

GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

#64
JUL
2023



STREET FIGHTER

DICAS E TRUQUES:
PREPARE-SE PARA SE TORNAR UM DOS MAIORES
BRIGÕES DA SUA RUA COM AS NOSSAS DICAS.

DEVELOPERS:
CAPCOM ESTÚDIO RESPONSÁVEL
PELA FRANQUIA STREET FIGHTER

Voltando pra briga

Com toda ginga, marra e bons socos, Street Fighter volta para sua sexta edição para as brigas de rua com toda sua glória. Agora com um modo campanha para ninguém pôr defeito, mecânicas mais precisas e aperfeiçoadas fazem desta versão melhor que seu antecessor? É isso que vamos ver com a nossa análise. Ainda nesta edição, trazemos dicas para iniciantes, falamos sobre o *fighting game* e mais. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST

Editorial

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



**DIRETOR DE
REVISÃO**
Ives Boitano



**DIRETOR DE
ARTE/ CAPA**
Leandro Alves



REDAÇÃO
Carlos França Jr.
Renan Rossi
Yuri Hupsel



REVISÃO
Davi Sousa
Heloísa D'Assumpção
Juliana P. Zapparoli
Thais Santos



DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves



ANÁLISE

03

Street fighter 6 (Multi)



FIGHTING GAMES

14

Como gênero retornou
ao mainstream
do mercado



DICAS E TRUQUES

20

Street Fighter 6:
Guia para iniciantes



DEVELOPERS

27

Capcom: a cápsula
do entretenimento

CAPCOM[®]

FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS

DA REVISTA

GAMEBLAST

E receba todas as edições
em seu computador,
smartphone ou tablet com
antecedência, além de brindes,
promoções e edições bônus.

ASSINAR!



PC

PS5

PS4

XSX



por Carlos França Jr.

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

STREET FIGHTER

excede as expectativas
e mostra como fazer um
excelente jogo de luta

O caminho que Street Fighter percorreu em suas três décadas e meia de vida inevitavelmente teve diversos altos e baixos, ainda mais após tudo o que SFV durante a sua estada. Felizmente, **Street Fighter 6** chegou para recolocar a franquia nos eixos, sendo um dos melhores títulos de luta lançados nos últimos anos e com certeza um dos mais completos dessa extensa saga.



Porradaria democrática

Muito se falou sobre os controles diferenciados que SF6 traria. Além da maneira usual de jogar, chamada aqui de Clássico, há o Moderno. Ele diminui a complexidade de execução de combos e ataques especiais, mas nem por isso se torna mais vantajoso que o esquema tradicional. A ideia dele é simplesmente se tornar mais convidativo para jogadores novatos, a ponto de eles pegarem familiaridade com o ritmo que os combos exigem até se tornar algo natural para, possivelmente, migrarem para o Clássico.



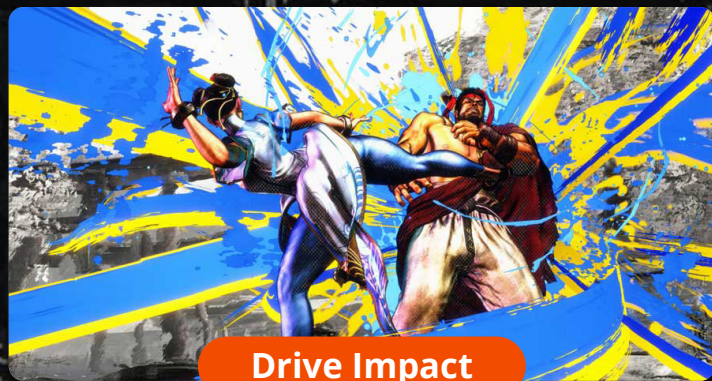
A ênfase na pluralidade de comandos é tanta, que até mesmo os trials de combos ganharam uma diversificação entre Moderno e Clássico. Os jogadores podem aprender como executar diversas variações para cada layout e extrair o melhor de cada um dos modelos.

Para quem quiser ir além, o Treinamento traz do treino convencional a situações pré-estabelecidas, como aplicar punições, contra-ataques e defesas específicas contra golpes aéreos, entre outros.





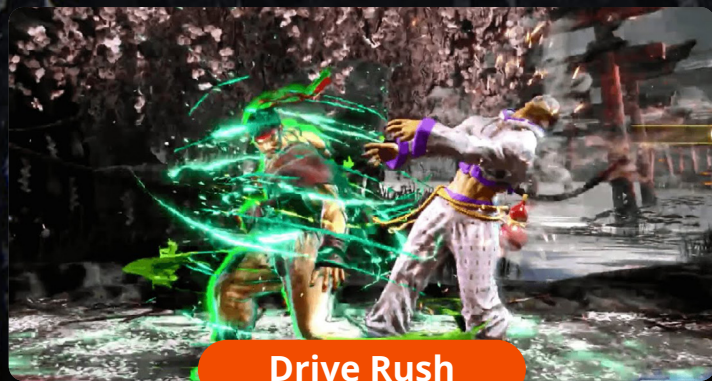
Outro ponto muito bem implementado na jogabilidade foi o sistema Drive, que norteia ações como Drive Impact, Drive Parry e Drive Rush. Seu uso é simples e vinculado a uma barra abaixo do medidor de vida, mas, caso o jogador tente abusar do recurso, pagará um preço muito caro, pois esgotar essa barra pode levar ao tonteamento do seu personagem, e a uma possível derrota — e sim, falo isso por experiência.



