embora o jogo tenha demorado 2 anos, chegou sim ao mercado norte-americano para usuários **PlayStation**. É triste, aliás, que até hoje esta “série” não tenha decolado e tido continuações, já que o título foi tão bem-recebido... Fazer o quê, nunca percamos as esperanças!



*Lista de agradecimentos pela cessão de imagens e informações:*

*FIGHTERSGENERATION.COM/*

*GAMEFAQS:*

*Crunkman2000*

*Polymathic*

*Tifanity*

*YanDaMan263*

versão 1

**® 2002-2025 Oldbutg8ld / RAFAZARDLY!**