Drive Impact

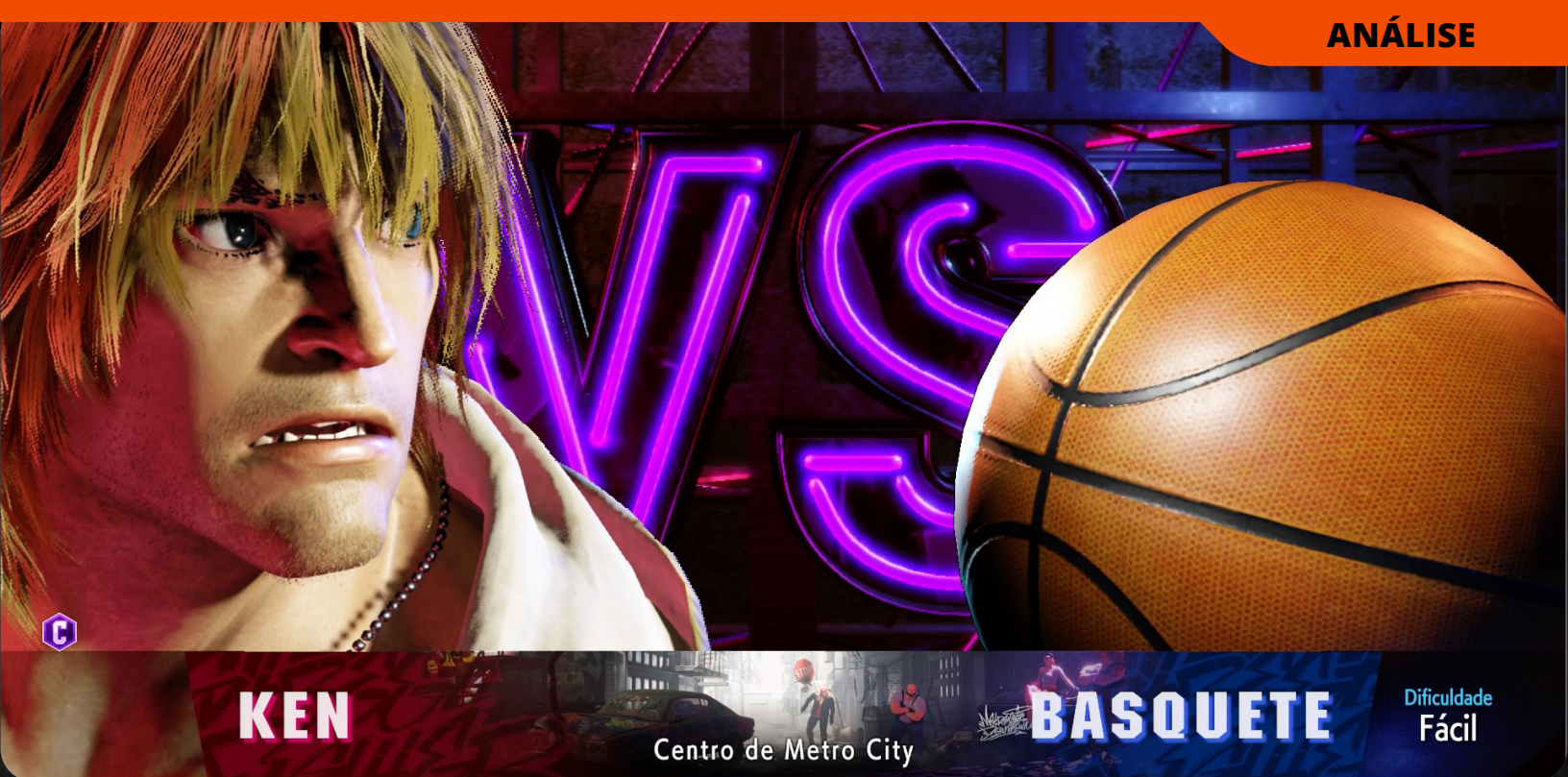


Drive Parry



Drive Rush





Há um terceiro tipo de controle, o Dinâmico, que é como se a IA tomasse as decisões ao apertarmos um botão. Este modelo baseia sua ação com base na distância que o oponente está, então sempre haverá uma resposta, seja para uma ameaça próxima ou distante. O resultado sempre será um combo simples, mas completo, que pode até incluir uma finalização com um golpe especial ou Super Art. Entretanto, o Dinâmico está disponível para ser utilizado apenas nos modos offline.

A briga voltou para a rua

Street Fighter 6 faz uma divisão tripartida entre Fighting Ground, Battle Hub e World Tour. No Fighting Ground está o básico para qualquer jogo de luta: temos o Arcade, que traz a livre escolha de personagens para seguirmos sua história; batalhas contra um amigo, podendo variar de 1vs1 até 5vs5; os já citados modos de treino e teste de combos; lutas online diretas, podendo ser ranqueadas ou casuais; e as Batalhas Extremas, que apresentam condições variadas e malucas, como bobinas que eletrificam os combatentes no meio da ação ou um touro que simplesmente sai atropelando quem está no caminho em momentos aleatórios.



As opções single player são variadas e ideais para quem queria algo mais próximo do que a série já foi e o fator replay está principalmente no Arcade. Além das cenas de introdução e final de cada lutador, concluir a série de lutas cumprindo determinados objetivos, como finalizações com Golpes Especiais ou utilizar os recursos de Drive, libera ilustrações na galeria, que sempre valem a pena. Nela, estão contidos conceitos de jogos antigos e dos novos personagens, ilustrados por nomes célebres como Bengus, Akiman, Shinkiro e Ikeno.

Se as ilustrações prezam o legado, o áudio visa à modernidade. Todos os personagens clássicos ganharam novos temas, quebrando o velho estigma de remixarem seus hinos vindouros de Street Fighter II. Além disso, a introdução de comentaristas, como Tasty Steve e James Chen, adiciona uma pitada extra no ambiente para quem curte acompanhar os diversos torneios da Capcom Pro Tour. E para quem não tem familiaridade com o inglês, ou deseja curtir os comentários japoneses, pode fazê-lo sem receio, pois há legendas em português aparecendo em tempo real.



Já o World Tour, modo pelo qual eu particularmente ansiava jogar, trouxe uma nova perspectiva de como contar a história de um jogo de luta. Primeiro, criamos nosso avatar livremente, com as proporções que quisermos, de uma cópia fidedigna do nosso corpo real a medidas que te deixem parecido com qualquer ser bípede que sua imaginação conceber. Depois, escolhemos as roupas e somos inseridos na recém-reformada Metro City — sim, aquela de Final Fight. Para quem ainda não sabia, Final Fight e Street Fighter estão na mesma dimensão “Capcomniana”.



A partir daí, temos que cumprir uma série de missões, que não são das mais complexas, já que é basicamente meter a porrada em quem aparecer pelo caminho. Mas nosso passeio não fica limitado apenas a essa metrópole, pois também podemos dar um breve pulo nas outras nações representadas no game, como Brasil, Itália, Japão, França e o país fictício da vez, Nayshall. Inclusive, vale citar que tanto Metro City quanto Nayshall são bem mais complexos que os demais, por questões de narrativas, ao ponto que os demais países são apenas uma breve passagem, mas isso não é demérito nenhum, levando em consideração o desenrolar da história.



11-1 Representante de Metro City
Encontre Thatcher e fale com ele.



Referente ao World Tour, há duas coisas que podem ser bastante incômodas. A primeira é o grinding relacionado ao seu estilo marcial: à medida que nosso avatar ganha experiência, o estilo de luta utilizado também rende pontos inerentes ao nosso mestre, que são necessários para aprender novas técnicas, como golpes especiais e Super Arts.

Então, fatalmente teremos que priorizar um mentor em detrimento aos demais se quisermos ter acesso ao seu acervo inteiro ou mitigar nossa experiência com vários mestres para, assim, compor um estilo único de movimentos diversos.

Só que, justiça seja feita, também tenho que citar quão instigante é utilizar o estilo do seu lutador favorito, mas trocando um ou outro golpe que não nos agrada. Só para vocês terem uma ideia, eu passei boa parte da minha jornada utilizando a lista básica do Ken, mas com alguns movimentos de Marisa, Guile e Luke, e é muito satisfatório ver como ainda assim é possível construir combos sólidos e que realmente parecem algo característico do nosso eu virtual.



A segunda ressalva são os diversos encontros aleatórios com membros de gangues pelas ruas. Podemos combater qualquer pessoa que esteja pelo caminho, literalmente, bastando conversar com ela ou acertá-la com um golpe por motivo nenhum (o que eu confesso que é brutalmente divertido). Porém, há diversas gangues e marginais que aparecem pelo caminho para te surrar e, nos capítulos finais do World Tour, isso começa a se tornar um pouco insuportável, pois ir do ponto A ao ponto

B de uma missão demora o dobro do tempo só por desviar o caminho.

Uma última falha deste modo, e talvez bem mais presente na versão de PlayStation 4 que nas demais, é o tempo de carregamento geral. Nas disputas do Fighting Ground, há certa demora para os lutadores serem carregados na tela de seleção de personagem, mas nada comparado às telas de loading do World Tour. Sempre que viajamos de um país para o outro, há uma espera bastante longa para ir de um destino a outro.



Essa lentidão de processamento também é vista na textura das roupas dos transeuntes e na do nosso aspirante a combatente. Sempre que corremos ou entramos em ação, se a camiseta

ou blusão, por exemplo, tiver algum tipo de escrita ou estampa, ela aparece como um borrão nos primeiros momentos, ficando visível depois de alguns bons segundos.

Mesmo com todas essas questões, o World Tour se mostrou uma maneira muito criativa de dar continuidade à cronologia da franquia, nos colocando como espectadores in loco de tudo que está acontecendo e envolvendo todos os personagens ao mesmo tempo, de maneira bastante orgânica e sem ser muito forçado.





Sempre que iniciamos uma disputa no meio da rua, independente do local que estivermos, o ambiente automaticamente se transforma no estágio, e os NPCs que estão ao redor passam a acompanhar a ação, chegando até a torcer a favor. Essa naturalidade com a qual as coisas ocorrem dão a importância devida para as localidades, passando realmente a impressão de que não há hora e nem lugar para sair na mão com alguém. É basicamente o termo “Street Fighter” em sua essência.

O melhor ponto de encontro

Se no offline tudo vai bem, no online é melhor ainda. O Battle Hub, que foi efusivamente promovido e testado em diversos períodos desde o ano passado, é a ideia que mais deu certo em Street Fighter 6. Aqui, o nosso avatar do World Tour pode percorrer um grande saguão e interagir com outros lutadores de qualquer lugar do planeta, além de, obviamente, sair na mão em rede.



Todas as batalhas online que fiz transcorreram sem nenhum tipo de problema ou lentidão, com direito a diversas revanches pareadas em um estalar de dedos. Você encontra um oponente, se senta em um dos fliperamas e a magia acontece instantaneamente. Jogadores de controles Clássicos e Modernos podem se digladiar tranquilamente, assim como donos de diferentes plataformas, sem nenhum tipo de vantagem ou desvantagem.



Para quem quiser mostrar o poder do seu alter ego, o centro do hall de cada servidor é destinado para quem deseja realizar uma Batalha de Avatares. É bom lembrar que, além dos comandos e estilo escolhidos, os dados de experiência e força que eles possuem no World Tour também é levado em consideração. Isso fez com que eu terminasse com um vexaminoso recorde de duas vitórias em seis lutas nessa modalidade até a publicação deste texto, mas não nego que foi tão divertido quanto utilizar o elenco base.

Para quem quiser mostrar o poder do seu alter ego, o centro do hall de cada servidor é destinado para quem deseja realizar uma Batalha de Avatares. É bom lembrar que, além dos comandos e estilo escolhidos, os dados de experiência e força que eles possuem no World Tour também é levado em consideração. Isso fez com que eu terminasse com um vexaminoso recorde de duas vitórias em seis lutas nessa modalidade até a publicação deste texto, mas não nego que foi tão divertido quanto utilizar o elenco base.



Por fim, e por questões de legado, foram inseridas máquinas clássicas de outros jogos da Capcom, para quem quer passar um tempo curtindo uma nostalgia sem compromisso. Estão disponíveis clássicos como Captain Commando, Final Fight, Magic Sword: Heroic Fantasy, Mega Man: The Power Battle, Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo, SonSon e Vulgus. A disponibilidade delas varia com o dia, mas, infelizmente, só podem ser curtidas sozinhas.



Double Perfect!

Street Fighter 6 veio para ser uma virada definitiva não só para a série, mas para os jogos de luta em geral. Tanto a experiência para quem quer aproveitar sozinho quanto para quem quer passar horas em disputas em rede não deixa a desejar em absolutamente nada, e isso faz SF voltar ao patamar de excelência no gênero que ele nunca deveria ter deixado de apresentar.

O mérito deste triunfo pode ser totalmente creditado à maneira como a história dos personagens foi utilizada no World Tour, à acessibilidade que o jogo trouxe a quem nunca encostou em um jogo de luta e ao funcionamento impecável do Battle Hub. Um combo perfeito para quem esperava o retorno de Ryu e cia. **B**



Prós

- O controle Moderno é inclusivo, mas não garante vantagem absoluta sobre o Clássico, servindo até mesmo de transição para quem está começando;
- Diversas opções de treinos, focadas para o estudo de situações;
- O sistema de Drive é fácil de ser assimilado, mas sem se tornar uma mecânica quebrada;
- Extensa galeria;
- Finalmente Ryu, Guile, Ken e os demais veteranos ganharam músicas novas;
- World Tour é uma maneira criativa de dar continuidade à trama da franquia;
- Diversas opções e liberdade total para criar seu avatar e customizar sua lista de movimentos;
- Battle Hub promove uma grande conectividade entre jogadores;
- As batalhas online correm de maneira instantânea, como se fossem locais;
- Adição de jogos clássicos da Capcom para serem aproveitados a qualquer momento.



Contras

- A quantidade de gente te caçando no World Tour pode irritar um pouco;
- O grinding de habilidades e experiência com os mestres é mais demorado que a do avatar;
- Telas de loading demoradas e atraso no carregamento das texturas das roupas dos personagens no World Tour.

Street Fighter 6 (PC/PS4/PS5/XSX)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Luta

Lançamento 02 de junho de 2023

Nota **10**



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**



E-BOOK
FIRE EMBLEM:
THREE HOUSES
RS **5,99**



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com

por **Yuri Hupsel**Revisão: *Heloísa D'Assumpção*Diagramação: *Leandro Alves*

Fighting Games: como gênero retornou ao mainstream do mercado


Quem é nascido na década de 1990 provavelmente deve ter vivenciado uma época na qual a garotada se reunia para se divertir com os consoles do momento, como Nintendinho, Master System, PS1, e muitos outros. Mas os mais aclamados eram os arcades, que por estas terras tinham outro nome, o mesmo dado a essas casas de jogos onde o pessoal se reunia: Fliperamas.

Esses estabelecimentos continuaram firmes no começo dos anos 2000, até que começaram a decair devido a diversos fatores, mas entre os principais estão o maior acesso à compra dos consoles de mesa e a diminuição no investimento nos arcades por parte das empresas. Porém, quando essas máquinas estavam em alta, o que predominou nelas por muito tempo foram os fighting games, ou no bom português: jogos de luta.



Foi nesse período que grandes franquias do gênero se consolidaram, como Mortal Kombat, The King of Fighters, Guilty Gear, Street Fighter, e muitas outras. Como tudo nessa vida é cíclico, o momento dos fighting games e dos arcades passou, dando espaço a outros gêneros de jogos e outras máquinas para divertir o público. Mas isso não significa que o gênero morreu, muito pelo contrário: as grandes franquias continuaram lançando novos jogos, experimentando novas coisas para atrair o público. Algumas vezes essa estratégia deu certo, e em outras nem um pouco (é, estamos falando de você mesmo, Mortal Kombat Armageddon).





Apesar de não ser o único gênero disponível nessas máquinas, os jogos de luta atraíam legiões.

O importante é que esses jogos continuaram por aí, não é à toa que **Tekken já vai para o oitavo jogo da franquia principal**, sem falar nos vários spin-offs. O próprio **Mortal Kombat vai para seu 12º segundo jogo**, e segundo reboot na história com MK 1. Outras franquias clássicas continuaram seus caminhos, entre altos e baixos também. Podemos citar de exemplo Street Fighter, KOF, Dead or Alive, Virtua Fighter e muitas outras. Algumas podem estar desaparecidas, mas as gigantes continuam por aí.

Nos últimos anos, os fãs do gênero têm visto os fighting games voltarem a ganhar força. A FGC (Fighting Games Community) está maior e mais forte do que nunca. E tudo isso graças aos lançamentos nos anos recentes, como Super Smash Bros. Ultimate, **Guilty Gear -Strive-**, **The King of Fighters XV**, e os aguardadíssimos e já citados Tekken 8, Mortal Kombat 1, e os surpreendentes **Garou: Mark of the Wolves 2** e **Dragon Ball: Budokai Tenkaichi 4**.




Mas claro que nem só de clássicos vive um gênero. Muitas novas franquias nasceram, como Injustice, Skullgirls, Brawlhalla, Multiversus, e por aí vai. Além disso, as competições da área vêm crescendo ano após ano. A EVO (Evolution Championship Series), por exemplo, que é considerada a maior competição de fighting games do planeta, recentemente foi adquirida pela Sony e já tem a **edição deste ano confirmada** para o início de agosto, bem como o line-up de jogos anunciados.




Mas para entender esse novo boom dos jogos de luta é preciso compreender o seu ciclo de lançamento, que atualmente é diferente dos demais estilos de jogos. Os principais fighting games da atualidade praticamente acompanham uma geração inteira de consoles, e suas continuações, muitas vezes, são lançadas somente com a chegada de uma nova geração. Logo, o período de vida deles é mais longo, principalmente pelo fator competitivo.

Na geração passada, do Xbox One e PS4, os principais games foram Tekken 7 e Street Fighter V, que só estão recebendo novas versões agora, na geração dos Xbox Series e do PS5. Uma das poucas exceções a ter mais de um jogo na mesma geração foi Mortal Kombat, que agraciou os jogadores com as versões X e 11.



O retorno da franquia Garou foi uma das maiores surpresas para a FGC nos últimos anos

Já alguns jogos acabam optando pelo famoso formato cross-gen, estando disponíveis tanto na geração anterior como na atual. De exemplo temos Guilty Gear -Strive- e Dragon Ball FighterZ, que foram lançados já no fim da oitava geração, mas continuam firmes e fortes junto ao público nos consoles atuais. E provavelmente terão suas continuações mais próximas da chegada da futura geração de consoles.

O momento atual é quase um sonho para a galera dos Fighting Games. Vários jogos bons de franquias queridas já estão no mercado; grandes nomes do gênero estão lançando novas iterações de suas IPs, e temos jogos mais do que sonhados a caminho. É, esse é um bom momento para ser um fã de jogos de luta. 

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



E-BOOK
THE WITCHER 3:
WILD HUNTER
R\$ **2,90**





por *Por Carlos França Jr.*

Revisão: *Thais Santos*
Diagramação: *Leandro Alves*

STREET FIGHTER™



Guia para iniciantes


Prepare-se para se tornar um dos maiores brigões da sua rua com as nossas dicas.

Street Fighter 6 é um dos lançamentos do ano, e trouxe diversas opções para agradar tanto os veteranos quanto quem nunca soltou um Hadouken antes. Ainda assim, muitas pessoas consideram o início de um jogo de luta um tanto complexo.

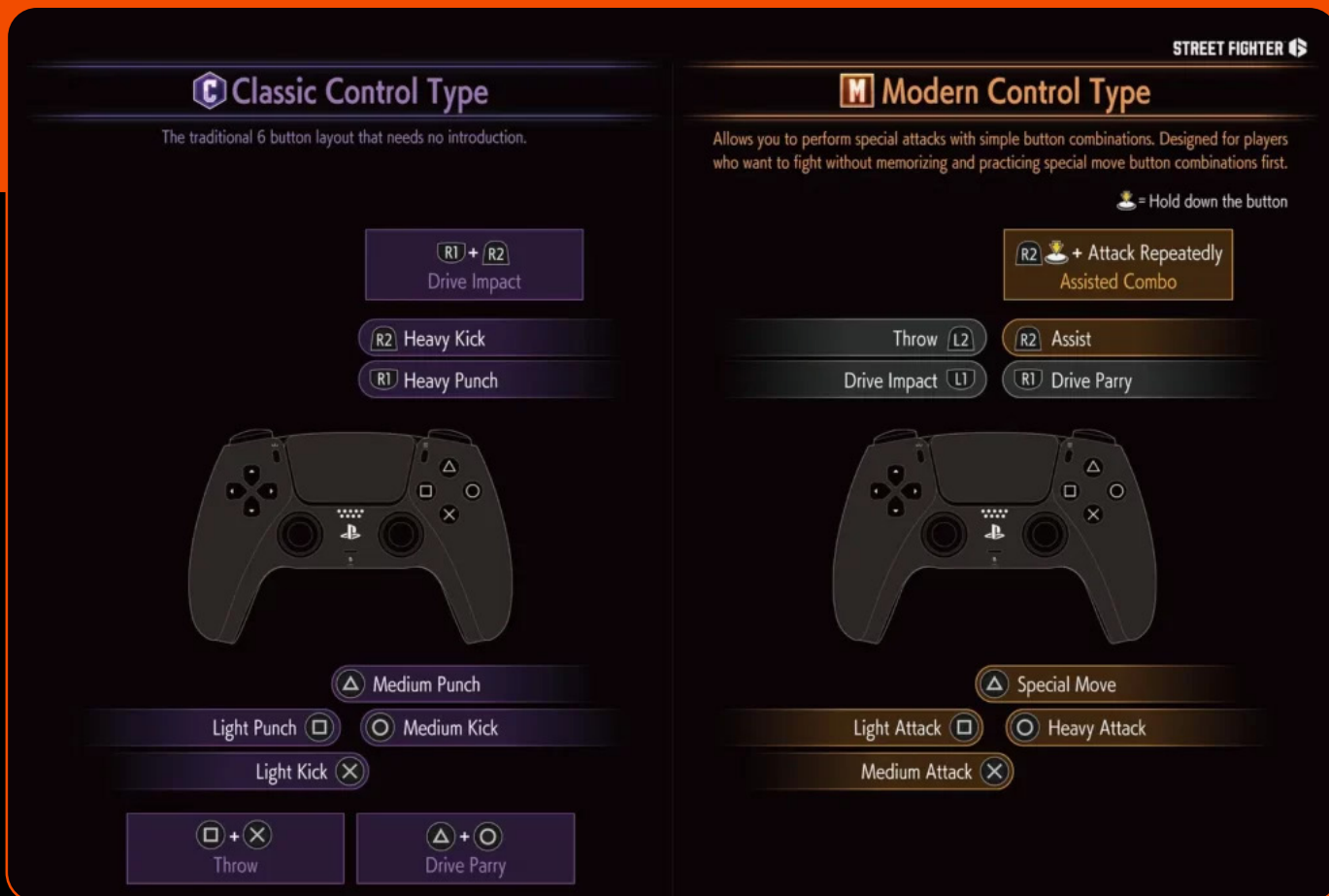
Para te ajudar a embarcar nesta jornada, elaboramos um guia com algumas dicas valiosas para quem ainda vai dar seus primeiros socos. Confira:

Escolha o seu tipo de controle

Street Fighter 6 traz duas mecânicas para realizar seus comandos: Clássico e Moderno. É importante escolher qual se adequa mais ao seu estilo de jogo. O Clássico é o tipo que a série sempre trouxe nos jogos anteriores, com três botões de intensidade para socos, três

para chutes e com a execução dos golpes especiais envolvendo combinações de direcionais, como o  + soco para o Hadouken, por exemplo. Os comandos não são tão complicados, mas exigem um pouco mais de prática e os combos precisam ter um tempo perfeito para que sejam aplicados de maneira efetiva.

O Moderno, por sua vez, simplifica a sequência de comandos, reduzindo os botões de ataque para quatro: um fraco, um médio, um forte e um que solta os especiais diretamente, mudando de efeito de acordo com o direcional pressionado junto com ele. Também há um botão auxiliar que permite que os outros três de ataque realizem pequenos combos, que podem ser inclusive finalizados com um Super Art (se o jogador possuir barras de especial para gastar).

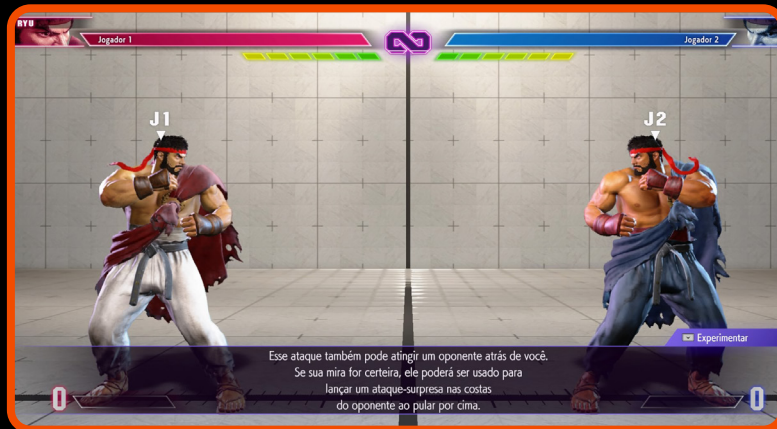


Por mais que o Moderno simplifique a mecânica de jogo, há duas ressalvas importantes: a primeira é que qualquer golpe neste tipo de controle causa uma porcentagem menor de dano, então prepare-se para compensar fazendo mais pressão no seu oponente; a segunda é que os comandos que necessitam segurar o direcional para trás ou para baixo, como o Sonic Boom de Guile ou o Sumo Headbutt de Honda, mantém sua característica, mesmo com o uso do botão para golpes especiais.

Assista aos Guias de Personagem

Antes de sair batendo com todo mundo, uma boa opção é visitar a sessão Guias de Personagem, dentro da opção de Treinamento. Trata-se de uma coleção de vídeos que detalha cada movimento de todos os lutadores.

É possível conferir seus ataques únicos, golpes especiais e Super Arts, em conjunto com seu comando de execução e até mesmo as situações indicadas para usá-los, como fazer pressão em um oponente encurralado, encurtar distâncias, evitar investidas e minimizar danos. Há uma versão para o controle Clássico e outra para o Moderno para todos.



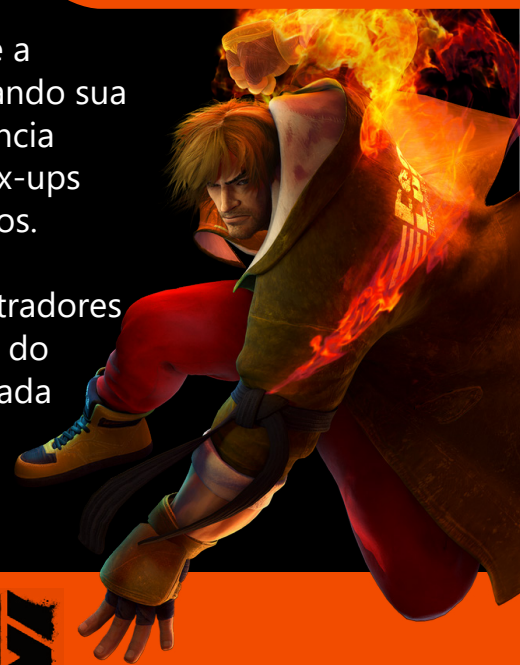
Visite as provas de combo e pratique

Algo que tem se tornado cada vez mais corriqueiro nos jogos de luta são as provas de combos, e elas são muito úteis em Street Fighter 6. Nessa opção, temos à disposição uma média de 20 a 25 sequências por lutador por tipo de controle. Com elas, podemos praticar não só a execução e as propriedades dos golpes, mas também a cadência ideal para o timing de cada combo. Sempre é válido visitar as listas tanto do controle Clássico quanto a do Moderno, pois elas têm variantes bastante interessantes.



Após ter assimilado o tempo certo de cada combinação, o Treino é a indicação ideal para dar sequência no seu aprendizado, condicionando sua memória muscular para tornar a execução de cada parte da sequência mais intuitiva. Também será natural que você crie seus próprios mix-ups e follow-ups a fim de enganar os oponentes e maximizar seus danos.

Para quem quiser algo mais técnico, é possível ativar diversos mostradores de dados na tela para que estejam visíveis os hitboxes e hurtboxes do seu personagem e do seu oponente, a porcentagem de dano causada e a quantidade de frames de cada golpe. Lembrando que também há a opção de treinos situacionais, como para bloquear golpes aéreos ou evitar ser punido após uma investida mal-sucedida.



Domine o uso da sua barra de Drive

O recurso da vez em Street Fighter 6 é a barra de Drive, encontrada abaixo da barra de pontos de vida do nosso personagem, e seu uso pode decidir um jogo a nosso favor, ou contra. Esgotar essa barra deixa nosso lutador exausto e vulnerável a ser atordoado ou arremessado contra a parede. Os movimentos que ela proporciona são:

Drive Impact: É um forte ataque com propriedades de armadura, ideal para interromper uma investida adversária e ainda causando atordoamento. Também pode ser usado como pronta resposta contra o Drive Impact do próprio oponente. Gasta um quadrado da barra de Drive.



Drive Reversal: Este é um pouco mais situacional, e só pode ser realizado após um bloqueio bem sucedido. O Drive Reversal funciona bem como uma resposta à pressão adversária em meio a um combo, pois pode interromper a sequência e criar uma brecha para revidar. Gasta dois quadrados da barra de Drive.



Drive Rush: Alguns ataques normais e especiais podem ser cancelados em uma corrida que pode diminuir a janela de reação do oponente e estender um combo. Gasta três quadrados da barra de Drive.



Drive Parry: técnica utilizada para rebater os golpes recebidos e abrir uma janela para um contra-ataque. Acertar um Parry no tempo exato do impacto causa um Perfect Parry, que é mais efetivo. É possível segurar o comando e manter a postura de deflexão continuamente, mas isso drena a barra de Drive. Vale ressaltar que um Parry não pode parar nenhum tipo de agarrão. Também há o recurso do Parry Rush, que é uma corrida logo após acertar o timing do Parry e isso gasta meio quadrado da barra de Drive.



Use o Arcade para conhecer os movimentos básicos do elenco



Além de conhecer o seu lutador, também é uma boa conhecer os padrões possíveis dos demais integrantes do elenco. Caso não queira ter que passar pelo guia e as provas de todo mundo, o modo Arcade pode quebrar o seu galho.

É possível determinar se a duração será de cinco ou 12 lutas, com ou sem estágios bônus. Mesmo escolhendo o nível de dificuldade no início, ele vai aumentando com o passar das etapas e isso ajuda bastante na hora de, pelo menos, memorizar os movimentos principais e combinações básicas dos rivais.




Não tenha medo do online

Uma das principais ressalvas de quem inicia nos jogos de luta são as lutas online, já que jogar contra outra pessoa real é totalmente diferente de combater a CPU. Mas não tema, pois mesmo uma série de derrotas pode trazer um grande aprendizado e até proporcionar partidas divertidas.

Se ainda não quiser se atirar de cabeça nas lutas ranqueadas, o Battle Hub é a maneira ideal de conhecer novos jogadores. É possível assistir às disputas que estão acontecendo pelo saguão e conferir os status dos demais participantes. Nele constam dados como número de partidas jogadas, vitórias, derrotas, personagem utilizado e porcentagem de sucesso contra cada um dos lutadores disponíveis.



Outra opção é mandar solicitações de amizade para os outros jogadores e depois convidá-los para partidas privadas. Elas podem ser individuais ou em uma sala fechada, para múltiplos participantes.

Agora é só seguir esses passos e logo você estará dominando até as técnicas mais avançadas de cada um dos lutadores das ruas. Fiquem ligados para mais dicas! 



Leve a **Revista GameBlast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



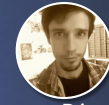
gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por *Renan Rossi*

Revisão: Davi Souza

Diagramação: Leandro Alves

CAPCOM®

a cápsula do entretenimento

Com um catálogo de obras marcantes ao longo de toda a sua trajetória, a Capcom é, sem dúvidas, umas das mais renomadas desenvolvedoras em atividade. De Mega Man a Resident Evil, passando por Monster Hunter e Street Fighter, sua história está fortemente ligada à própria história dos videogames e dos gêneros de jogos, num emaranhado de contribuições, nomes que se tornaram lendas e, principalmente, momentos que ficarão para sempre na memória dos fãs.

Origens, monstros e um robô azul

Embora sua fundação tenha ocorrido 40 anos atrás, em 1983, quando se chamava Capcom Co. Ltd., a companhia era um braço da Sanbi Co. Ltd., criada dois anos antes por Kenzo Tsujimoto, cujo objetivo era produzir e distribuir máquinas de jogos eletrônicos no estilo caça-níquel no mercado japonês. O nome é uma aglutinação das palavras *capsule* (cápsula) e *computers* (computadores).

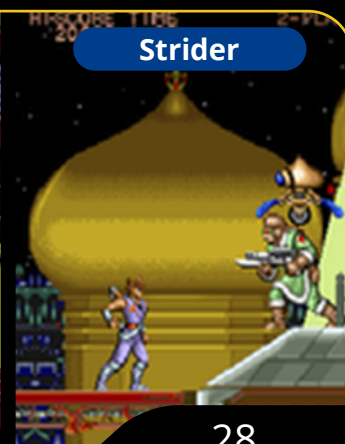


A jornada da jovem Capcom no mundo dos games começou com Vulgus e o clássico 1942, ambos lançados em 1984 no estilo shoot 'em up, os populares jogos de tiro estilo "navinha". Contudo, o sucesso veio mesmo no ano seguinte, em 1985, com Commando e Ghosts 'n Goblins, sem

falar de Mega Man, em 1987, o primeiro título do robô azul que tornou-se o mascote da empresa.

Na tentativa de popularizar os jogos de luta, o primeiro Street Fighter (1987) teve um gosto amargo para a Capcom devido à sua complexa

jogabilidade; porém, seu game derivado, Final Fight (1989), acabou por deixar em evidência outro gênero que rapidamente caiu no gosto dos jogadores: o beat 'em Up, nosso conhecido "briga de rua". Nesse mesmo ano houve ainda o lançamento de Bionic Commando e Strider.

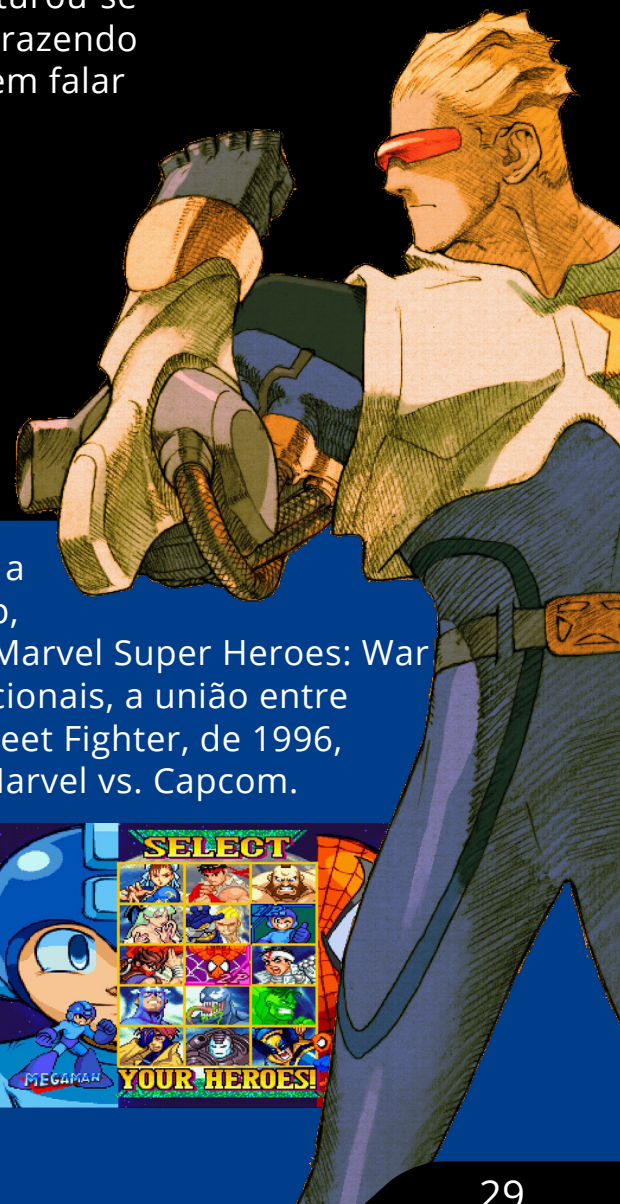


Anos 1990, jogos de luta e muito terror

Em 1991, os jogos de luta viraram de perna para o ar com Street Fighter II: The World Warrior, mercidamente considerada a obra que redefiniu a estrutura do gênero, levando-o ao sucesso absoluto. Suas contribuições serviram de base para praticamente tudo que foi lançado depois. A época marcou os lendários embates entre Capcom e SNK pela hegemonia dos chamados *fighting games* em consoles e arcades.



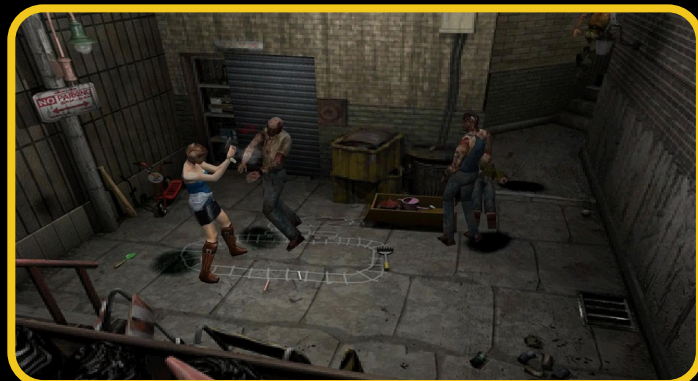
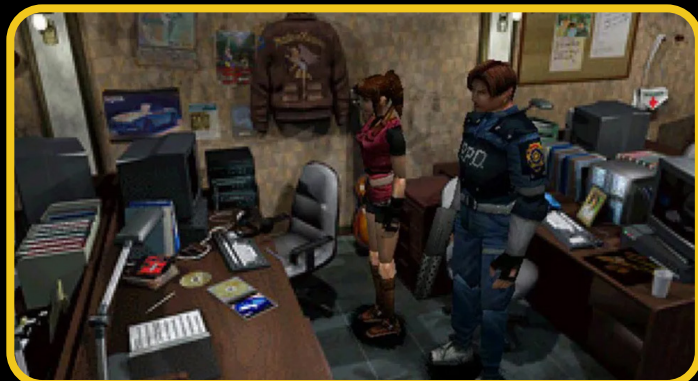
Com um faturamento cada vez maior, a empresa aventurou-se por outros caminhos no decorrer da década de 1990, trazendo Demon's Crest, Captain Commando e Breath of Fire, sem falar no novo ciclo do robô azul iniciado em Mega Man X.



Outra grande contribuição foi a parceria com a Marvel a partir de 1994 para adaptar jogos no estilo beat 'em up, como foram os casos de X-Men: Mutant Apocalypse e Marvel Super Heroes: War of the Gems. Já no campo dos jogos de luta mais tradicionais, a união entre as duas deu início à famosa série VS com X-Men vs. Street Fighter, de 1996, que nos anos seguintes se transformaria no popular Marvel vs. Capcom.



1996 também foi o ano de lançamento do primeiro Resident Evil, que redefiniu o survival horror e reforçou as franquias de sucesso da Capcom, que passou a dar ênfase aos títulos do gênero durante o restante da década, garantindo-lhe o posto de referência incontestável em jogos de luta e sobrevivência. Nos anos seguintes, chegaram RE 2, RE 3: Nemesis, RE: Code Veronica e Dino Crisis 1 e 2.



Caçadas, parcerias e ação frenética

A virada do século também foi uma virada de chave para a Capcom na busca por novos tipos de games que pudessem chamar a atenção do público. Onimusha: Warlords e Devil May Cry, de 2001, estabeleceram o hack and slash 3D como tendência.

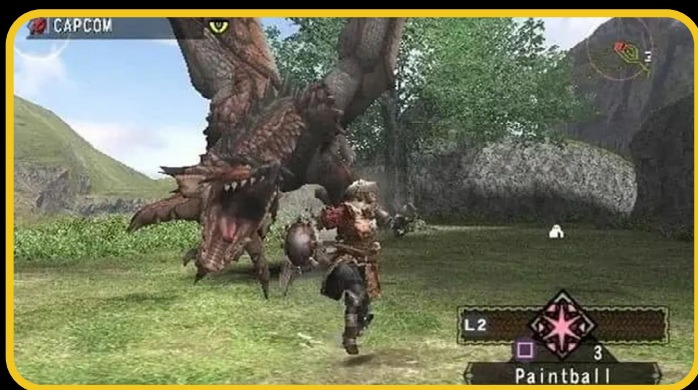
Outro golpe certo foi a série Monster Hunter, originada em 2004 e até hoje cultuada pelos fãs, cuja base não para

de crescer. Sequências chegaram às mais diversas plataformas, domésticas e portáteis, virando uma verdadeira febre, sobretudo no Japão.

Foi a época também de Resident Evil Remake e Resident Evil Zero, além de jogos com mais liberdade criativa, como P.N.03, Killer 7 e Viewtiful Joe. A cereja do bolo foi, sem dúvidas, o aguardado Resident Evil 4, a aventura de Leon pela Europa que

revitalizou a franquia e dividiu opiniões.

Lançado em 2005, o game vendeu relativamente bem como exclusivo de GameCube, mas acabou sendo portado um ano depois para PlayStation 2 e outras plataformas, gerando revolta entre o criador, Shinji Mikami, e a Capcom. Começava ali uma série de atritos que culminaram, pouco tempo depois, na saída de vários funcionários da empresa.



Entre altos e baixos

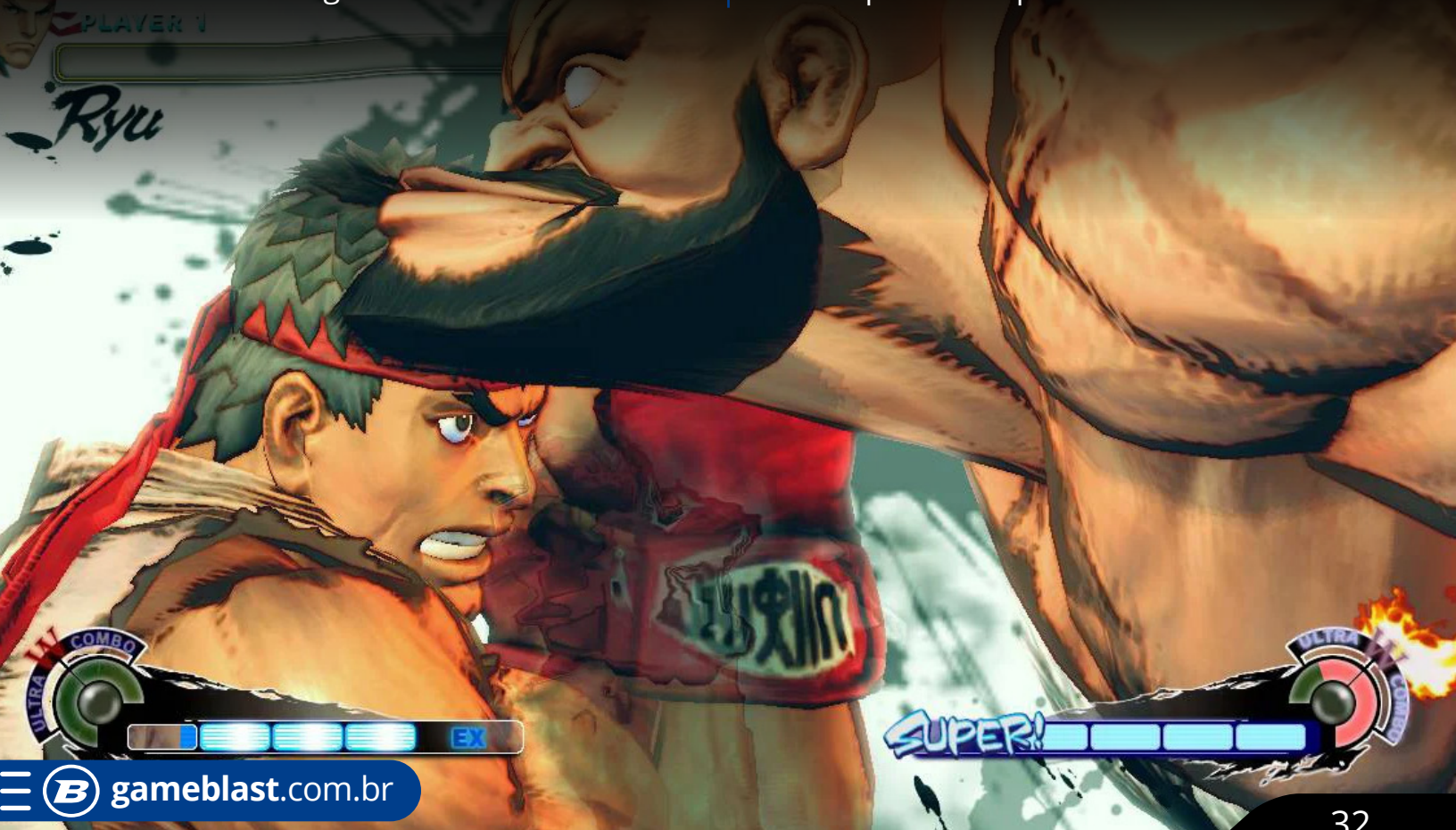
Inaugurada em 2004 para o desenvolvimento de franquias inéditas para a Capcom, a Clover Studio serviu como uma verdadeira escola de novas ideias. Foi lá que nasceram títulos considerados cult hoje em dia, como Viewtiful Joe, God Hand e Okami. No entanto, mudanças de estratégia e foco em séries já consagradas decretaram seu fechamento ainda em 2006.

Frustrados com a diferença de opiniões, vários desenvolvedores, entre eles Shinji Mikami (Resident Evil), Hideki Kamiya (Devil May Cry) e Yoshiki Okamoto (Street Fighter) deixaram a empresa para fundar seus próprios estúdios de games: Tango Gameworks, Platinum Games e Game Republic, respectivamente.

Nos anos seguintes, a Capcom adentrou o subgênero musou com

Sengoku Basara (Devil Kings no Ocidente) e escalou o pai de Mega Man, Keiji Inafune, para trabalhar em projetos voltados ao Xbox 360, como Lost Planet e Dead Rising, lançados em 2006. Inafune também saiu da empresa em 2010 para fundar a Comcept Inc., hoje Level-5 Comcept.

Após afastar o público mais casual de seu terceiro título e passar bons anos na geladeira, Street Fighter voltou com tudo em 2008 na reimaginação da série, Street Fighter IV, que trouxe novo balanceamento de lutadores e movimentos. Já em 2009 chegou a vez do esperado Resident Evil 5, que ampliou o foco na ação, seguindo os passos do antecessor. Embora não tenha agradado aos fãs mais hardcore da série, tornou-se o título mais vendido da franquia até aquele momento.



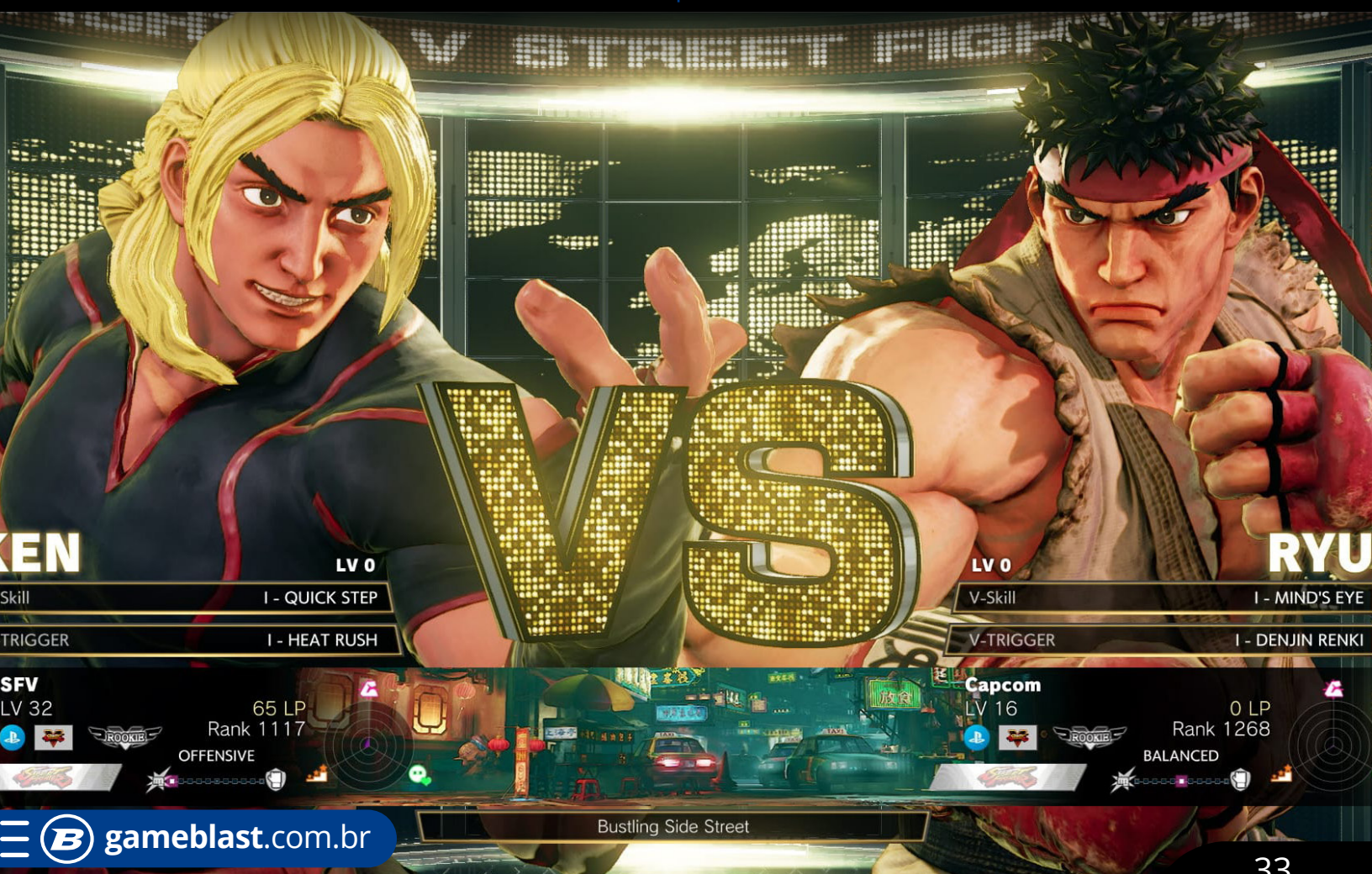
Tempos difíceis

O período de maior turbulência da Capcom certamente foi a década de 2010. Determinada a trazer experiências mais voltadas à ação, a empresa tomou uma série de decisões erradas que quase causaram sua própria falência.

Boa parte dos jogos lançados nesse período, como *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds*, *Dragon's Dogma*, *Resident Evil 6*, *Street Fighter Vs Tekken* e o reboot *DmC: Devil May Cry*, acabaram caindo na armadilha de oferecer conteúdos semelhantes aos de seus antecessores ou de franquias que já haviam trabalhado determinadas ideias e mecânicas. O resultado foi uma sequência de títulos pouco inovadores e repletos de acréscimos via DLCs pagos, o que irritou os fãs.

O maior exemplo disso foi o que aconteceu com *Street Fighter V*, de 2016, que, apesar dos bons gráficos e da tão aguardada atualização de comandos, também sofreu críticas pela falta de conteúdos offline, como os modos campanha e arcade, ocorrência de bugs e pouca variedade de lutadores disponíveis no lançamento. Caso o jogador quisesse algo a mais, deveria comprar os pacotes extras. Situação semelhante ocorreu em *Marvel vs. Capcom Infinite*, de 2017.

A queda foi tão grande que o orçamento anual da Capcom chegou a apenas 152 milhões de dólares, valor quase igual ao investido pela Rockstar em 2013 somente no desenvolvimento de *GTA V*.



Reputação restaurada

Em uma verdadeira força-tarefa para recuperar prestígio, a Capcom passou a lançar praticamente um grande sucesso atrás do outro. A reviravolta começou ainda em 2017 com Resident Evil 7, seguido por Monster Hunter World, de 2018, dois títulos que revitalizaram suas respectivas franquias e tornaram-se sucessos instantâneos.

Resident Evil 2 Remake e Devil May Cry V também simbolizaram uma volta às origens da empresa, oferecendo conteúdos de alta qualidade e

primor cinematográfico. O próprio Street Fighter V passou por profundas melhorias e aos poucos recuperou sua base de fãs.

Resident Evil 3 Remake e Resident Evil 8: Village mesclaram o passado e o futuro da série, sabendo dividir bem a demanda por conteúdo entre seu público, mesmo caminho seguido por Monster Hunter Rise e o remake de Resident Evil 4, considerado um dos grandes destaques deste ano.

Lançado em junho, Street Fighter 6 vem colhendo

críticas muito positivas pela abundância de conteúdo e recursos de jogo, além das expectativas voltadas a Exoprimal, que chega em de julho e promete trazer novidades aos shooters em terceira pessoa.

A Capcom parece ter reencontrado sua essência e protagonismo ao tomar as decisões certas, olhando para trás quando necessário para definir a melhor rota em direção ao futuro. Mudanças de perspectiva acontecem e jamais podemos duvidar da capacidade de reinvenção de uma gigante dos videogames. **B**

Revista Nintendo Blast 163

Neste mês, a Revista Nintendo Blast comemora os 40 anos do Nintendo Entertainment System!

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBlast.COM.BR



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CELEBRAMOS OS 40 ANOS DO NINTENDINHO: O ÍCONE DOS VIDEOGAMES QUE DOMINOU A GERAÇÃO DOS 8 BITS

#163 JUL 2023



NINTENDO WORLD:

SAIBA COMO É A EMOCÃO DE VISITAR O PARQUE EM LOS ANGELES

DICAS E TRUQUES:

TEARS OF THE KINGDOM: GUIA DE USO DA HABILIDADE FUSE

DICAS E TRUQUES:

TEARS OF THE KINGDOM: LISTA DE AMIIBO E SUAS RECOMPENSAS

Ainda nessa edição, confira as dicas para se da bem em Tears of the Kingdom, um guia de recompensas com os amiibo e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista