

## Análise

Monster Hunter Wilds inova sem perder sua essência

## Split Fiction

Encanta com uma aventura cheia de surpresas

## Top 10

Os melhores lutadores da franquia Fatal Fury



#84  
MAR  
2025



# FATAL FURY

餓狼伝説

City of the Wolves

## Fúria na rua

Março chegou e a capa desta edição não poderia ser outra: **Fatal Fury: City of the Wolves!** O clássico dos jogos de luta está de volta, e se você (assim como eu) gastou muitas fichas nos fliperamas da vida, essa matéria é para você. Vamos falar sobre tudo o que sabemos do game até agora, revisitar a história da **SNK** e, para fechar com chave de ouro, trazer um **top 10 dos melhores lutadores de Fatal Fury**. Mas calma que não é só isso! Ainda temos três análises imperdíveis: **Assassin's Creed: Shadows**, **Monster Hunter: Wilds** e **Split Fiction**. Então, escolha seu lutador, aperte o start e aproveite mais uma edição da sua revista favorita de games. - **Leandro Alves**



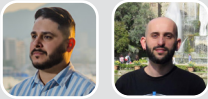
**DIRETOR EDITORIAL**  
Leandro Alves

**GAME  
BLAST**

**Editorial**

**DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO**

Leandro Alves  
Sérgio Estrella



**DIRETOR DE PAUTAS**

Farley Santos  
Leandro Alves



**SUPERVISOR  
DE REVISÃO**

Ives Boitano



**DIRETOR DE  
ARTE/ CAPA**

Leandro Alves



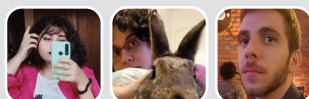
**REDAÇÃO**

Alecsânder Oliveira  
Alexandre Galvão  
Carlos França Jr.  
João Pedro Boaventura



**REVISÃO**

Juliana P. dos Santos  
Juliana P. Zapparoli  
Vitor Tibério



**DIAGRAMAÇÃO**

Felipe Castêllo  
Leandro Alves  
Walter Nardone



**03**

**| ESPECIAL**

Fatal Fury: City of the Wolves: os lobos famintos estão de volta à cidade



**10**

**| DEVELOPERS**

SNK, a jogadora que superou o game over

The Future Is Now  
**SNK**

**19**

**| TOP 10**

Os melhores lutadores de Fatal Fury!



**32**

**| ANÁLISE**

Assassin's Creed Shadows traz um Japão deslumbrante



**49**

**| ANÁLISE**

Monster Hunter: Wilds traz renovação sem abrir mão de sua tradicionalidade



**63**

**| ANÁLISE**

Split Fiction apresenta uma aventura encantadora



**FATAL FURY**  
餓狼伝説  
City of the Wolves



PC

PS5

PS4

XBX



por Carlos França Jr.

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli  
Diagramação: Leandro Alves**FATAL FURY**

餓狼伝説

City of the Wolves

## Fatal Fury: City of the Wolves: os lobos famintos estão de volta à cidade

Demorou mais de 25 anos, mas finalmente os lobos da SNK estão de volta aos consoles com um jogo próprio em Fatal Fury: City of the Wolves. A continuação direta de Garou: Mark of the Wolves leva as brigas de volta às ruas de South Town, misturando novidades e lampejos clássicos da série. Mas o que podemos esperar do retorno de Terry Bogard e cia depois de duas décadas?

**Nota do redator: este texto foi escrito com informações disponíveis publicamente.**

## Inovando um sistema conhecido

Os fãs já puderam ter um gosto da jogabilidade de CotW durante o primeiro beta aberto e com algumas demos que foram disponibilizadas em eventos fechados, como a BGS 2024. O sistema Tactical Offense Position, agora batizado de S.P.G., está de volta. Ele possibilita a marcação de um terço da nossa barra de vida, seja no começo, no meio ou no final, para habilitar o uso de ataques mais fortes e com propriedade modificada, além do Hidden Gear, que é o especial mais forte de cada lutador.



Mirando na inclusão de um público mais novo e menos familiarizado com o gênero da pancadaria virtual, também temos dois estilos de jogo: o Estilo Arcade (Arcade Style) e o Estilo Prático (Smart Style). O primeiro é o habitual, com dois botões de chute e dois de soco. Quem já tem alguma prática com qualquer título da SNK vai se encontrar na lista de comandos sem maiores dificuldades.

### Basic Controls Arcade Style

Controls are for when you're on the left (LP side) and your opponent is on the right (RP side).

Directional Buttons - Left Stick Controls

- Jump (Ability) Roll
- Backward Jump (Ability) Backward Roll
- Forward Jump (Ability) Forward Roll
- Directional Buttons
- Counting Guard
- Guard

Button Controls

□ Button	Light Punch
○ Button	Light Kick
△ Button	Heavy Punch
⊙ Button	Heavy Kick
ⓧ Button	Smart Combo (Simultaneous Press)
ⓧ Button	REV Guard (Simultaneous Press)
ⓧ Button	REV Guard Button
ⓧ Button	Slow Dash
ⓧ Button	Backstep
ⓧ Button	Hop
ⓧ Button	(Simultaneous Press)

### Basic Controls Smart Style

Controls are for when you're on the left (LP side) and your opponent is on the right (RP side).

Directional Buttons - Left Stick Controls

- Jump (Ability) Roll
- Backward Jump (Ability) Backward Roll
- Forward Jump (Ability) Forward Roll
- Directional Buttons
- Counting Guard
- Guard

Basic Controls

Button	Action	Explanation
□ Button	Punch	Light version when slices, heavy version when far jump. Press repeatedly to chain for a combination attack.
○ Button	Kick	Light version when slices, heavy version when far jump.
△ Button	Special	Press on its own or combine with a direction (←, →, ↑, ↓) for a unique special attack.
ⓧ Button	Smart Combo	Press repeatedly to perform Smart Combos. Press with ⓧ to perform Smart Combos from a matching position.
ⓧ Button	REV Guard	Perform a REV Guard, just like in Arcade Style.
ⓧ Button	Throw	Perform a Throw. Press ⓧ to do a backstep throw instead. (Also works with ⓧ. Holding all triggers is pressed in the air.)
ⓧ Button	Slow Dash	Press while jumping to perform a slower REV Dash.
ⓧ Button	Backstep	Use ⓧ to move back for a slow Backstep.
ⓧ Button	Hop	Press ⓧ at the same time for a High Dodge Attack.

Simultaneous Button Press

Button	Action	Explanation
ⓧ + ⓧ	Counting Guard	A counting version of (□) or (○) buttons.
ⓧ + ⓧ	REV Arts	Basic action on pressing the ⓧ buttons.
ⓧ + ⓧ	Lightning Dash	Press on its own or combine with a direction (←, →, ↑, ↓) to use Lightning Dash Arts.
ⓧ + ⓧ	REV Blow	Perform an Ignition Blow instead. With both full power gauge bars, you'll automatically perform a Double Blow instead.
ⓧ + ⓧ	Backstep	A quick backward dash.
ⓧ + ⓧ	Double Dash	A quick forward dash.
ⓧ + ⓧ	Hop	Smaller jump than normal.

O segundo faz jus ao nome de Estilo Prático. Ele modifica o mapeamento dos botões, de modo que a configuração deles facilite a aplicação de especiais e combos. É algo bastante similar ao que foi visto com o Estilo Dinâmico de Street Fighter 6, ou seja, é ideal para quem achar muito complexo ter que lidar com sequências longas de direcionais.

Outra novidade adicionada às mecânicas de combate é o Sistema REV, que influencia diretamente no comportamento dos lutadores. Os Golpes REV combinam ataque e defesa em um movimento único que neutraliza os ataques inimigos ao mesmo tempo. Esse recurso também pode ser usado no ar e para conectar combos.

A Defesa REV é um tipo especial de bloqueio realizado ao manter pressionado o botão de Defesa REV. Este mecanismo defensivo coloca mais espaço entre você e o adversário, comparado com um bloqueio normal bem-sucedido, e também anula o dano residual de golpes especiais do inimigo.



Usar essa mecânica em excesso traz um prejuízo ao jogador, que é o Superaquecimento. Temos um medidor na parte inferior da tela que marca 0% e ele vai sendo preenchido à medida que usamos os recursos REV. Caso o nosso lutador atinja 100%, ele ficará mais lento e vulnerável a quebras de defesa. Essa foi uma maneira interessante de impedir que jogadores com estratégias mais agressivas sejam beneficiados a todo momento.



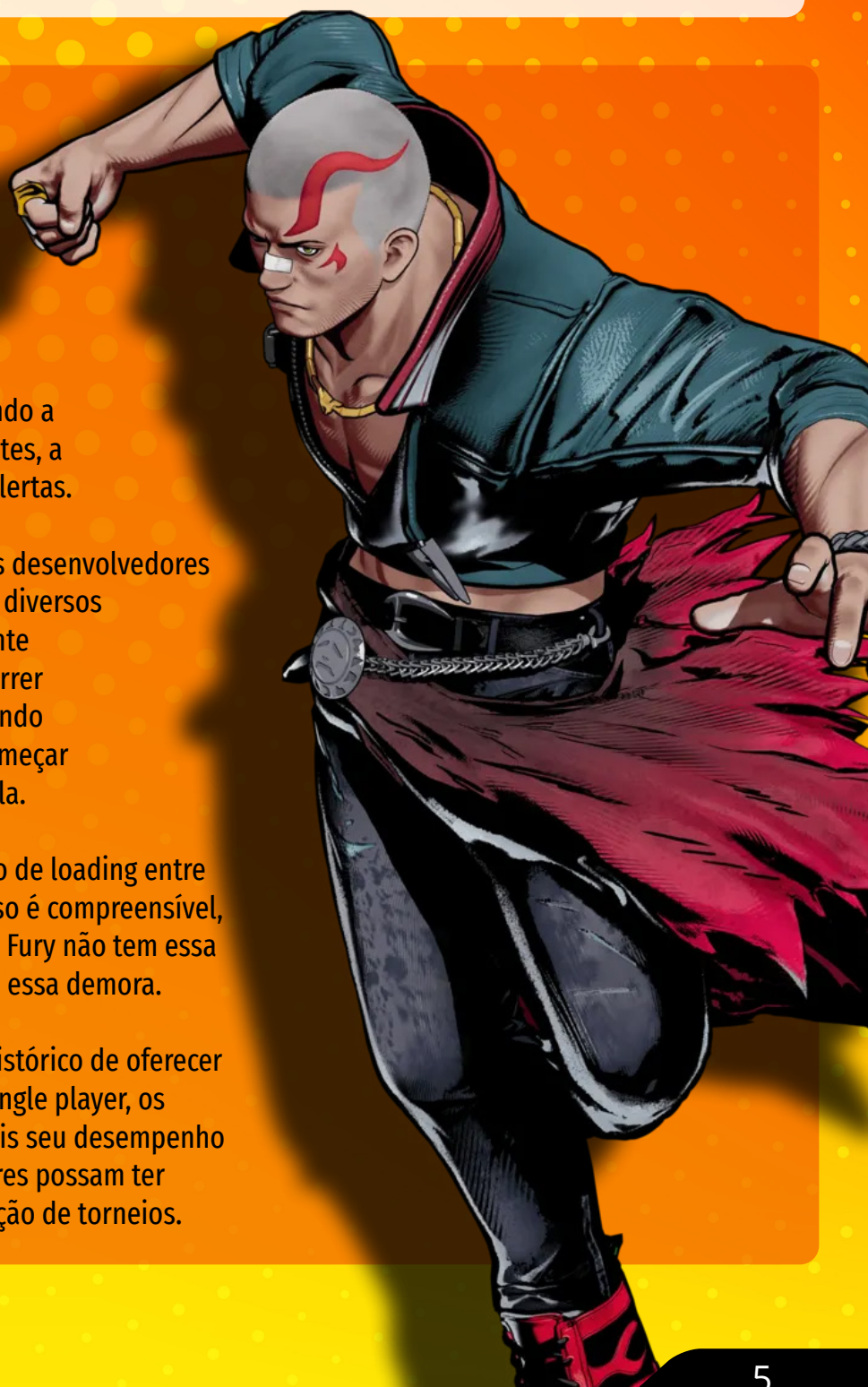
## De olho nos erros do vizinho

Em fevereiro, foi conduzido um beta aberto para que os jogadores pudessem testar algumas funcionalidades, principalmente em rede. Mesmo com sua mecânica agradando a quem teve tempo de curtir o período de testes, a questão do matchmaking levantou alguns alertas.

Ainda em The King of Fighters XV, no qual os desenvolvedores adotaram o uso do rollback netcode, houve diversos problemas na hora de encontrar um oponente ao redor do globo. O problema voltou a ocorrer neste primeiro beta, com jogadores reportando uma demora de mais de 15 minutos para começar uma luta, seja ela ranqueada ou em uma sala.

Outro ponto incômodo foi o pequeno tempo de loading entre um round e outro. Em um jogo como KoF, isso é compreensível, pois há troca de personagens, mas em Fatal Fury não tem essa mecânica, então não há nada que justifique essa demora.

Por mais que os jogos da SNK tenham um histórico de oferecer uma experiência rica para quem gosta de single player, os títulos de luta têm aprimorado cada vez mais seu desempenho online para que pessoas de diferentes lugares possam ter partidas estáveis e até visando na organização de torneios.



## Quem é o chefe?

Por mais que muita gente diz não se importar com histórias de jogos de luta, a SNK sempre fez questão de amarrar suas franquias sob alguma trama, ainda mais quando se trata de Fatal Fury, Art of Fighting e, conseqüentemente, The King of Fighters. Retornar a Fatal Fury, abandonando toda a parte mística e sobrenatural que os times de KoF carregavam com a sua trama, pode deixar o núcleo narrativo menor, mas isso não quer dizer que o espaço para especulações dos fãs sumiram.

Logo de cara, percebemos que Kain R. Heinlein, chefe de Garou: MotW agora é um personagem selecionável e incluído no elenco base. Outro nome bastante curioso é o de Mr. Big, pois, por mais que ele esteja no Season Pass, ele é o principal vilão de Art of Fighting, o que o tira da lista de possíveis antagonistas. Geese está canonicamente morto há mais de uma década (o que tecnicamente não significa nada, já que ele retornou em DLCs anteriormente) e Wolfgang Krauser está sumido há muito tempo.

### Kain R. Heinlein



Sendo assim, ainda não foi revelado quem está por trás da nova edição do torneio King of Fighters— não confundir com a franquia, que é outra história. Levando em consideração o que a SNK tem feito com os chefes dos seus últimos jogos de luta, como Shizuka Gozen (Samurai Shodown), Verse (KoF XIV) e Otoma=Raga (KoF XV), podemos esperar um vilão que não seja selecionável e até traga uma nova ótica para as relações entre os lutadores.



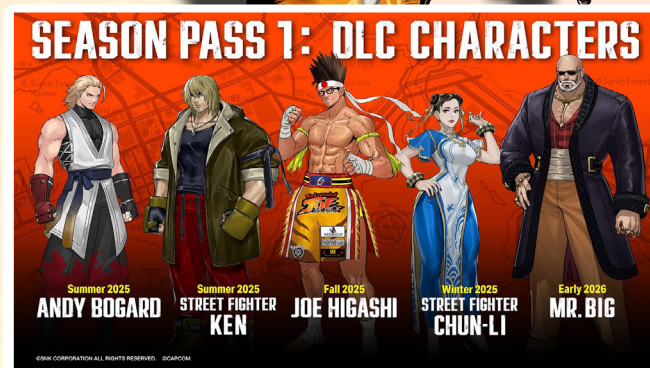
Vale lembrar que, diferentemente de Garou, que só tinha Terry Bogard de veterano, agora a maioria da galera já se conhece e tem motivos de sobra para se pegar no tapa. Além deles, Mai Shiranui e Billy Kane vêm para engrossar o coro da velha guarda, junto com Andy Bogard e Joe Higashi, estes dois por DLC. Os únicos integrantes do jogo anterior que não tiveram seu retorno anunciado até então foram Hokutomaru, Freeman e Kim Jae Hoon.



No time dos novatos, temos Preecha e Vox Reaper. A primeira é uma jovem cientista e discípula de Joe Higashi, que tem como principal objetivo estudar os mistérios da energia espiritual, conhecida como Ki. Logo, um torneio envolvendo os melhores lutadores da cidade é o lugar ideal para observar os diferentes tipos de manifestação dessa energia.

Já Reaper é um assassino contratado para liquidar Kain, mas as coisas não saem como esperado após um combate contra Grant, guarda-costas do antigo vilão. Agora, ele ruma para South Town para completar sua missão no torneio e se vingar de Grant.

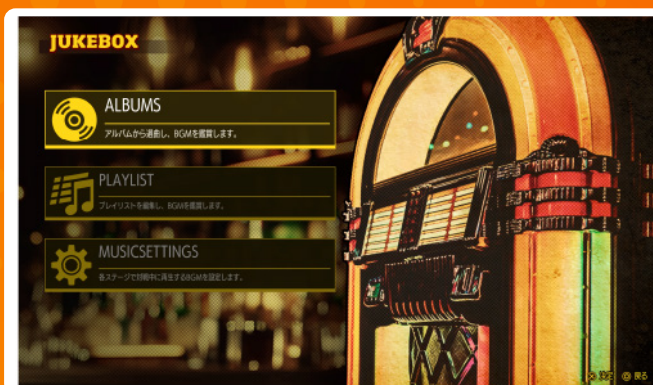
Além dos já citados Mr. Big, Joe Higashi e Andy Bogard, o primeiro Passe de Temporada terá dois convidados inusitados e muito especiais: Ken Masters e Chun-Li, com seus visuais de Street Fighter 6, totalizando 19 personagens confirmados (até o fechamento desta edição).



## Sou fã e quero service

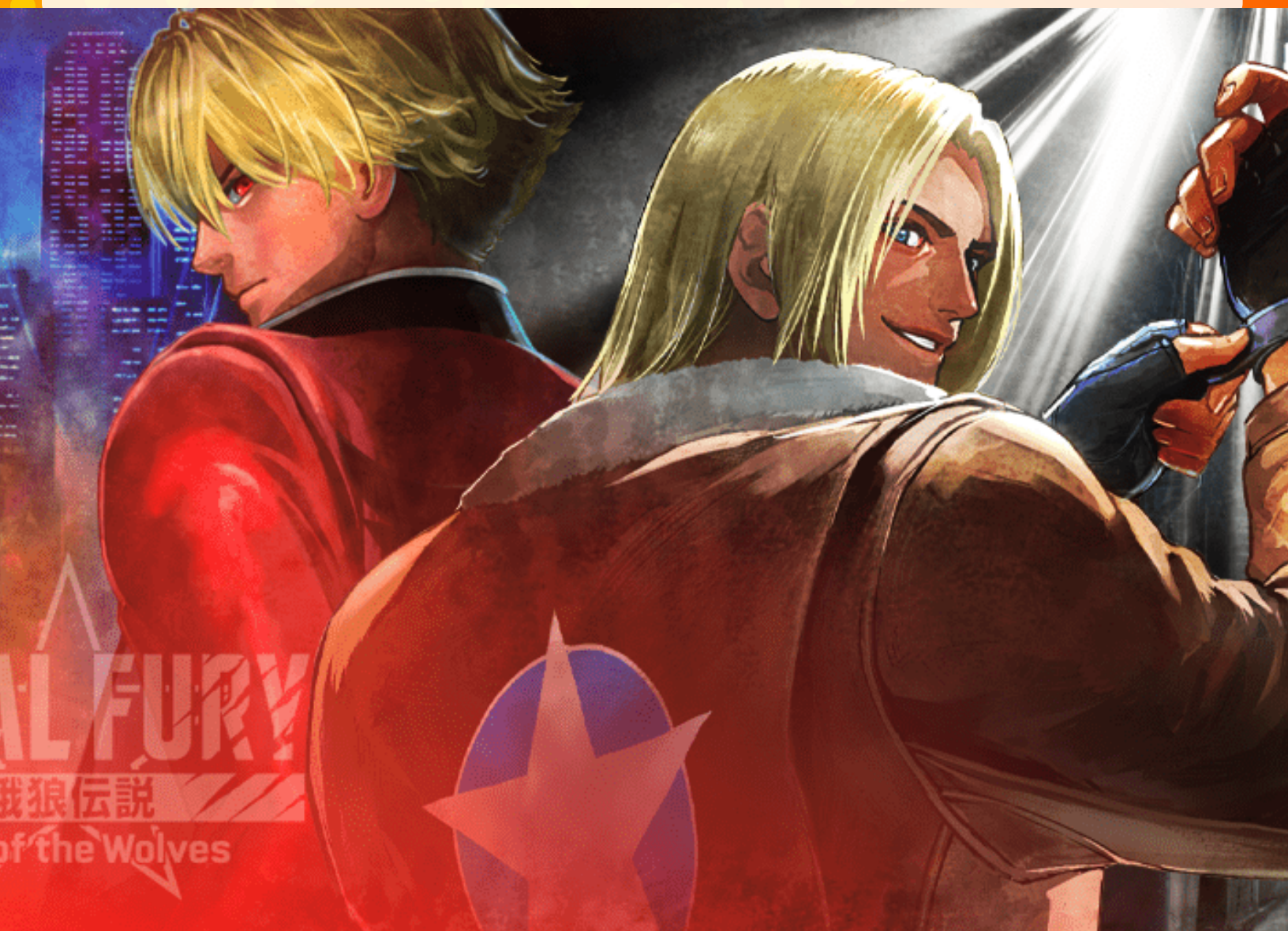
Ter um retorno tão aguardado como o de Fatal Fury implica em um grande público que aguardava ansiosamente por este anúncio, mas ele vem com mais alguns desejos nas entrelinhas. Após o lançamento de KoF XV, com seu excelente DJ Station, com certeza os fãs já ficarão no aguardo de algo no mesmo nível para City of the Wolves — e acervo musical a franquia tem de sobra.

O visual terá modelos tridimensionais em um ambiente bidimensional, o chamado 2.5D. As fases terão elementos animados para trazer a empolgação de uma briga em um local aberto e os golpes e especiais terão efeitos coloridos e fortes, seguindo a característica atual dos jogos da SNK.



Outra coisa que claramente já está implícita são os desbloqueios de trajes clássicos para os veteranos. Terry Bogard terá sua roupa clássica como bônus de pré-venda, mas a grande maioria do elenco estará de vestimentas novas, então é bem provável que haja alguma maneira de desbloquear os uniformes clássicos dentro do jogo, o que seria uma ótima ideia para trazer um fator replay a mais. E claro, podemos esperar pela já famosa galeria, que nos dá acesso aos finais de cada lutador e ilustrações especiais.

Agora é esperar pelo dia 24 de abril para que Fatal Fury: City of the Wolves chegue ao PS4, PS5, Xbox Series X/S e PC para que nossas dúvidas sejam respondidas e curiosidade sanadas. Mas de primeira, uma coisa é certa: nós mal podíamos esperar pelo retorno de Terry Bogard e Rock Howard para as ruas de South Town. **B**



Fatal Fury: City of the Wolves (PC/PS5/PS4/XBX)

**Desenvolvedor** SNK

**Gênero** Luta

**Lançamento** 24 de abril de 2025





# Guias Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee  
The Witcher 3: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book  
Pokémon Let's GO  
R\$ **1,99**



E-book  
The Witcher 3:  
Wild Hunter  
R\$ **2,90**



por **João Pedro Boaventura**

Revisão: Vitor Tibério

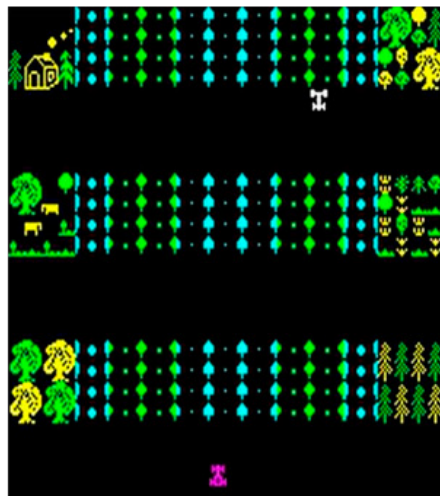
Diagramação: Leandro Alves



## SNK, a jogadora que superou o game over

Fundada originalmente em julho de 1978 por Eikichi Kawasaki (lembre-se desse nome, ele é importante e vai voltar), a Shin Nihon Kikaku — novo projeto japonês —, como a SNK era conhecida, tinha como principal produto o desenvolvimento de softwares e hardwares para o mercado corporativo. Após observar o crescimento vertiginoso do mercado de entretenimento digital operado por moedas, os Arcades, Kawasaki acabou optando por ampliar a vertente de negócios da empresa para incluir a produção de tais máquinas.

O primeiro título lançado pela SNK foi **Ozma Wars**, um *shooter espacial*, e Safari Rally, uma espécie de protótipo de jogo de corrida. Ambos tiveram lançamento para Arcade em 1979 e 1980, respectivamente. Em 1981, a SNK lançou Vanguard, que chegou a ser distribuído nos Estados Unidos por uma empresa chamada Centuri. A questão é que Vanguard se tornou um sucesso e, com a alta da demanda pelo fliperama do jogo no Ocidente, a SNK optou por abrir uma filial própria deste lado do globo.

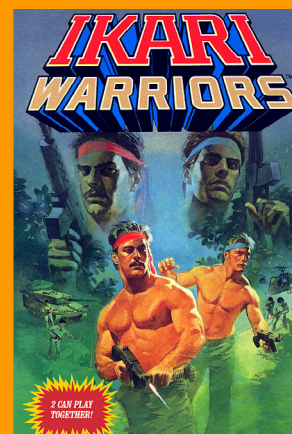


Da esquerda para a direita: Ozma Wars, Safari Rally e Vanguard.

Durante a década de 1980, a empresa cresceu e, em 1986, deixou seu nome completo para se chamar apenas **SNK Corporation**. O sucesso de Vanguard também foi responsável por fazer com que a SNK abandonasse o mercado corporativo para se focar especialmente nos videogames.

Antes disso, porém, é importante lembrar que uma série de decisões ruins de mercado tomadas pela Atari ocasionaram no chamado crash de 1983, tendo a Nintendo como sobrevivente solitária desse ocorrido. Assim, o NES foi um dos aparelhos que serviram como luz-guia dessa recuperação do mercado e a SNK rapidamente voltou seus esforços para ele, o que resultou na produção de títulos para a plataforma, como Baseball Stars e Crystalis.

Os Arcades, entretanto, seguiram firmes no escopo da empresa. Durante a segunda metade da década, games como **Athena**, um platformer protagonizado por uma princesinha que ficou popular por conta de seu biquíni, e **Beast Busters**, notável por alegadamente ser o primeiro shooter (em trilhos) de zumbis na história da indústria, vieram à luz. Nenhum desses títulos, contudo, destacou-se tanto quanto **Ikari Warriors** (Arcade), um shoot'em up no qual os protagonistas, Ralph e Clark, batalhavam contra hordas de inimigos no melhor estilo Rambo e tinham como objetivo chegar ao vilarejo Ikari.



Por volta de 1988, o desenvolvimento da máquina conhecida como **NEO-GEO MVS** teve início com uma ideia inovadora. Até então, os gabinetes de Arcade eram atrelados apenas a um único jogo. Para trocá-lo, seria necessário abri-lo e fazer a substituição de todo o maquinário lá dentro por um outro, visto que o desenvolvimento do aparelho e dos jogos eram dedicados. O MVS erradicou esse empecilho ao trazer uma máquina com a capacidade de trocar de jogo na mesma facilidade de um console doméstico, utilizando cartuchos que seriam lidos por um sistema universal.

Com o sucesso de tal máquina, o NEO-GEO Doméstico, também conhecido como **NEO-GEO AES** (siglas de Advanced Entertainment System), foi concebido. Na época, era considerado um dos aparelhos mais potentes do mundo. O problema, contudo, era a ausência de games disponíveis. Dessa maneira, para sanar esse empecilho, surgiram Fatal Fury, em 1991, e Art of Fighting, em 1992. Ambos foram uma resposta da empresa à febre de Street Fighter II.

Impossibilitada de derrotar esse gigante da Capcom, **Samurai Spirits** veio à luz. A ideia não era vencê-la com um jogo similar, mas pegar a contramão com uma proposta diferente. Ambientando-se no período Edo do Japão antigo, o título fez algum barulho por conta de uma presença considerável de sangue na tela, violência gráfica que na época não era tão comum ou bem-vista.



Esse padrão de mercado conservador acabou fazendo com que o Ocidente tivesse que receber uma versão censurada do game. Assim, Samurai Shodown, como a marca passou a ser conhecida por aqui, foi lançado com censuras consideráveis, algo que não impediu seu sucesso.

O **NEO-GEO AES**, por sua vez, apesar de seu hardware poderoso, acabou fracassando no mercado por conta de seu custo elevado, mesmo sendo capaz de reproduzir com fidelidade alguns dos jogos dos Arcades de uma forma que até consoles de gerações seguintes teriam dificuldade.

Uma revisão chamada NEO-GEO CD chegou a ser lançada como uma forma de salvar o aparelho, pois a nova mídia em questão tinha um custo de produção muito inferior aos cartuchos originais. Embora tivesse sido um sucesso relativo no Japão, o console não emplacou na América por conta das persistentes telas de *loading* consequentes de um leitor de baixa velocidade para os CDs, além de ter que encarar um mercado já dominado pelos aparelhos recém-lançados da Sony e da Sega: o PlayStation e o Saturn, respectivamente.



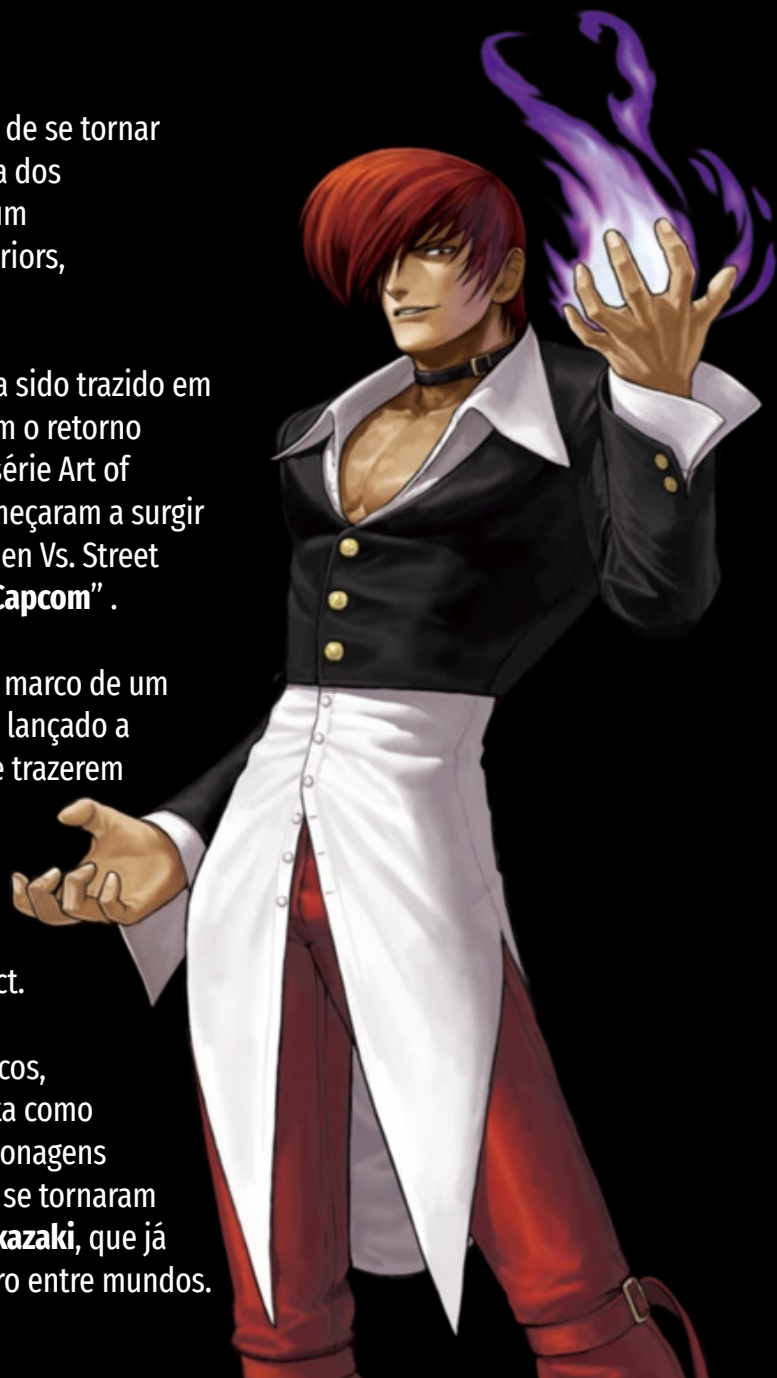
## O Rei dos Lutadores

Em 1994, **The King of Fighters** foi lançado com a proposta de se tornar um dos primeiros, senão o primeiro, crossover da história dos games, unindo personagens de franquias diferentes em um único título, misturando lutadores de Fatal Fury, Ikari Warriors, Art of Fighting e Athena em combates de três contra três.

É notável, no entanto, que um esboço dessa ideia já havia sido trazido em Fatal Fury Special, uma versão especial de **Fatal Fury 2** com o retorno dos personagens do jogo original, mais Ryu Sakazaki da série Art of Fighting como lutador visitante. Após KOF, crossovers começaram a surgir com maior frequência na indústria, como é o caso de X-Men Vs. Street Fighter, dando origem posteriormente à metassérie “Vs. Capcom”.

**The King of Fighters '94**, a primeira edição do título, foi o marco de um evento cíclico, visto que um novo The King of Fighters era lançado a cada ano que se passava. As atualizações anuais, além de trazerem a continuação de uma história própria, refinavam o sistema de luta e a qualidade visual da franquia, que seguiu com lançamentos anuais até o ano de 2003, quando foi lançada sua décima edição. Paralelamente, alguns *spin-offs* foram produzidos, como Maximum Impact.

É interessante pensar como The King of Fighters, aos poucos, conseguiu seu próprio brilho no panteão dos jogos de luta como uma série além da ideia do crossover, apresentando personagens inéditos e icônicos como **Kyo Kusanagi** e **Iori Yagami**, que se tornaram tão populares quanto os originais **Terry Bogard** e **Ryo Sakazaki**, que já tinham estrada quando foram convocados para o encontro entre mundos.



## O fim dos Arcades, o fim de uma era

Chega a ser interessante como algumas práticas acabam sendo responsáveis por virtualmente erradicar uma fase da história de games como um todo. Nesse caso, o declínio dos arcades tem a ver com o início da produção de versões domésticas dos clássicos desses mesmos fliperamas. Aí, era bem mais prático adquirir esses games em um gasto único e jogá-los no conforto de suas casas com suas fichas infinitas.

Tendo em vista essa migração em massa para os consoles caseiros e levando em consideração o fracasso da SNK nesse filão de negócios, a empresa perdeu seu público cativo por não ter conseguido se adequar a essa nova realidade, por mais que continuasse a lançar seus títulos de Arcade tanto para o próprio AES quanto para o **Saturn** e **PlayStation**, dentre eles, **Metal Slug**, de 1996.



Outra dificuldade de adaptação foi encarada pela SNK quando chegou a era dos games 3D. A empresa até chegou a lançar uma nova placa de fliperama, o Hyper NEO-GEO 64, o que culminou em novo insucesso, uma vez que o *hardware* oferecido pela Namco, a concorrência, era superior, fazendo com que títulos como **Samurai Shodown 64** e **Fatal Fury: Wild Ambition** fossem eclipsados por novas séries em ascensão, como **Tekken**.

A essa altura do campeonato, a SNK tentou se aventurar por outros nichos de mercado ainda em crescimento para conseguir sobreviver, como os portáteis. Ela só não contava que o sucesso de Pokémon na mesma época fosse simplesmente erradicar não só os **NEO-GEO Pocket** como qualquer concorrência que ousasse bater de frente com a Nintendo.



A essa altura do campeonato, a SNK tentou se aventurar por outros nichos de mercado ainda em crescimento para conseguir sobreviver, como os portáteis. Ela só não contava que o sucesso de Pokémon na mesma época fosse simplesmente erradicar não só os NEO-GEO Pocket como qualquer concorrência que ousasse bater de frente com a Nintendo.



Nesse ponto, nem sequer uma colaboração com a Capcom (que também tentava se adaptar sem os fliperamas), que rendeu os lançamentos tanto de Capcom Vs. SNK quando de SNK Vs. Capcom, conseguiu dar um gás maior para a empresa, que foi adquirida pela Aruze, uma conhecida fabricante de máquinas de Pachinko.

O problema principal da Aruze é que ela não estava interessada em dar continuidade às propriedades intelectuais da SNK com novos jogos, mas apenas usá-las em seu benefício como uma forma de promover as próprias máquinas. Dito isso, tais propriedades intelectuais foram licenciadas para terceiros, como é o caso de uma marca chamada BrezzaSoft, que delegou o desenvolvimento dos KOFs 2001 e 2002 para a sul-coreana Eolith.

A empresa original declarou falência em 22 de outubro de 2001, sendo que *The King of Fighters 2000*, o último tocado pela própria SNK, já era uma espécie de anúncio do ocorrido, com várias insinuações a respeito de tal destino trágico.

## Renascimento: o futuro chegou e agora e fala árabe

Pouco antes do decreto do fim da SNK original, uma marca chamada **Playmore** foi fundada por Eikichi Kawasaki. Lembra-se dele? Pois então, o fundador original da SNK fez uma oferta e conseguiu as IPs da sua primeira empresa pouco tempo depois da declaração de sua falência.

Além disso, a Playmore adquiriu a BrezzaSoft. A informação que deixamos de fora até o momento, no entanto, é que ela também foi criada pelo próprio Kawasaki — ou seja, ele a comprou de si mesmo, basicamente. Nisso, sua estratégia de negócios era basicamente refundar a SNK original a partir de suas ruínas.



O descaso da Aruze também não passou inócuo, pois veja bem: ela tinha adquirido a SNK que, por sua vez, era dona das IPs como *Fatal Fury*, *Samurai Shodown* e *The King of Fighters*. Isso significa que, apesar de ser a empresa-mãe, não era a detentora direta dos direitos dessas IPs, o que, sem uma transição formal, não poderia utilizá-las. Assim, logo que Kawasaki conseguiu readquiri-las, tudo o que ele fez foi iniciar um processo de uso indevido de propriedade intelectual.

Gradualmente, a SNK se reerguia, retomando suas atividades aos poucos. A partir de 2003 passou a ser conhecida como SNK Playmore e logo conseguiu retomar também direitos sobre placas NEO-GEO, bem como suas atividades na América. No entanto, com a evolução tecnológica, pouco compensava desenvolver seus próprios sistemas de Arcade.

Dessa forma, concentrando a produção no software, a SNK passou a dar prioridade à Atomiswave, da Sammy, e poucos anos depois, em 2006, passou a favorecer a **Type X<sup>2</sup>**, da Taito. Paralelamente a isso, novos jogos foram lançados, como a série *Maximum Impact*, uma versão revisada (e até hoje extremamente cultuada) de ***The King of Fighters 2002***, além de uma infinidade de coletâneas dos games clássicos.

A Type X<sup>2</sup> da Taito, inclusive, foi a casa do retorno não tão triunfante de **The King of Fighters XII**. Apesar de trazer um novo estilo gráfico em alta definição sem deixar de utilizar *sprites*, o jogo recebeu críticas pela ausência de conteúdo e a sensação de não passar de uma *demo* técnica.



Ele, entretanto, abriu caminho para a sua sequência, que foi muito bem-recebida por finalmente se tratar de um jogo completo, embora seu alto custo de produção — com sprites em alta definição cuja utilização já nem fazia mais sentido em um mercado com o 3D normalizado — tenha sido suficiente para colocar as finanças da empresa novamente em xeque.

Em 2015, um conglomerado chinês de investimentos de mídia adquiriu mais de 80% das ações da SNK, pertencentes a Kawasaki. A ideia deles era utilizar as propriedades intelectuais da empresa e expandi-las de forma midiática para além dos videogames, como um universo compartilhado feito de filmes, histórias em quadrinhos e animações.

O primeiro resultado dessa nova fase para a empresa foi **The King of Fighters XIV**, que trouxe uma nova abordagem para a franquia, com gráficos tridimensionais pela primeira vez na série principal e uma escala de produção mais contida, o que foi suficiente para garantir o lucro e estabilizar novamente a questão financeira da marca.



O nome SNK Playmore também foi definitivamente abandonado, assumindo-se apenas como SNK novamente. Ainda, o antigo slogan da empresa, “*The Future is Now*”, voltou a ser utilizado como uma forma simbólica de trazer a marca de volta às suas raízes, mas dessa vez apropriadamente inserida em um novo contexto da cultura dos games.



A partir daí, a SNK passou a seguir um processo de revalorização da própria marca, produzindo títulos que vão além do KOF, como SNK Heroines: Tag Team Frenzy e o Samurai Shodown de 2019. Em 2020, a Fundação MiSK, um fundo estatal sem fins lucrativos do governo da Arábia Saudita, adquiriu 33,3% da companhia e, com o tempo, foi aumentando essa participação para um total de 96% em 2022.

Essa nova fase da empresa foi encabeçada pelo lançamento de The King of Fighters XV no começo desse mesmo ano, e a própria marca já declarou algumas vezes que tem a intenção de trazer cada vez mais franquias clássicas de volta, como é o caso do vindouro **Fatal Fury: City of the Wolves**, além de já terem anunciado a condução de projetos como o retorno de Art of Fighting e a produção de um RPG baseado em Samurai Shodown.



## Um Novo Projeto Japonês

A história da SNK é marcada por reinvenção e resiliência em um mercado em constante metamorfose. Seus jogos icônicos marcaram uma era especialmente por conta do nível de desafio apresentado (uma clara tática come-fichas nos fliperamas). Esse espírito ainda vive em games cuja própria filosofia se sustenta em um design de dificuldade absurda, seja referenciando os próprios jogos que seguiam à risca a ideologia dos arcades, cuja finalidade era arrancar o maior número de moedas das crianças desavisadas, seja da própria empresa que conheceu a própria morte e deu a volta por cima, sempre com personalidade. **B**

# The Future Is Now

# SNK<sup>®</sup>

# Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store e Amazon!



E-book  
Pokémon Let's GO  
R\$ **1,99**



E-book  
Fire Emblem:  
Three Houses  
R\$ **5,99**



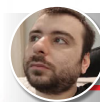
COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



Disponível na  
amazon.com



por João Pedro Boaventura

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



# O Rei de South Town? Nosso Top 10 dos melhores lutadores de Fatal Fury!

Lançado originalmente em 1991 e servindo como fundação inicial para a série The King of Fighters, o primeiro **Fatal Fury: King of Fighters** deu origem a uma marca que se tornou uma referência no universo dos jogos de luta. Não apenas por suas inovações técnicas, ela se destacou também por seus personagens icônicos, que logo se tornaram pilares da SNK, estabelecendo um legado que perdura até hoje, influenciando gerações de jogadores. Personagens como Terry Bogard, Geese Howard e Mai Shiranui continuam sendo figuras centrais para todo o gênero, tanto em Fatal Fury e nas franquias subsequentes da SNK, incluindo o vindouro **Fatal Fury: City of the Wolves**, quanto para outras IPs, como Street Fighter e Tekken.

Assim, montamos um top 10 com os melhores personagens de toda a série levando em consideração o quão importantes, marcantes e carismáticos eles se tornaram para os universos da SNK e além.

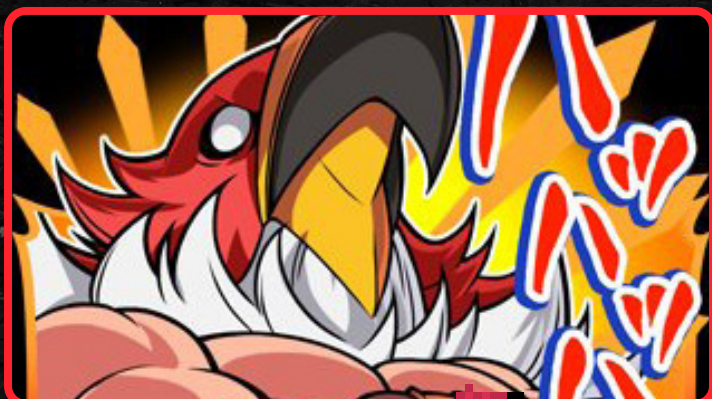
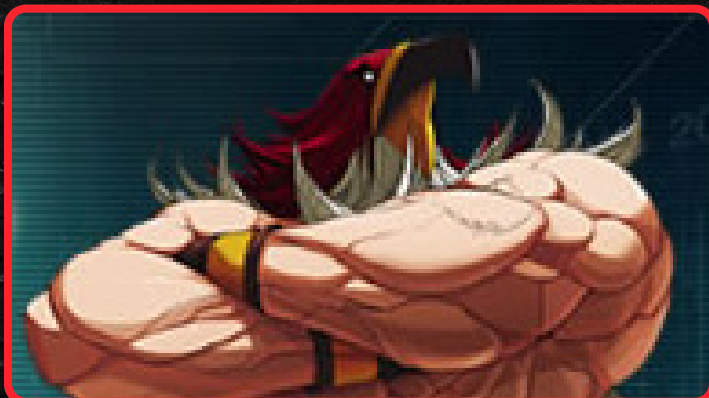
# 10. Duck King



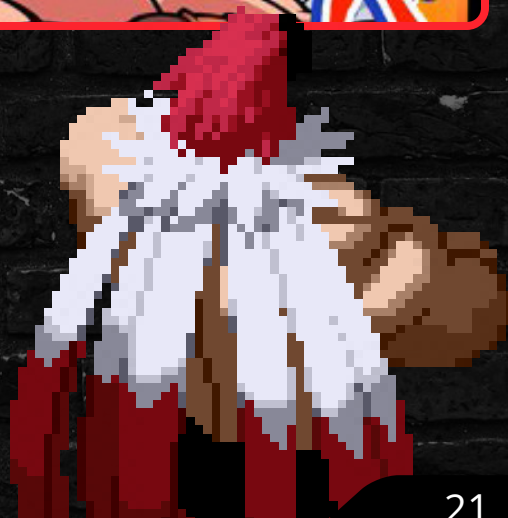
**Duck King** com certeza deixa uma primeira impressão como um dos lutadores mais extravagantes de Fatal Fury ao combinar combate de rua e breakdance em um estilo caótico próprio que também se estende ao seu visual marcado por um avantajado moicano, vestimentas bastante vibrantes e postura descontraída de quem adora curtir a vida. Surgido originalmente como um rival de Terry Bogard, ele mantém um espírito esportivo e, com o tempo, torna-se mais um competidor excêntrico do que um verdadeiro antagonista, especialmente por não tolerar qualquer atividade que ele possa considerar criminosa.



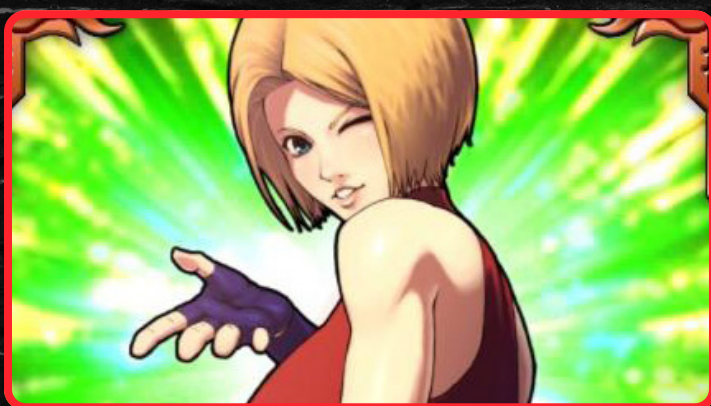
# 09. Tizoc



Desde sua estreia em *Garou: Mark of the Wolves*, **Tizoc** se destacou como um dos lutadores mais recorrentes da SNK, aparecendo em vários jogos, mesmo que sob outras identidades de ringue. Representando o estilo da luta livre mexicana, trata-se de uma das maiores personificações do arquétipo de personagem de agarrão a fim de subjugar seus oponentes. Sua aparência intimidadora na arena é apenas para despertar o medo nos seus oponentes, uma vez que é o seu coração nobre e senso de justiça que serve de inspiração para seus fãs.



# 08. Blue Mary



Com sua jaqueta azul, top vermelho, calça bufante e luvas de combate, **Blue Mary** impõe presença tanto pelo seu físico trincado quanto pela atitude destemida. Mestre em sambo, um estilo de luta focado em agarrões e contra-ataques, ela fez sua estreia em *Fatal Fury 3* como uma agente especial envolvida em investigações perigosas. Durante suas missões, passou a cruzar caminhos com Terry Bogard, com quem desenvolveu uma relação de proximidade e respeito sincero. Tão estilosa quanto letal, Mary rapidamente se tornou uma das personagens mais populares da SNK.

# 07. Joe Higashi

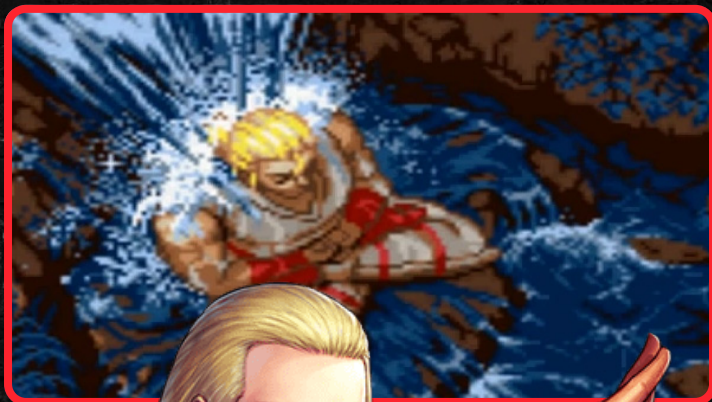
Embora sempre tido como principal alívio cômico do trio protagonista de Fatal Fury, há um lutador de Muay Thai extremamente habilidoso por trás das piadas e atitude descontraída de **Joe Higashi**. Com a derrocada de Geese, Joe enxergou uma grande oportunidade e aproveitou a deixa para começar a flertar com Lily Kane, o que sempre desperta a fúria de seu irmão superprotetor, Billy. Apesar desse tipo de atitude, Joe tem um papel fundamental na trama: é ele quem descobre e informa os irmãos Bogard que Geese Howard está por trás do torneio King of Fighters, sendo peça crucial para que haja o confronto final entre eles.



# 06. Andy Bogard

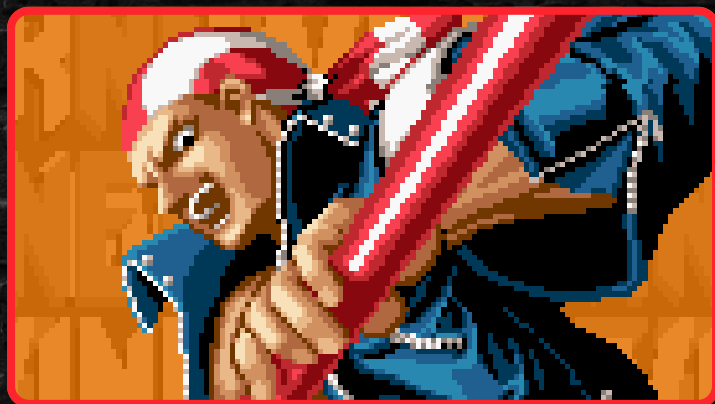


Apesar de muitas vezes ficar à sombra de seu irmão, **Andy Bogard** tem um papel essencial no cânone de Fatal Fury. Discípulo dedicado do ninjutsu Shiranui e do Hakkyokuseiken, ele trilha seu próprio caminho em busca de força e disciplina para um dia conseguir superar Terry. O estilo de luta daquele que também é conhecido como Arma Humana combina técnicas rápidas e precisas, diferenciando-se da abordagem mais direta se comparado à abordagem selvagem do Lobo Faminto, mas que certamente não deixa de configurá-lo como um dos pilares da IP.





# 05. Billy Kane



**Billy Kane** se consolida no cânone dos jogos de luta como um dos primeiros personagens a ostentar um equipamento tão espetaculoso quanto seu bastão retrátil que, ao lado de sua bandana característica, colaboram na composição do visual icônico do lutador. Apesar de sua evidente casca grossa e lealdade inabalável a Geese Howard, Billy tem um forte senso de honra e certamente sabe definir suas prioridades na hora de proteger aqueles que considera próximos ou de fomentar alianças pontuais com rivais quando a situação exige. Em *Fatal Fury: City of the Wolves*, seu papel como “Braço Direito do Imperador” foi recompensado a ponto de ter que assumir o comando do cartel Howard Connection, o que definitivamente o consolida como um personagem essencial para a série.

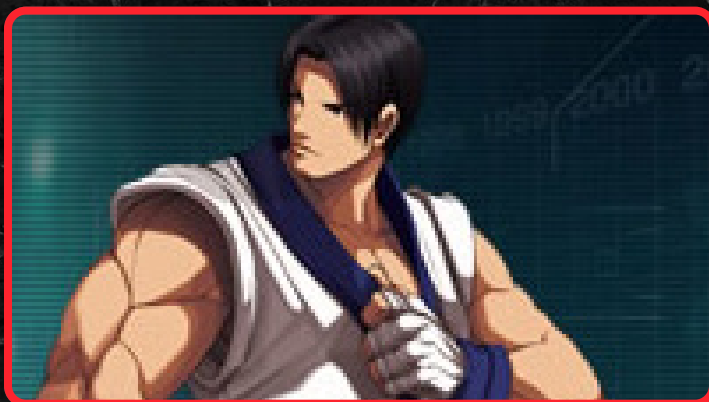
# 04. Mai Shiranui



No *Mai, No Buy* (Sem Mai, Sem Compra) é um dos motes que definem bem a importância de **Mai Shiranui** nos jogos da SNK como a principal personagem feminina da empresa. Introduzida originalmente em *Fatal Fury 2*, a voluptuosa ninja é conhecida não só por seus leques ágeis e ataques flamejantes, mas também por sua personalidade vibrante e obsessão por Andy Bogard. Entretanto, não se engane! Apesar dessa fixação, Mai jamais deixaria que a reduzissem apenas a isso, uma vez que ela sempre se prova uma formidável artista marcial, independente e orgulhosa do estilo Shiranui que representa.

# 03. Kim Kaphwan

**Kim Kaphwan** é um dos lutadores mais emblemáticos da SNK, conhecido por sua justiça inabalável e seu impressionante domínio do taekwondo. Introduzido em Fatal Fury 2, ele foi convidado por Wolfgang Krauser para competir no torneio King of Fighters e topou a empreitada atraído pela possibilidade de enfrentar adversários de elite, quando conhece Terry Bogard e juntos tecem uma rivalidade saudável e bem amistosa. Com uma presença constante nos jogos de luta da empresa, Kim Kaphwan é um dos personagens favoritos dos fãs, tanto por seu estilo de luta ágil e técnico, baseado em chutes devastadores, quanto por sua personalidade incorruptível, equilibrando força e moralidade como poucos personagens no gênero.



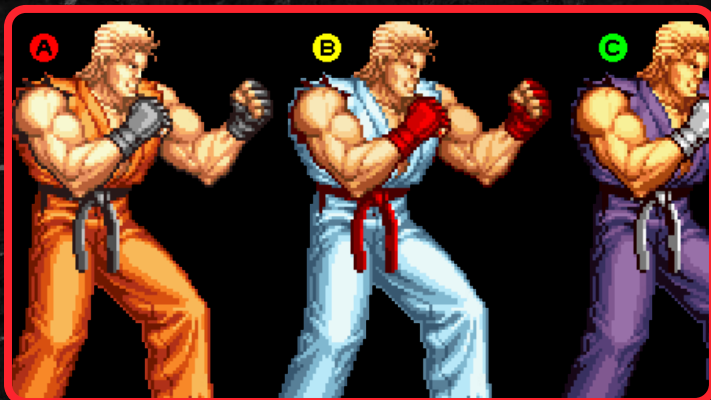
# 02. Geese Howard



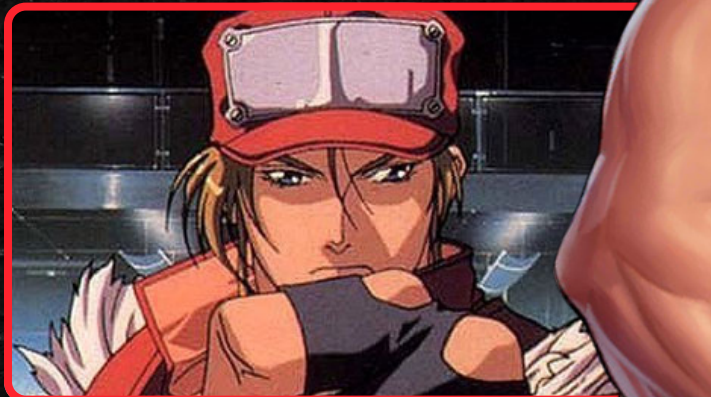
Um dos vilões mais icônicos da história da SNK, **Geese Howard** é peça fundamental na mitologia de Fatal Fury e, por tabela, The King of Fighters. Atuando como primeiro antagonista da série, o magnata foi o responsável pela morte de Jeff Bogard, o que motivou a jornada de seus filhos, Terry e Andy, contra o rei do crime de South Town. Mesmo após sua morte, cuja sequência foi imortalizada em uma das mais icônicas da história dos games; sua influência na história dos títulos subsequentes da série é inegável, além de um legado que transcende a marca e lhe rendeu participações especiais em games de outras IPs, como Tekken 7 e outros crossovers, como Capcom Vs. SNK.

# Menção Especial: Ryo Sakazaki

Aí vem um novo oponente! Vindo diretamente de Art of Fighting, a presença de **Ryo Sakazaki** como lutador visitante em Fatal Fury Special vale a menção honrosa porque foi ela que serviu como pontapé inicial para abrir as portas para todo o tipo de Crossover na SNK e, por consequência, para outros jogos de luta de outras empresas. Ryo não é exatamente um original de Fatal Fury, mas sua singela participação especial com certeza deixou um legado duradouro para o gênero como um todo.



# 01. Terry Bogard



Na primeira colocação só poderia ser ele: o Lobo Faminto de South Town. Protagonista original da franquia, o carisma de **Terry Bogard** foi suficiente para praticamente alçá-lo também a mascote de toda SNK, sendo escolhido como principal representante da empresa para uma série de participações externas em outros games, como **Street Fighter 6** e **Super Smash Bros. Ultimate**. Além disso, o estilo de jogo de Terry, bem como a história envolvendo seu embate contra Geese, credenciam-no como um representante sólido cuja trajetória em direção à fama é extremamente merecida — e tudo o que ele queria era seguir lutando por diversão, ser arroz de festa de qualquer torneio que decidir chamá-lo já virou praticamente rotina. **B**

# Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book  
SSMB Ultimate  
**R\$4,90**

E-book  
30 anos de aventuras  
**grátis**



PC

PS5

XSX



por João Pedro Boaventura

Revisão: Juliana Piombo dos Santos  
Diagramação: Felipe Castello

# ASSASSIN'S CREED SHADOWS

## Assassin's Creed Shadows traz um deslumbrante Japão feudal em sólido recomeço para a marca

Desde os primeiros contatos com o Ocidente, o Japão e tudo que compõe a sua identidade são objetos de fascínio deste lado do globo. Dessa maneira, no instante em que a série começou a mostrar um potencial imenso para qualquer período histórico existente, o xogunato logo entrou em pauta pelo menos nas discussões dos fãs. Agora, em 2025 e servindo como uma espécie de *soft reboot* que dá início a uma nova fase da marca, **Assassin's Creed Shadows** finalmente leva a Ordem dos Assassinos para a Terra do Sol Nascente.



## Crônicas da Era Azuchi-Momoyama

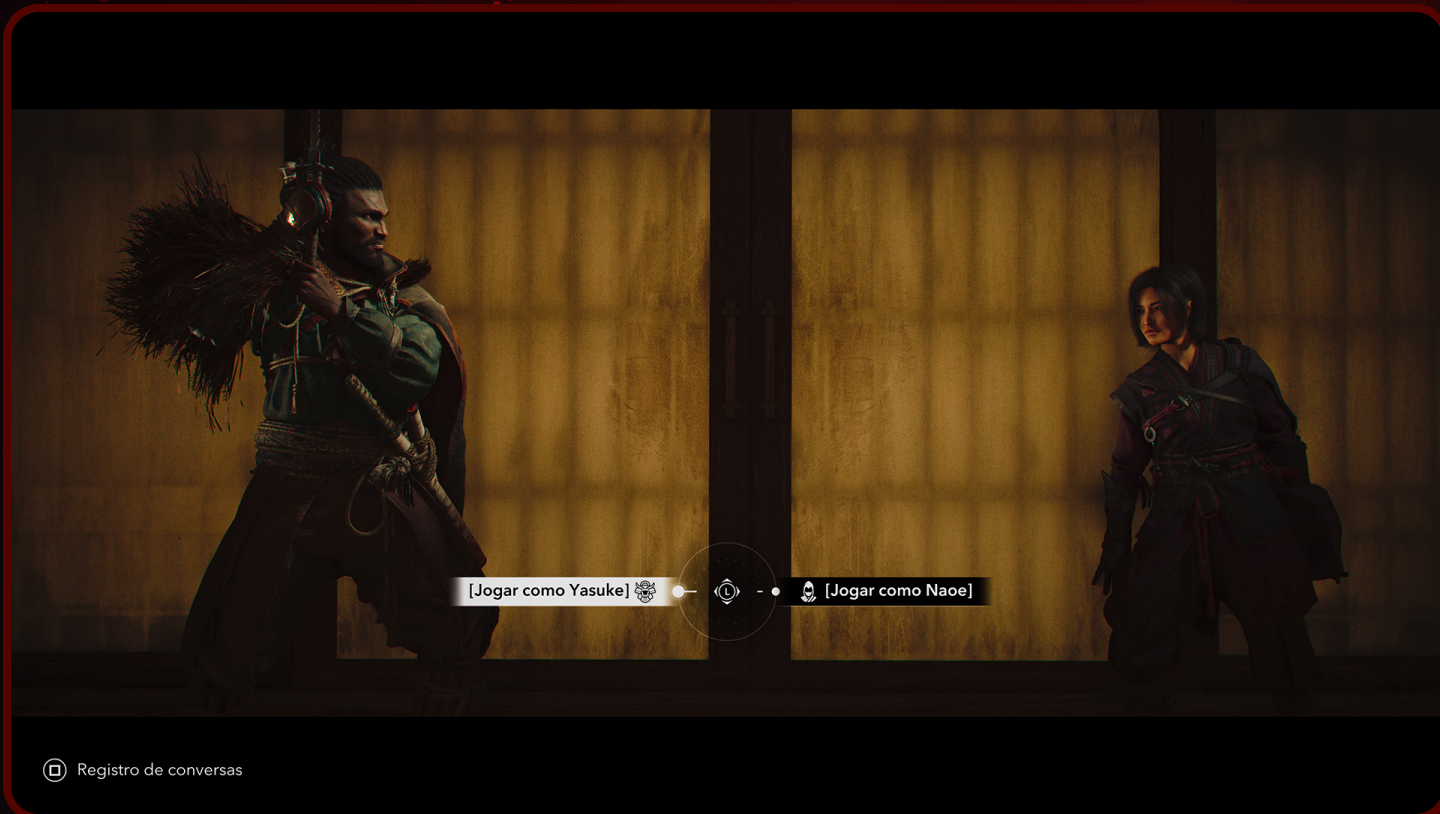
Situado durante a era Azuchi-Momoyama (que durou entre 1573 e 1603), que remonta os últimos anos do chamado período Sengoku, Assassin's Creed Shadows conta a história de tempos turbulentos marcados por conflitos entre clãs em busca da consolidação de seu próprio poder hegemônico.



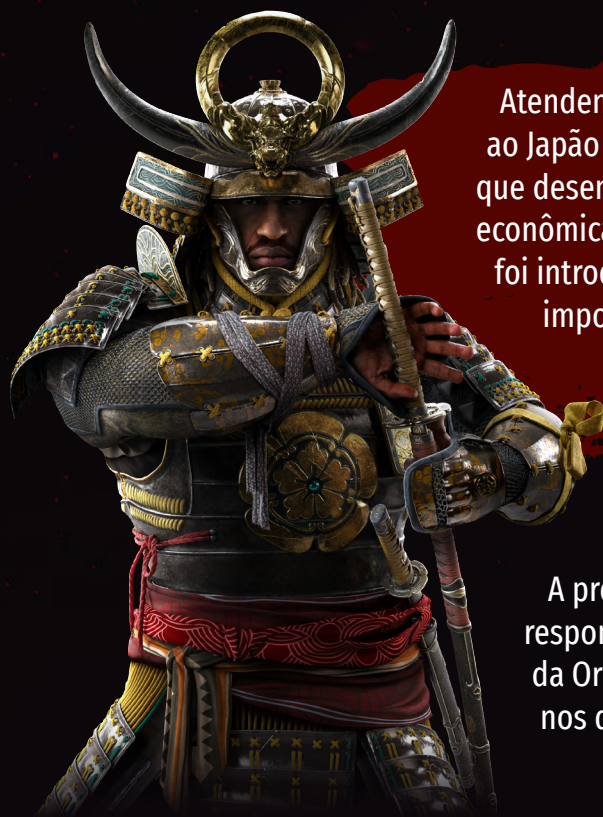
A figura central dessa disputa é Oda Nobunaga, considerada uma das principais figuras históricas do Japão por representar a primeira tentativa de unificação do país, e que também assumirá um papel crucial em Shadows por ser o responsável por liderar o massacre em Iga, uma das suas campanhas mais conhecidas e local de origem de Naoe, uma das protagonistas do game.

Treinada nas artes shinobi, a garota se vê no meio do embate e é instruída por seu pai e mentor a proteger uma caixa importante — que convenientemente ostenta o emblema da Ordem dos Assassinos — escondida em uma gruta. Naoe, entretanto, fracassa na tarefa. Ela não só é incapaz de proteger sua terra natal como vê seu pai sendo assassinado e a tal caixa sendo tomada de suas mãos.





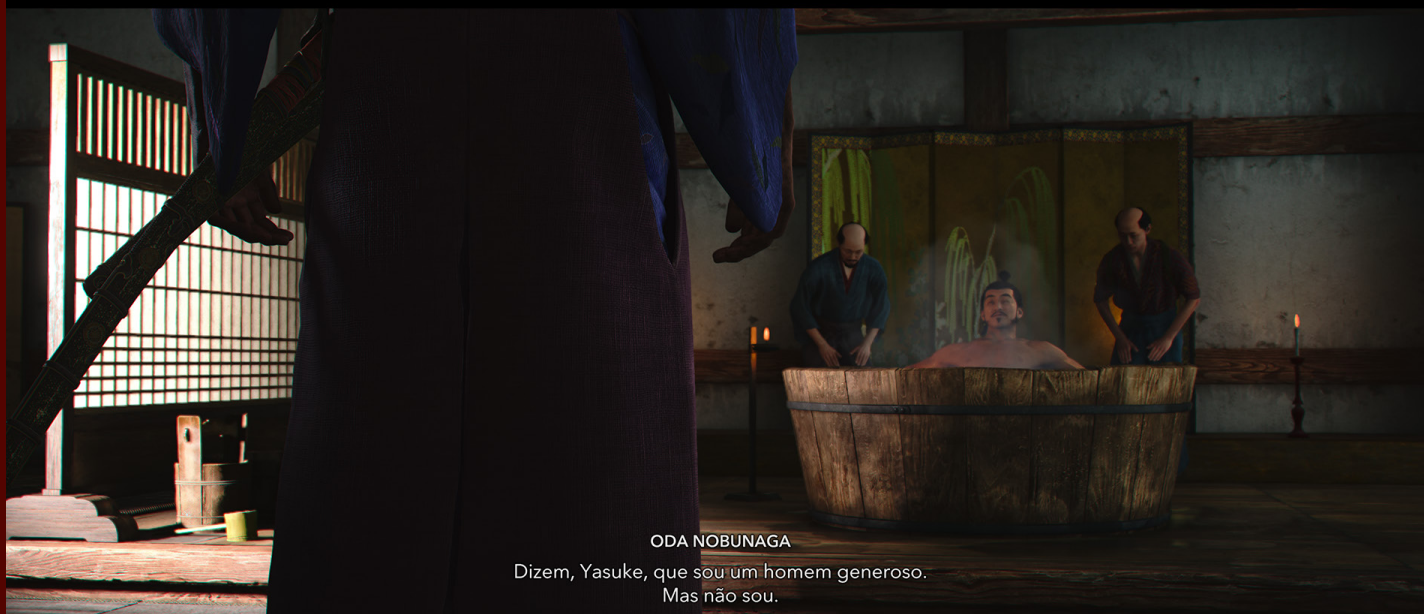
Sobrevivendo por muito pouco, a ninja decide partir em uma jornada para se redimir de seus erros e se vingar dos responsáveis por assolar a vida que ela já teve um dia. Quando suas investigações acabam revelando a ela o paradeiro de Nobunaga, Yasuke entra em cena. O estrangeiro caiu nas graças do comandante e fez com que ele fosse treinado nas artes de combate dos samurais.



Atendendo originalmente pelo nome de Diogo, o estrangeiro chegou ao Japão com comerciantes portugueses e missionários jesuítas que desempenharam um papel fundamental para mudanças sociais, econômicas e culturais durante esse período. A partir desse momento foi introduzido o cristianismo e tecnologias bélicas avançadas foram importadas, como canhões e armas de fogo que serviram como trunfo em várias das batalhas travadas por Nobunaga. Assim foi encabeçada a revolução da pólvora no arquipélago nipônico.

A presença da igreja nas atividades políticas do Japão acaba sendo responsável por importar toda a mitologia do Credo dos Assassinos e da Ordem dos Templários a um local tão distintos dos outros centros nos quais se passavam as principais entradas da franquia até agora.

Da mesma forma, Nobunaga foi igualmente a figura central que fez com que os caminhos de Naoe e Yasuke se cruzassem, o que auxilia a ninja a conseguir reconhecer quem são seus verdadeiros inimigos em sua busca de vingança e com que o estrangeiro passe a olhar para dentro de si próprio em uma jornada de autoconhecimento como uma espécie de ronin, um samurai sem mestre.



ODA NOBUNAGA

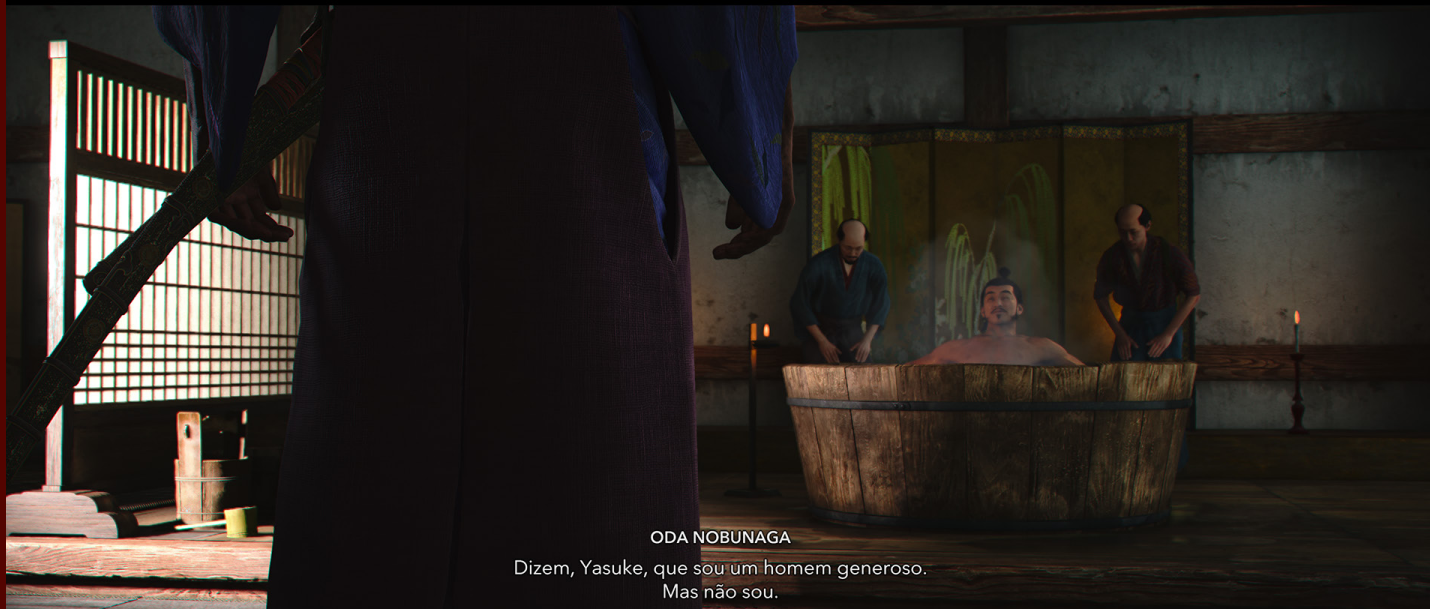
Dizem, Yasuke, que sou um homem generoso.  
Mas não sou.

Uma vez que Assassin's Creed Shadows introduz os dois protagonistas em teoria (algo que leva um tempinho considerável), a história permite que o jogador alterne quando quiser entre Yasuke e Naoe, sendo que são poucas as missões exclusivas para cada um. Para os mais certinhos, que acreditam que exista um modo ideal de jogar a campanha, o game conta com o chamado modo canônico, que elimina essa possibilidade de escolha e o próprio jogo lida com a alternância entre eles.



DIOGO

Meu nome... é Yasuke.



ODA NOBUNAGA

Dizem, Yasuke, que sou um homem generoso.  
Mas não sou.

Aliando-se a essa ideia, o modo canônico se une ao modo imersivo, que faz com que os personagens se comuniquem em seu idioma nativo (primariamente japonês e um dialeto de português arcaico) em vez daquele padronizado para todo mundo, seja na dublagem em português (brasileira), em inglês ou qualquer outra língua.

## Entre o credo e o bushidō

Em sua estrutura, Assassin's Creed Shadows é um jogo que concede uma liberdade considerável. Com uma progressão baseada no quadro de missões já introduzido pela franquia anteriormente, cabe ao jogador determinar o próprio progresso e ir caçando um a um os assassinos do pai de Naoe. Há uma linha tênue aqui na relação que os personagens têm com a Ordem dos Assassinos, algo que ecoa bastante o que aconteceu em Assassin's Creed IV: Black Flag. A instituição se faz presente, mas a devoção ao credo não é lá o que move a personagem, pelo menos de início.



Além das missões referentes à história principal e que fazem a campanha andar, vale lembrar que existe uma série de outras missões paralelas que podem ser cumpridas. Espalhadas por todo o Japão, elas servem para estabelecer novas relações entre os personagens e trazer maior profundidade emocional aos secundários. Isso mostra que, naquele mundo tão assolado por disputas, todo mundo tem seus objetivos e motivações.



Os dois protagonistas, inclusive, se mostram muito mais interessantes e multidimensionais do alguns de seus antecessores, como Alexios, de *Odyssey*, ou Eivor, do *Valhalla*. Naoe, embora seja uma shinobi focada em seu objetivo (o de vingar não só seu pai, mas também todo o povo de Iga) por vezes mostra um lado doce, especialmente com o jovem Junjiro que ajudou a tratar seus ferimentos após a noite da invasão; é companheira, como vemos em seus diálogos com Yasuke; ou até sanguinária, como é o caso de quase toda interação que ela tem com Tomiko, responsável pelo esconderijo e uma das aliadas originais do pai da garota.

O samurai estrangeiro, por sua vez, conta com uma presença de tela bestial. Tão potente quanto sua jogabilidade é sua trama cheia de nuances, o que faz jus ao seu status de Samurai, com conflitos internos e atitudes honrosas que fazem jus aos filmes clássicos do gênero. Se a história de Naoe por si só tinha algum potencial, é quando ela se junta a Yasuke que o enredo de *Shadows* que tudo realmente começa a deslanchar.



A construção tanto dos personagens quanto de todo o mundo do jogo passa pela trilha sonora que, em vez de se apoiar de maneira clichê em composições tradicionais no que diz respeito a toda semiótica relacionada à identidade japonesa, prefere seguir por uma rota um pouco menos ortodoxa e unir esses mesmos gêneros clássicos, como o enka, a ritmos, melodias e vocais pouco familiares para tais estilos, fomentando uma energia única em momentos-chave do enredo.

Sem uma narrativa contemporânea que torne o ambiente dentro da Animus um palco que comporta uma história dentro de outra — a exemplo das trilogias com Desmond Miles e Layla Hassan —, o novo título da série se preocupa em soltar a audiência para fazer o que bem entender no [Japão feudal](#). É quase um sandbox que remete um pouco ao que faz o *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, no sentido de deixar com que sigamos não só seguir no nosso próprio ritmo, como também determinarmos nossos próprios caminhos.



Nesse aspecto, trata-se basicamente de um “ó, está aí o seu Japão, se vira”. Há pouquíssimas indicações diretas das tarefas principais, sendo necessário ler cada descritivo no quadro geral de missões e tentar encontrar na marra o lugar no qual se encontra cada uma. Existe, de fato, uma possibilidade de enviar batedores para determinada região e ver se eles conseguem traçar a localização exata da nossa meta, mas é algo que vai depender do jogador, que pode querer guardá-los como uma forma de gerenciar recursos —já que eles servem para contrabandear matéria-prima para o modo de construção da base — ou apenas ignorar a mecânica e decidir explorar o mapa na marra até se deparar com o objetivo.



Apesar disso, o jogo é muito mais focado do que o Valhalla, que contava com uma série de firulas capazes de tirar o nosso foco, como Orlog e as disputas de bebedeira, repente ou caça. As atividades paralelas são bem menos recorrentes durante a travessia do mundo aberto, como é o caso do desenho em sumi-e, que rende em pinturas que podem ser utilizadas para enfeitar o esconderijo de Naoe.



Inclusive, o gerenciamento do esconderijo é talvez a atividade secundária de maior presença durante a campanha principal, uma vez que temos acesso a um pequeno espaço e podemos utilizá-lo para levantar construções como o ferreiro, usado para melhorar equipamentos; dojô, para treinar aliados; e dormitórios que servem para aumentar e aprimorar a qualidade dos batedores.

Adicionalmente, o espaço é personalizável, permitindo a reorganização dos prédios e, no modo construção, a colocação de corredores, praças, árvores e estátuas a fim de deixá-lo com a cara do jogador. Internamente, as estruturas têm telhados e paredes intercambiáveis e com a possibilidade de serem decoradas com enfeites diversos.

Algo que não é uma atividade paralela, mas que também merece uma menção própria é o modo de fotografia. Em Valhalla ele já se mostrava como um dos mais intuitivos, versáteis e práticos da indústria e essas características se mantiveram em [Assassin's Creed Mirage](#) e novamente se fazem presentes em Shadows. Some isso a uma maravilhosa recriação do Japão feudal e seus cenários de tirar o fôlego, e o que você tem é um passatempo particular à parte, visto que não é incomum que percamos a noção do tempo enquanto brincamos com os ângulos e os filtros disponíveis.





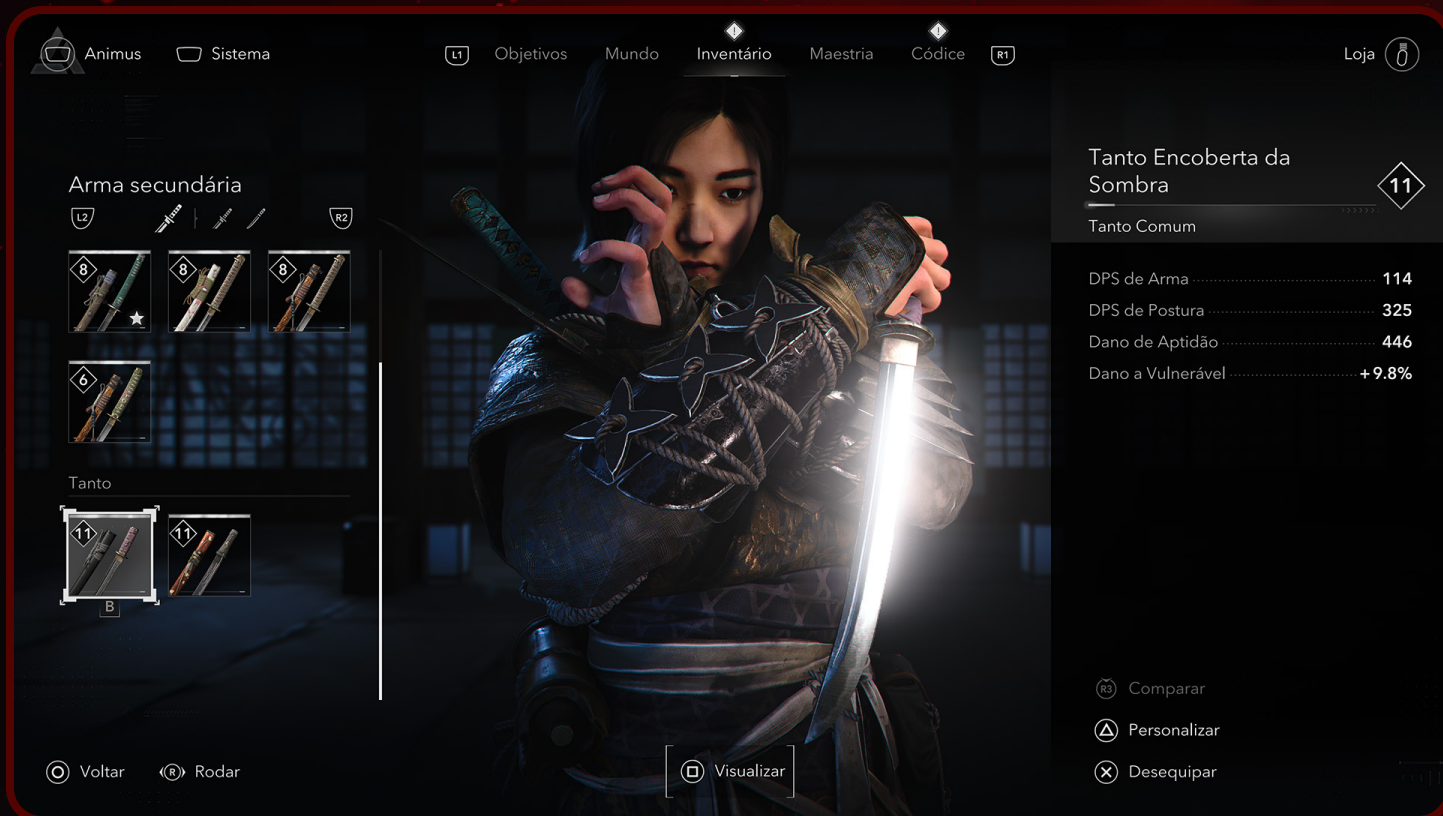
## Caminho da Sutileza contra o Caminho da Força (spoiler: o da sutileza vence)

A dicotomia entre Naoe (que joga como uma assassina clássica da série) e Yasuke (uma força bruta em combate) se estende ao gameplay a um nível bastante evidente. Enquanto a moça assume o manto de protagonista *de facto* ao já estar disponível desde o princípio, o samurai demora um pouquinho para dar as caras depois da sequência introdutória logo no comecinho da campanha. Considerando que o material promocional bateu bastante na tecla da divisão do protagonismo, é um pouco estranho e levemente frustrante que ele demore tanto para se tornar controlável de forma definitiva.



Jogar com Yasuke é divertido. O problema é a falta de versatilidade do sujeito, uma vez que ele é, com certeza, superior nos combates abertos e diretos, mas que sua expertise se resume a isso. Parece que o próprio game não valoriza muito o personagem, já que Naoe se adequa melhor à estrutura geral dos mapas. A impressão que fica é que o cara não precisava ser tão inapto assim para escalar uma parede, por exemplo. Mesmo em combate, embora Naoe careça de força bruta, ela ainda se vira bem nesse quesito, o faz com que a escolha por ela como padrão seja mais interessante e equilibrada para uma maioria considerável de situações.

Trata-se de algo que fica evidente durante as incursões nos castelos. Funcionando como *dungeons*, a dinâmica de tais locações, meticulosamente recriadas em um nível histórico, envolve a divertidíssima tarefa de acabar com todos os Samurai Daisho que fazem a ronda pela área correspondente e, então, invadir a torre principal atrás do baú com um item raro, além de efetuar a sincronização no telhado.



Enquanto o arsenal tático de Yasuke se resume a invadir pela porta da frente de descer a porrada em todo mundo que aparecer em seu caminho — o que é bem gratificante, ressalta-se — Naoe apresenta uma facilidade maior não apenas para atravessar o território, como para alcançar o ponto de sincronização, especialmente devido ao gancho retrátil que permite que ela salte entre as construções no estilo Homem-Aranha.

Por falar em equipamento, a assassina conta não apenas com uma katana para o combate direto, mas também com a tanto, uma lâmina curta cuja finalidade é auxiliar em assassinatos duplos, e a kusagirama, uma espécie de foice ligada a uma bola de ferro por uma corrente. Essa logo se tornou minha arma favorita durante a campanha devido à sua versatilidade, já que serve para atacar a uma distância segura, quebrar armaduras e ainda consegue acertar vários inimigos de uma vez dentro do seu raio de alcance.



Yasuke se vale de sua própria *katana* pesada da mesma maneira que se aproveita de um *kanabo*, um tipo de maça japonesa que cuja falta de agilidade é compensada pelo dano causado; e da *naginata*, uma lança que permite movimentação mais fluida. Como diferencial, Diogo tem acesso a duas armas de longo alcance: o arco, capaz de disparar flechas especiais, como as venenosas, e o *teppo*, um rifle especial japonês que marcou as campanhas de Nobunaga pelo Japão.

A questão é que Naoe tem lá seus ataques à distância e que são voltados praticamente para o *stealth*, como é o caso das *kunai* e as *shuriken*. Para complementar esse leque de apetrechos, a moça também dispõe de um sino que serve para chamar a atenção dos alvos e a clássica e imprescindível bomba de fumaça que funciona tanto durante fugas rápidas quanto para abatimentos em áreas com pouca cobertura nas quais ela pode se esconder.





Aliás, falando em se ocultar dos inimigos e, como já deve ter dado para entender, o fator stealth é valorizado de forma exponencial. Em vez de se ocultar em lugares específicos, como poços ou arbustos, agora é possível passar despercebido em qualquer projeção de sombra, especialmente durante a noite. De maneira similar, a nova mecânica de se arrastar deitado parece supérflua na ideia, mas na prática demonstra muita utilidade e, com certeza, será esquisito revisitar jogos antigos da série que não contam com esse sistema.

Para complementar, o sistema de aliados está de volta, então dá para recrutar certas personalidades que Naoe e Yasuke conheceram em suas viagens e invocá-las em momentos críticos da batalha. Em contrapartida, os equipamentos ficaram mais simples, com menos atributos atrelados a eles e contando apenas com a progressão de níveis, sendo que a evolução é permitida na forja da base.

Templo Toji





Adicionalmente, o Japão ostenta santuários que podem ser “completados” — rezando em todos os altares ou coletando as páginas de pergaminhos espalhadas pelo local, por exemplo — e rendem um ponto de inteligência. Acumular esses pontos faz com que as árvores de evolução das técnicas vão evoluindo, sendo possível comprar novas habilidades para a dupla, sejam elas passivas ou de combate ativo, representando verdadeiros especiais que potencialmente mudam o rumo dos combates.

De um modo geral, a experiência de combate em Assassin's Creed Shadows é bem agradável por apresentar um sistema conciso e direto, embora levemente desequilibrado devido à versatilidade de Naoe em relação ao que Yasuke é apto de entregar fora das batalhas. Tudo o que o jogo se propõe a fazer com seus sistemas se mostra funcional, sem maiores tropeços de execução. Até mesmo a dificuldade que Basim apresentava na hora reconhecer certas plataformas e espaços de janela em Mirage não me pareceu tão presente aqui, uma vez que o parkour se apresenta em um estado muito equilibrado.

Em contrapartida, há dois problemas capazes de gerar um pouco de frustração, especialmente por se destacarem diante de tantos acertos. O primeiro deles tem a ver com a iluminação geral do título. A nível gráfico, Shadows é lindo e tem personagens de visuais distintos e paisagens de tirar o fôlego, ainda mais com o novo sistema de estações climáticas, que fazem com que os cenários se renovem de tempos em tempos, ajudando a evitar a fadiga visual.



Entretanto, parece que a Ubisoft levou o nome do game a sério demais e não é incomum que o ambiente de jogo fique exageradamente escuro ao ponto de tornar complicada a distinção e o reconhecimento dos elementos em tela. Para se ter uma ideia, diante desse revés tão incômodo, Shadows chegou a ser testado aqui não só na televisão, mas também no monitor do PC e certas sequências noturnas seguiam ininteligíveis.



O segundo tropeço tem a ver com o manejo do cavalo. Embora funcione na maior parte do tempo, há certas passarelas e portões pelos quais o animal com certeza poderia atravessar, mas que parecem ter sido impedidos por uma parede invisível que bloqueia o nosso caminho. Não é uma situação de “cavalos são proibidos nessa área” (uma mensagem que o próprio jogo fornece quando é o caso), visto que há outros cavalos para além desses portais e, em tais áreas, ainda é possível utilizar o assóvio para convocá-lo. É uma questão de a montaria se recusar a atravessar tais limiares, o que na prática é bem inconveniente.

De um modo geral, considerando as dificuldades históricas de otimização que Assassin's Creed vem apresentando a cada novo lançamento desde [Unity](#), Shadows se apresenta como um lançamento bastante maduro no que diz respeito ao seu desempenho geral, com raríssimos crashes ou bugs que atrapalhem a experiência oferecida.



## Enfim, Japão

Marcando o início de uma nova fase da franquia, **Assassin's Creed Shadows** certamente é uma experiência consistente e imersiva, mesmo que suas mudanças não cheguem nem perto de chacoalhar as estruturas já fundamentadas da série. A dualidade entre furtividade e combate aberto permeia não só a jogabilidade, como também o desenvolvimento dos personagens, criando uma experiência dinâmica, mas sem excessos, em uma ambientação deslumbrante, trilha sonora inovadora e um sistema de progressão sólido. No fim, o jogo se consolida como uma experiência envolvente, que equilibra com muita competência o que há de melhor dentro da saga — e isso, convenhamos, é um acerto diante de uma crise quase constante de identidade. **B**

### ✓ Prós

- Naoe e Yasuke têm histórias ricas e bem desenvolvidas, personalidades multifacetadas e boa interação entre eles, o que torna o enredo mais dinâmico e interessante sob o ponto de vista da dupla;
- Liberdade considerável no progresso da campanha, permitindo que o jogador siga no próprio ritmo e estilo;
- Recriação majestosa do Japão feudal, oferecendo cenários imersivos de tirar o fôlego e que ainda contam com mudanças sazonais que evitam a fadiga visual;
- Trilha sonora de lapsos pouco ortodoxos para o que se espera de um jogo situado no Japão valoriza certos momentos especiais da trama;
- Embora desequilibrada em suas praticidade e utilidade, as jogabilidades tanto da shinobi quanto do samurai não só são funcionais como bastante divertidas dentro do que se propõem;
- Missões de invasão dos castelos são muito divertidas de se cumprir;
- O sistema de fotografia é intuitivo e cheio de recursos, provavelmente um dos melhores da indústria;
- Modo imersivo com vozes em japonês e português arcaico contribui de maneira significativa para a experiência no cenário.

### ✗ Contras

- Yasuke demora um tempinho considerável de jogo até se tornar definitivamente jogável;
- Naoe se adequa muito melhor aos elementos do mundo aberto do que Yasuke, tornando-a uma protagonista mais versátil e prática do que o samurai;
- Por vezes, o ambiente interno do jogo fica desnecessariamente escuro, deixando difícil de discernir os elementos presentes em tela;
- Dificuldade insistente do cavalo no que diz respeito a atravessar certos portões.



Assassin's Creed Shadows (PC/PS5/XSX)

**Desenvolvedor** Ubisoft

**Gênero** Aventura, RPG, Ação

**Lançamento** 20 de março de 2025

Nota **8.5**

# Seleção N-Blast /GameBlast

## É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

**DIAGRAMADOR\*** - Responsável pela diagramação das páginas das revistas. Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.

**\*Não remunerado.**



Revistas  
Nintendo Blast  
**Faça parte!**

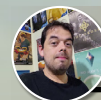


Revistas  
Gameblast  
**Faça Parte!**



**INSCREVA-SE  
AQUI!**





por Alexandre Galvão

Revisão: Juliana Piombo dos Santos

Diagramação: Walter Nardone

PC

PS5

XSX

# MONSTER HUNTER WILDS

## traz renovação sem abrir mão de sua tradicionalidade

Oficialmente revelado em dezembro de 2023, **Monster Hunter Wilds** foi anunciado como sendo a maior experiência da franquia. Após um ano das celebrações do vigésimo aniversário da série em 2024, com diversas novidades e atualizações sobre o seu desenvolvimento, além de duas fases de teste beta abertos ao público, finalmente pudemos conferir o que essa longa e inovadora saga tem a oferecer em seu mais novo e importante lançamento.

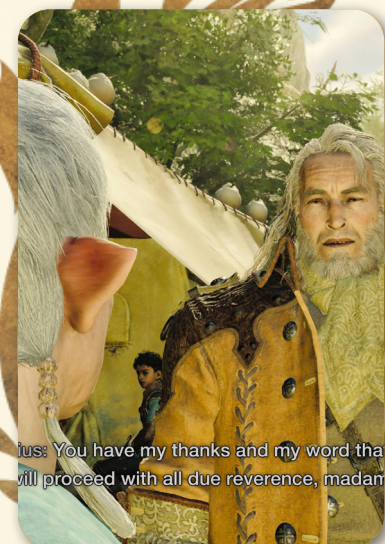
## Proibido, inóspito e fascinante

**M**onster Hunter Wilds é o primeiro título principal da franquia a apresentar uma narrativa desenvolvida para levar o jogador a explorar o mundo criado pela Capcom. Outros jogos, como Monster Hunter Generations e Monster Hunter Rise — este último lançado entre 2019 e 2023 para Switch, PC e demais consoles —, também possuíam esse elemento, mas de forma mais superficial, funcionando apenas como um guia para introduzir os aspectos de gameplay e conectar o jogador às regiões de seus respectivos mundos.



Em Wilds, assumimos o papel de um caçador (ou caçadora) criado pelo jogador. Nosso personagem é recrutado por Fabius, um experiente caçador que já não atua mais no campo devido à idade e que atualmente lidera a Guilda dos Caçadores. Sua missão é integrar uma expedição que será direcionada a uma região até então considerada inóspita, desabitada e de pouca relevância: as Terras Proibidas.

O objetivo principal da expedição é encontrar uma tribo misteriosa conhecida como Os Protetores. A jornada tem início após o resgate de um garoto chamado Nata, membro da tribo, encontrado sozinho e ferido após uma fuga desesperada. Ele busca ajuda para sua família e amigos, que foram atacados por uma criatura enigmática conhecida pelo seu povo como Espectro Branco.



ius: You have my thanks and my word that I will proceed with all due reverence, madam



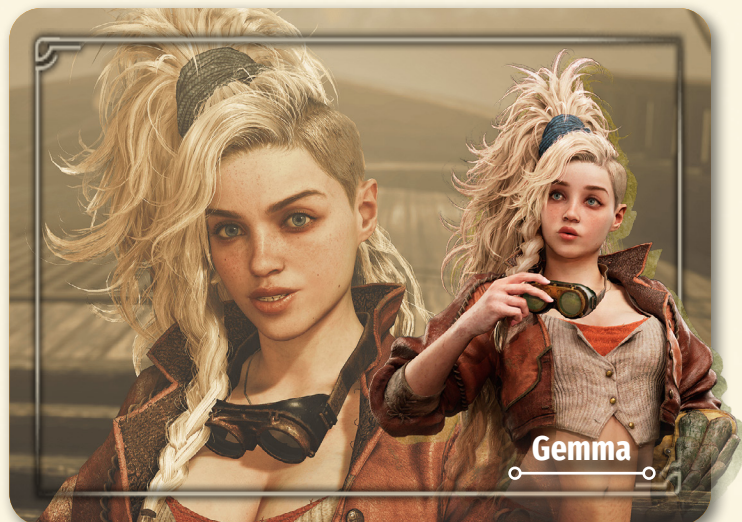
Ao adentrar as Terras Proibidas, a expedição se depara com eventos que desafiam tudo o que se sabia sobre a região. Povos com culturas distintas, biomas afetados por fenômenos naturais imprevisíveis e criaturas antes conhecidas apenas por meio de registros da Academia e das lendas de outros caçadores tornam a jornada ainda mais desafiadora.

Durante essa missão, contamos com o apoio de aliados notáveis: a capitã Olivia, uma caçadora experiente movida por uma incansável sede de justiça; Alma, uma pesquisadora gentil e auxiliar de campo; Erik, um jovem biólogo cuja idade contrasta com seu vasto conhecimento sobre a vida selvagem; Gemma, uma ferreira determinada, cuja vontade de ajudar arde tão intensamente quanto o fogo de sua forja; e seu fiel companheiro Felyno, sempre leal e corajoso nos momentos mais críticos de confrontos contra as colossais criaturas.





Erik



Gemma

Além desses, muitos dos personagens que encontramos ao longo da jornada apresentam carisma e charme que são únicos durante nossa estadia nas Terras, como os hospitaleiros cidadãos de Kunafa e os hilários Wudwuds. É difícil apontar alguém que não tenha sido marcante de alguma forma durante minhas andanças.

Para tornar a experiência ainda mais imersiva e acessível, Wilds é o primeiro jogo da franquia a contar com localização completa para o nosso idioma. A dublagem mantém o alto nível de qualidade já visto em outros títulos da Capcom, como **Resident Evil Village**, **Resident Evil 4** e **Dead Rising Deluxe Remaster**, lançado no ano passado.

O elenco brasileiro inclui nomes de peso, como Sylvia Salusti, Mauro Ramos, Nizo Neto, Carlos Campanile e até mesmo Ricardo Juarez, nosso “Kratos brasileiro”, além de várias outras vozes que prefiro deixar como surpresa, principalmente para quem não jogou durante os testes beta dos últimos meses.

Destaco, em especial, a atuação de Vii Zedek como uma das vozes do nosso Amigato, dando ao personagem uma personalidade incrível. Não sei como nunca pensei em ter meu parceiro de bigodes falando desse jeito antes, mas agora não aceito nada menos que o “sotaque brasileiro” para os Felynos.



Amigato



## Admirável mundo aberto

Em *Monster Hunter Wilds*, somos guiados por uma cativante narrativa através das diversas regiões das Terras Proibidas, desde o árido deserto das Planícies Zéfiras, passando pelas densas áreas alagadas da Floresta Escarlata, os escaldantes túneis da Bacia Olídea e os congelantes corredores das Escarpas Frígidas. Cada local se interliga com outro, criando um vasto mundo criado pela Capcom para ser explorado livremente. Ainda assim, recomendo acompanhar a história, pois ela introduz naturalmente cada região no momento certo, enriquecendo a experiência.

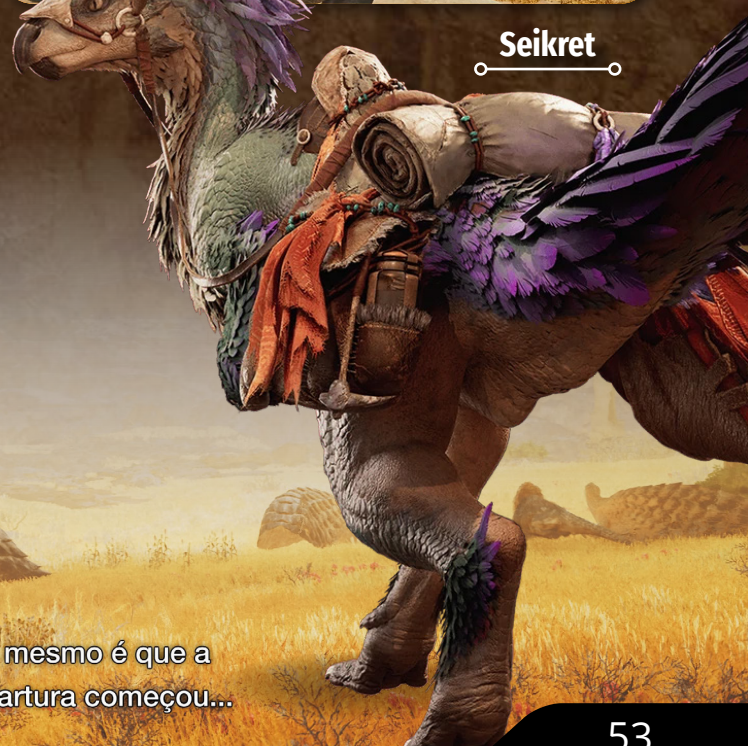


Pela primeira vez na série, *Wilds* apresenta um grandioso mundo aberto para exploração. Graças ao Seikret, uma majestosa ave usada como montaria pelo povo de Kunafa — uma das várias sociedades que conhecemos no jogo —, podemos nos locomover de forma ágil e dinâmica. Além da velocidade e versatilidade, a ave permite acessar áreas únicas do mapa, seja para encurtar caminhos ou ganhar vantagem durante os combates contra os monstros.



Seikret

Pela primeira vez na série, *Wilds* apresenta um grandioso mundo aberto para exploração. Graças ao Seikret, uma majestosa ave usada como montaria pelo povo de Kunafa — uma das várias sociedades que conhecemos no jogo —, podemos nos locomover de forma ágil e dinâmica. Além da velocidade e versatilidade, a ave permite acessar áreas únicas do mapa, seja para encurtar caminhos ou ganhar vantagem durante os combates contra os monstros.



Anciã Ella: O que importa mesmo é que a nossa grande estação de Fartura começou...

As diferentes estações também influenciam nossa interação com o mundo. Enquanto no Pousio, estação onde o alimento é mais escasso, podemos encontrar monstros com um comportamento mais hostil, durante a Fatura já temos uma paisagem com clima mais ameno e amigável, com uma maior presença de bandos de monstros e recursos para coletar.

Quando não estiver em uma missão principal ou atividade da Guilda, explorar um local aleatório pode ser recompensador. Você pode descobrir um novo caminho, instalar um assentamento para viagem rápida, facilitar futuras expedições ou até mesmo encontrar um monstro inesperado — seja para um embate épico ou uma fuga desesperada caso ainda não esteja preparado para enfrentá-lo.



## A arte da caçada, refinada

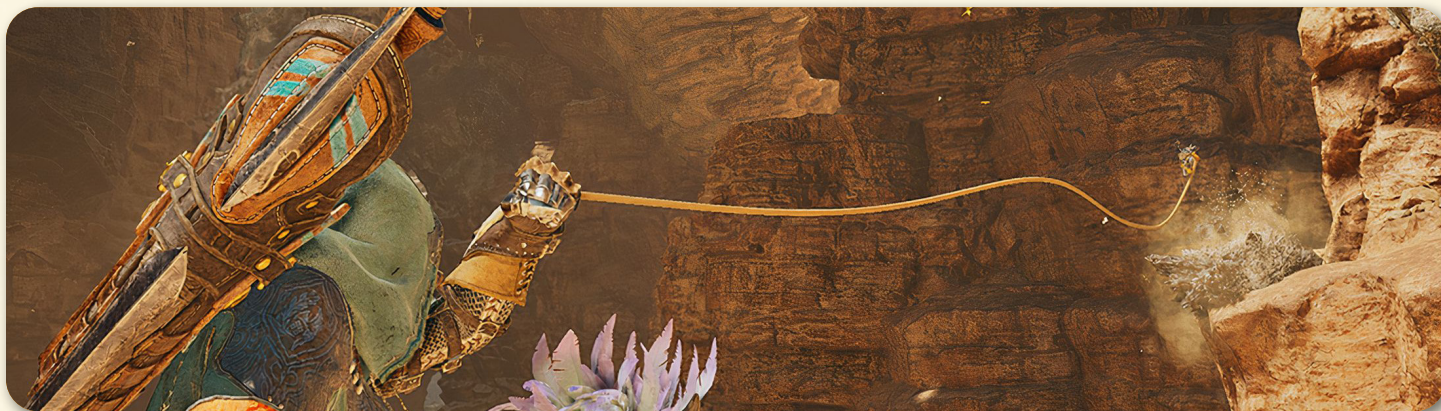


Grande parte da experiência de Monster Hunter Wilds se dá pela forma como somos inseridos e imersos em seu mundo. No entanto, outro pilar fundamental da franquia é sua jogabilidade única, com destaque para os combates contra os monstros. Em Wilds, a Capcom mantém sua tradicional dinâmica, na qual devemos estar sempre preparados para rastrear e enfrentar criaturas colossais, mas melhorias são adicionadas tanto no combate quanto na exploração.

Cada novo título da franquia costuma introduzir uma ferramenta que redefine a interação do jogador com o ambiente e os monstros. Se em Rise tivemos a introdução dos cabinetos (wirebugs), em Wilds somos apresentados à atiradeira, um item versátil que facilita a interação com o cenário e se mostra extremamente útil nos combates.



No mapa, em vez de precisarmos ir até determinado local para coletar um item, agora podemos disparar a atiradeira e pegá-lo à distância, agilizando a obtenção de recursos para criar poções, remédios e armadilhas. Já em combate, a atiradeira pode ser equipada com diferentes tipos de munições, permitindo distrair inimigos, causar dano físico ou elemental e até dispersar grupos de monstros para fins estratégicos.



Dependendo do terreno, a atiradeira também proporciona vantagens táticas. Ela pode ser usada para executar ataques aéreos ou explorar o próprio ambiente como armadilha. Nas Planícies Zéfitras, por exemplo, algumas árvores possuem plantas que funcionam como redes de captura. Já em cavernas e passagens estreitas, é possível puxar áreas frágeis da estrutura para provocar desabamentos e causar dano massivo nos monstros. Essas possibilidades exigem atenção e criatividade por parte do caçador.

Além disso, o Seikret desempenha um papel fundamental além da locomoção. Graças a uma melhoria que adiciona um coldre extra, agora podemos carregar duas armas ao mesmo tempo, o que nos permite mudar a estratégia de combate no meio de uma luta. A ave também serve como suporte, carregando um suprimento extra de itens para reposição, reduzindo a necessidade de voltar aos acampamentos para reabastecer.



Para os veteranos, a ampla seleção de 14 tipos de armas continua presente, agora com novos movimentos para várias delas. Até os caçadores mais experientes vão querer passar um tempo nas áreas de treinamento para dominar suas favoritas e evitar surpresas nas caçadas. Para os novatos, a própria narrativa do jogo apresenta o arsenal de forma acessível, permitindo que cada um encontre seu estilo sem pressa.

Entre as novas mecânicas, Wilds introduz os Duelos de Poder e os Ataques Inibidores.

- **Duelos de Poder:** ocorrem quando o caçador bloqueia um ataque no momento exato, resultando em um confronto direto com o monstro. Se o caçador vencer, a criatura fica desequilibrada, o que dá oportunidade para um contra-ataque.



- **Ataques Inibidores:** são técnicas mais avançadas que exigem precisão. Ao acertar um golpe no instante exato em que o monstro ataca, há um choque entre a arma do jogador e o ataque inimigo. Isso atordoa o monstro e cria uma abertura para uma investida poderosa. Na minha opinião, dominar essas técnicas é um dos desafios mais gratificantes do jogo.

Outra dinâmica nova de combate está na exploração das fraquezas dos monstros. Ao atacar constantemente em um ponto fraco da criatura, um ferimento se abre. Ao ativar o Modo Foco, outra novidade na jogabilidade, uma mira permite que você concentre seus ataques onde precisa para maximizar o dano. Ao executar um ataque especial nas feridas, um dano considerável é causado no monstro, e isso rende recursos adicionais e ainda acelera o processo de abate.

As atividades clássicas da série continuam presentes: cozinhar refeições para aumentar os pontos de vida e vigor, coletar recursos para forjar armas e armaduras, realizar missões secundárias e cumprir tarefas da Guilda e, claro, se juntar com outros caçadores para realizar essas atividades, agora com a influência das estações. Com a adição da funcionalidade de crossplay, algo muito pedido pela comunidade e que finalmente chegou até a série, se você é novato ou alguém que está considerando se juntar à Guilda agora, você será muito bem-vindo!



Use Focus Mode to zero in on a monster's weaknesses and deal major damage!



## O preço da inovação



Com tantas melhorias e novidades trazendo uma experiência nova e estimulante para a franquia, alguns custos precisaram ser pagos pela Capcom para que Wilds se tornasse realidade. Um dos principais desafios está na estrutura de mundo aberto ambiciosa proposta pelo estúdio, que revela certas limitações da RE Engine, o motor gráfico utilizado em praticamente todos os jogos recentes da empresa.



Embora a RE Engine tenha apresentado resultados impressionantes em títulos como Resident Evil Village, Street Fighter 6 e Devil May Cry 5, a otimização para um mundo de escala tão grande parece ser seu ponto fraco. Jogos mais lineares rodam sem grandes problemas, mas Monster Hunter Wilds sofre com questões de performance neste lançamento, tornando esse um dos tópicos mais discutidos pela comunidade.

Os testes beta abertos já haviam apontado essa limitação, e agora, com o lançamento, a questão se confirma. A RE Engine ainda entrega um visual impressionante, mas demonstra dificuldades quando precisa gerenciar vastos cenários repletos de elementos dinâmicos.



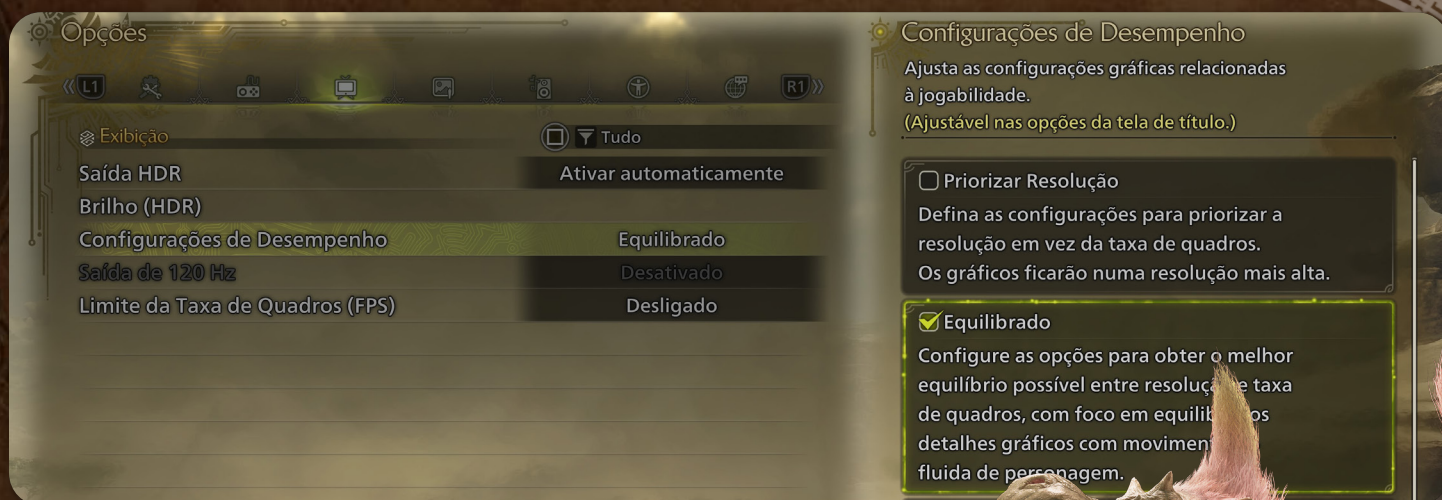
Essa situação não é inédita. No ano passado, **Dragon's Dogma 2** enfrentou críticas semelhantes, especialmente no PC, onde o desempenho instável gerou diversas reclamações. Felizmente, o jogo recebeu atualizações para otimizar sua performance, e acredito que o mesmo ocorrerá com *Monster Hunter Wilds* ao longo do primeiro ano.

Para esta análise, utilizei a versão de PlayStation 5 e testei o jogo em duas configurações:

- TV 4K convencional em modo desempenho
- Monitor FHD (144 Hz) em modo equilibrado



*Wilds* oferece os já conhecidos modos de desempenho e fidelidade, além de um modo equilibrado, que busca um meio-termo entre os dois. Esse último também permite destravar a taxa de quadros ao usar uma tela compatível. No monitor, jogando no modo equilibrado com taxa de quadros liberada, o desempenho variou entre 30 e 60 FPS na maior parte do tempo, sem comprometer drasticamente a qualidade gráfica. Já na TV 4K, optei pelo modo desempenho, que reduz a resolução nativa e os detalhes visuais para manter a fluidez do jogo.



Se você é um dos que possui um PS5 Pro, é capaz que não tenha esses problemas, mas só quem tem um vai saber dizer. É um desempenho questionável para a chamada “nova geração” que começou no fim de 2020. Os consoles ainda não dão conta do recado?

Se você pretende jogar no PC, minha recomendação é explorar as configurações gráficas para encontrar o equilíbrio ideal entre qualidade e performance, já que essa plataforma pode ser a mais afetada pelos problemas de desempenho, principalmente durante este período pós-lançamento.



## Acessível e para todos

Wilds apresenta uma gama generosa de opções de acessibilidade para atender diferentes perfis de jogadores. Além de ajustes visuais e auditivos, o jogo aproveita os recursos táteis do DualSense, proporcionando uma experiência mais imersiva.

Uma funcionalidade interessante é a compatibilidade com teclado e mouse no console, algo raro não só nos jogos da Capcom — não lembro se MH Rise também já tinha essa funcionalidade — mas de um modo geral. Essa alternativa pode ser um grande diferencial, especialmente no gerenciamento de equipamentos e itens. Se estiver jogando no PS5, recomendo conectar um teclado para acessar atalhos rapidamente — isso agrega muito à jogabilidade.



Apesar de algumas limitações técnicas, a experiência de explorar as Terras Proibidas permaneceu imersiva e satisfatória. Desde que Monster Hunter Rise me trouxe de volta para a franquia, esta foi, sem dúvida, uma das aventuras mais fascinantes que já vivenciei na série.




## Bem-vindos, Caçadores!

**Monster Hunter Wilds** representa um salto ambicioso para a franquia, expandindo seu universo com um mundo aberto dinâmico, mecânicas inovadoras e um nível de imersão jamais visto na série. A introdução do Seikret como montaria, o novo sistema de atiradeira e as mecânicas de Duelos de Poder e Ataques Inibidores trazem profundidade estratégica ao combate, tornando cada caçada ainda mais envolvente.



A dublagem brasileira, de altíssima qualidade, adiciona um charme especial ao jogo, tornando a experiência mais acessível e imersiva para o público nacional. Além disso, as diversas opções de acessibilidade e suporte para teclado e mouse no console mostram o esforço da Capcom em tornar Wilds um jogo para todos.

No entanto, a transição para um mundo aberto revelou as limitações da RE Engine, impactando o desempenho. Apesar de um trabalho técnico competente nos consoles, quedas de taxa de quadros podem ocorrer em momentos de maior carga gráfica. Esse fator pode ser um incômodo para alguns jogadores, especialmente os mais exigentes com fluidez de jogo e desempenho geral.

Ainda assim, **Monster Hunter Wilds** entrega uma experiência riquíssima, com combates épicos, exploração cativante e uma ambientação de tirar o fôlego. Mesmo com os desafios técnicos, este é, sem dúvida, um dos títulos mais marcantes da franquia, sendo tanto um excelente ponto de entrada para novatos quanto uma experiência digna para jogadores veteranos. Que os ventos te guiem, caçador! 





## ✓ Prós

- Mundo aberto vasto e interconectado, expandindo a dinâmica de exploração da série;
- Jogabilidade refinada com novas mecânicas estratégicas;
- Combate intenso e desafiador, mantendo a essência da franquia;
- Dublagem brasileira de alto nível, tornando a experiência mais acessível;
- Ótima variedade de armas e personalização para diferentes estilos de jogo;
- Muitas opções de acessibilidade e suporte para teclado e mouse no console;
- Suporte ao crossplay, finalmente!

## ✗ Contras

- Performance abaixo do ideal, com taxa de quadros inconsistente no PS5, em todos os modos de exibição;
- Tempo de aprendizado para dominar o jogo pode ser intimidador para novatos.

Monster Hunter Wilds (PC/PS5/XSX)

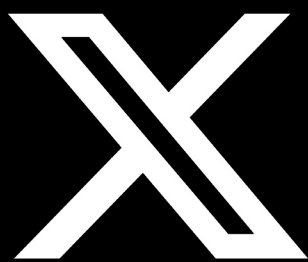
**Desenvolvedor** Capcom

**Gênero** Aventura, luta e Hack and slash

**Lançamento** 28 de fevereiro de 2025

Nota **8.5**

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



[X.com/gameblast](https://x.com/gameblast)

**Seguir**



[facebook.com/gameblast](https://facebook.com/gameblast)

**Curtir**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/@GameBlast](https://youtube.com/@GameBlast)

**Inscrever-se**

PC

PS5

XSX

por **Alecsander Oliveira**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



# SPLIT FICTION™

**Apresenta uma aventura encantadora  
que surpreende a cada momento**

Apesar da evolução dos consoles e PCs atuais, o multiplayer local tem se tornado cada vez mais raro, especialmente em jogos grandes. Ainda há alguns títulos em que a jogatina de sofá é fundamental, como os jogos de luta e alguns poucos títulos de corrida, mas grandes aventuras são mais raras.

A Hazelight Studios parece ter vindo para mudar essa dinâmica. A *Way Out*, apesar de ter uma forte pegada experimental, conseguiu cativar alguns jogadores com sua trama sobre dois detentos fugindo de suas sentenças. Já *It Takes Two*, o segundo título, atingiu patamares ainda maiores com um foco em plataforma e grande diversidade de jogabilidade e estilos.

Apenas três anos depois, a desenvolvedora avançou mais um passo com *Split Fiction*. Seguindo os passos do antecessor, temos uma aventura ampla que tenta impressionar o jogador sempre com novas ideias, mas será que o jogo consegue se destacar em comparação com a história do casal problemático? Resumindo: sim, e até vai além.

## Juntas por acaso

It Takes Two



*Split Fiction* conta a história de duas autoras que acabam se envolvendo em uma bagunça acidentalmente. Elas, junto com outros criadores de histórias, são convocadas por uma empresa que prometeu remuneração por ideias. Entretanto, acabam caindo numa cilada: suas escritas são “sugadas” por uma máquina comandada por Rader, CEO dessa empresa.





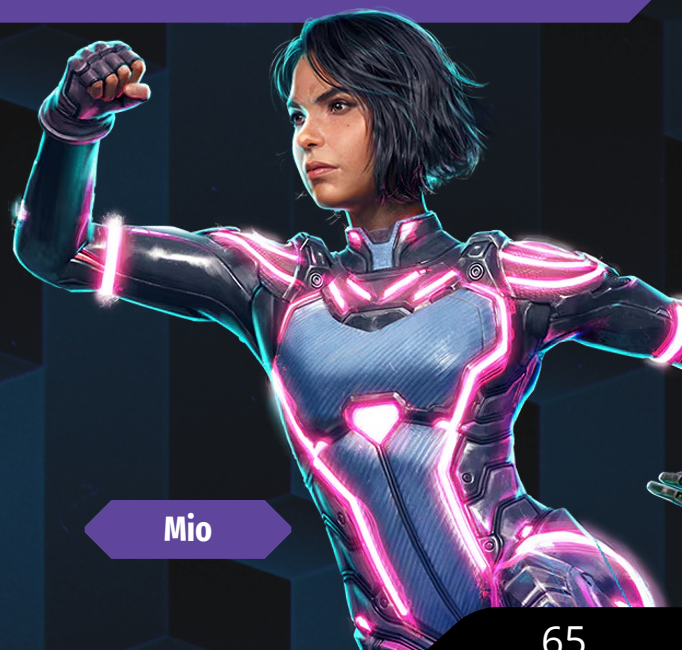
Uma das protagonistas, Mio, começa a desconfiar das atitudes de Rader e se recusa a continuar durante o processo de funcionamento da máquina. Em sua resistência, ela acaba indo parar na prisão individual de Zoe, provocando falhas no equipamento e as interconectando. Agora, elas precisam não só se livrar do problema, mas também desvendar as reais intenções da empresa por trás da extração de ideias criativas.



A narrativa de Split Fiction segue um estilo familiar das produções da Hazelight. Não é uma história original, de fato, e o jogo até comenta sobre isso ocasionalmente. No entanto, há um certo charme que vai se construindo aos poucos, principalmente pela relação de Zoe e Mio, que possuem personalidades antagônicas.

Mio é uma garota que não teve muita sorte na vida, e sua personalidade é fria, realista e reservada. Já Zoe é alegre e otimista, sempre se abrindo para os outros e tentando fazer com que todos se sintam bem ao seu redor. É fácil simpatizar com Zoe e desenvolver antipatia por Mio, mas a jornada de amadurecimento de ambas acaba trazendo equilíbrio à relação.

Mio é apaixonada por ficção científica e ambienta suas histórias em aventuras espaciais e instalações tecnológicas futuristas. Já Zoe é uma menina do campo, representando a magia e a fantasia simples, cheias de criatividade e sem limites em suas ideias.



Mio

Gostei da maneira como vamos conhecendo Mio e Zoe aos poucos, com base em suas próprias histórias. O passado e o presente da dupla são representados pela narrativa de cada capítulo visitado como subtítulos, especialmente no caso de Zoe, o que contribui muito para a construção da relação.

Zoe



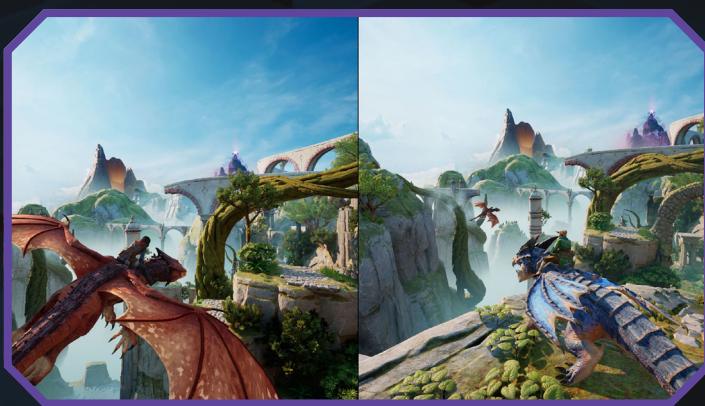
## Celeiro de ideias

Falar de Split Fiction sem citar spoilers é complicado, então me limitarei apenas aos momentos mostrados em materiais promocionais. Recomendo jogar sem saber mais nada além do que já foi divulgado, pois a graça da aventura está justamente em não saber o que está por vir.

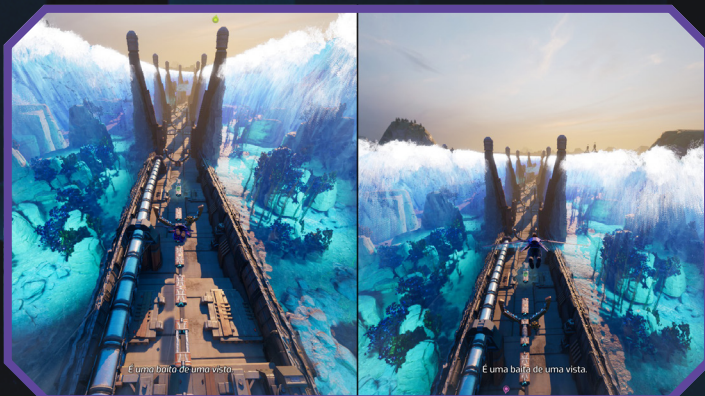
Split Fiction apresenta uma variedade ainda maior de ideias em relação a It Takes Two. A estrutura é básica: adentramos nas histórias de Mio e Zoe alternadamente, em cada capítulo, enfrentando diversos desafios até alcançar a falha que nos permite seguir para a próxima fase.



Cada capítulo começa com um conceito básico de jogabilidade, que gradualmente evolui e muda conforme avançamos. Um bom exemplo disso é a história dos dragões de Zoe, que nos coloca para cuidar de dragões que começam dentro de ovos e vão crescendo durante a narrativa. Cada fase da vida das criaturas muda nossa interação com os obstáculos, sempre nos surpreendendo com novos desafios.

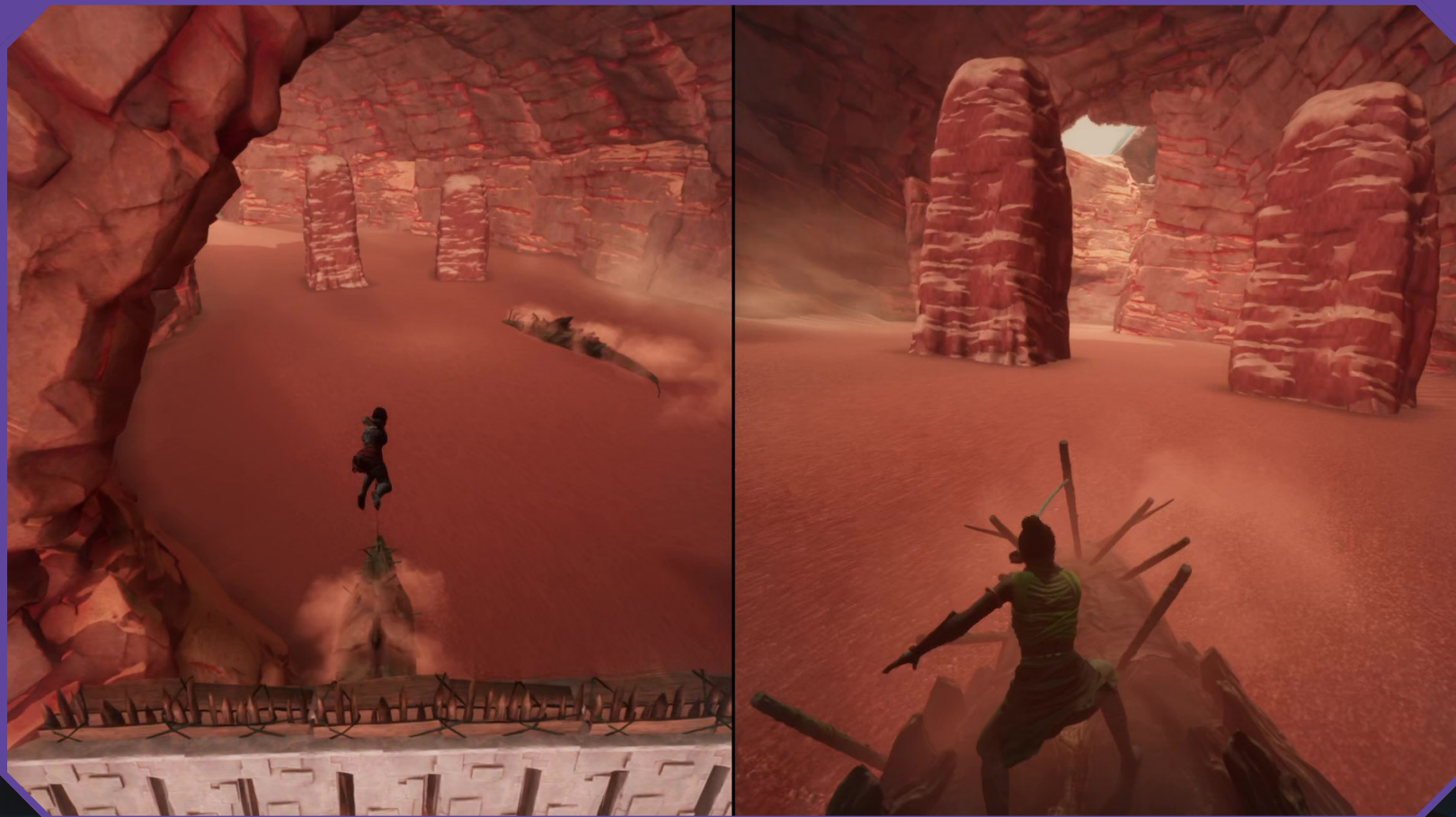


Apesar dessa estrutura de troca de histórias, não ficamos limitados a uma única temática por capítulo. Ao longo do caminho, é possível encontrar histórias alternativas que nos levam a contos secundários da outra personagem, sem que isso nos prive de explorar um capítulo maior.



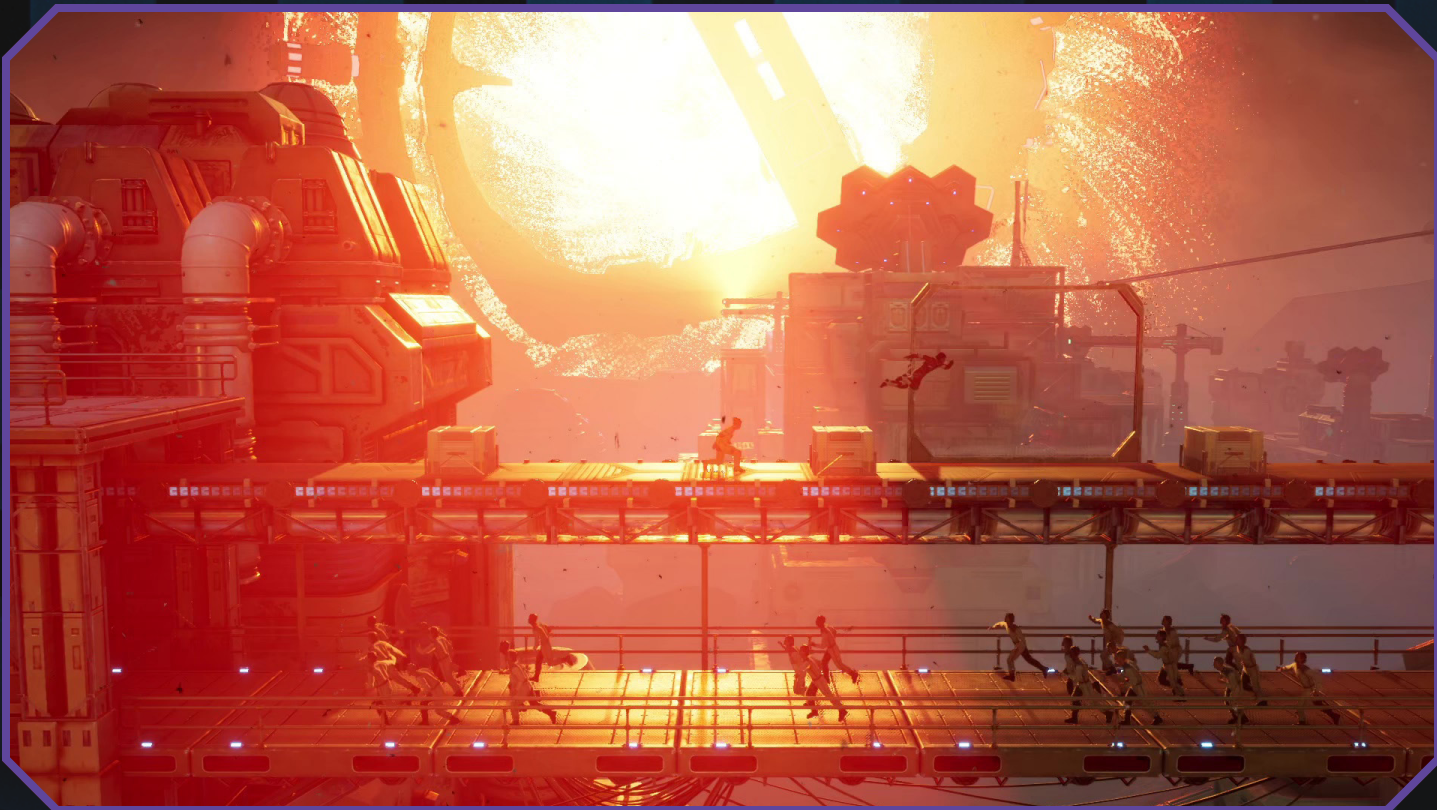
Fiquei realmente impressionado com a quantidade de ideias, mecânicas e situações distintas que Split Fiction oferece a todo momento. As histórias alternativas realmente potencializam essa proposta. Os contos de Zoe, em particular, brilham nessas horas, abusando da criatividade tanto na jogabilidade quanto no visual.

Claro, assim como em It Takes Two, nenhuma mecânica é superaprofundada, pois o foco está na diversidade da jogabilidade. Algumas críticas à Hazelight surgem devido à linearidade e à dificuldade baixa em seus títulos, mas vejo essas questões de forma positiva.



Joguei Split Fiction com meu namorado, que ainda que jogue alguns títulos como Genshin Impact e Minecraft, não é um jogador tão apaixonado. Ele teve leve dificuldades em sessões de reação rápida e plataformas, mas como a punição por errar é bem branda, pôde tentar diversas vezes até conseguir passar.

Já nos momentos de quebra-cabeças, ele liderava na maioria das vezes, pois conseguia lidar com a lógica muito mais rápido do que eu. Justamente por isso, ele teve mais dificuldades com as fases de Mio, que são mais orientadas para ação, e gostou muito mais das histórias de Zoe que possuem maior foco em puzzles.



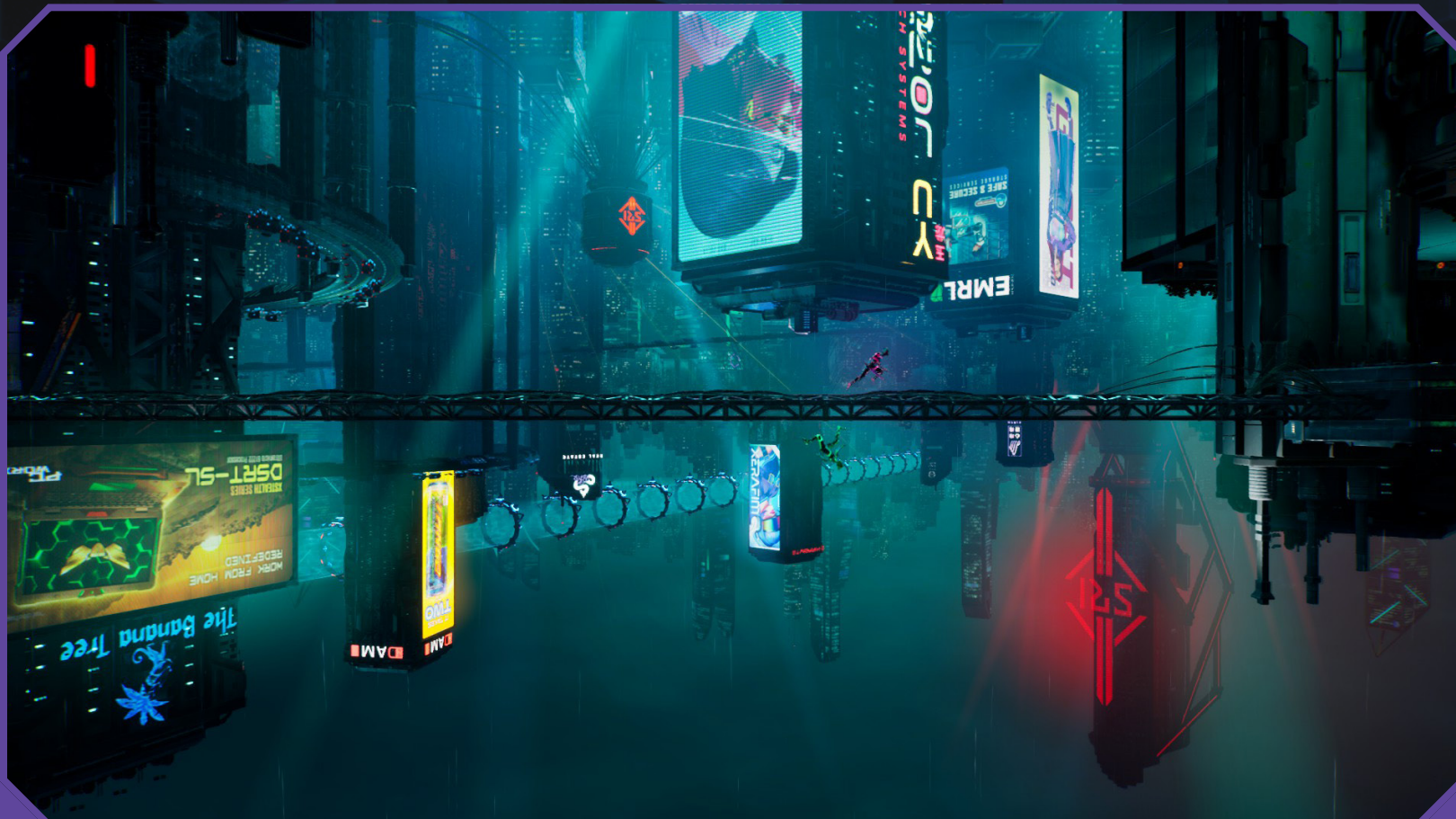
Apesar disso, Split Fiction pode ser menos indicado que It Takes Two como introdução ao mundo dos videogames. É um jogo que exige um pouco mais de domínio dos controles, o que pode afastar quem tem pouca paciência. Entretanto, considero-o ideal para pessoas com menos costume de jogar, mas que querem se divertir com o parceiro.

## Um primor técnico

Ainda fazendo um paralelo com o antecessor da Hazelight, Split Fiction é um deleite nos controles. Tudo responde como deveria, com pulos satisfatórios, sessões de parkour bem executadas e tudo de forma polida. Só tive um pequeno bug de física em uma plataforma móvel, mas fora isso, minha experiência foi impecável.



E não só o orçamento da EA para o título é perceptivelmente maior, refletindo na jogabilidade, como também o refinamento técnico é notável. O jogo é lindo do começo ao fim, desde as instalações cinzentas e artificiais de ficção científica até os cenários naturais e vibrantes dos locais mais fantasiosos.



O momento que me encheu os olhos foi uma parte 2D da primeira fase principal de Mio. Além da brincadeira com a gravidade, a câmera revelou uma vista panorâmica deslumbrante de uma cidade cyberpunk de cabeça para baixo. Isso sem contar os momentos de Zoe, especialmente na mencionada fase dos dragões, com montanhas acima das nuvens e estruturas belíssimas.

Falando especificamente da versão de PC, Split Fiction é muito bem otimizado. Apesar de algumas quedas de quadro em momentos mais explosivos, consegui rodar no meu setup (AMD Ryzen 5 5500, RTX 3050 8GB VRAM, 16GB RAM) com tudo no alto, sem grandes problemas.

Por fim, a qualidade da localização em português de Split Fiction merece destaque. Muitas gírias e expressões foram adaptadas para o nosso idioma com muito zelo, especialmente nos momentos mais humorados. Seria legal se houvesse dublagem, mas a atuação original já é muito bem feita.





## Um jogo de peso para um ano de peso

A Hazelight acertou novamente em Split Fiction. Fui fisgado pela aventura do começo ao fim, repleta de momentos divertidos, criativos e impactantes, tudo com uma polidez impressionante. Cada nova ideia apresentada me deixava empolgado para continuar e descobrir até onde o jogo iria, sempre acompanhada por uma apresentação gráfica e sonora impecáveis.



Estamos apenas no terceiro mês de 2025, e já tenho um forte candidato ao meu jogo do ano — e talvez, um dos meus favoritos de todos os tempos. *Split Fiction* vai ficar na minha cabeça por muito tempo, sendo uma daquelas experiências únicas que me lembram por que eu amo tanto videogames. **B**



## ✓ Prós

- Experiência cooperativa de qualidade, continuando os passos das produções anteriores do estúdio;
- A diversificação da campanha com temáticas de ficção científica e fantasia foi uma bela sacada, especialmente ao explorar diversas vertentes de cada gênero;
- Um número impressionante de variações de jogabilidade, com novas mecânicas sendo constantemente apresentadas e evoluídas;
- As histórias alternativas oferecem momentos muito criativos, sem se restringir à narrativa principal;
- Direção de arte maravilhosa, com uma entrega técnica de encher os olhos;
- Localização em português impecável, adaptando piadas e expressões da melhor forma possível para o nosso idioma.

## ✗ Contras

- A história é clichê e previsível, apesar de o jogo brincar com esse fato na sua narrativa.



Split Fiction (PC/PS5/XSX)  
**Desenvolvedor** Hazelight Studio  
**Gênero** Aventura, Cooperativo  
**Lançamento** 06 de março de 2025

Nota **10**



# Revista Nintendo Blast 183

A revista Nintendo Blast #183 já está no ar! Nesta edição, celebramos o legado do Nintendo Switch, o console híbrido que marcou uma geração.



Além disso, discutimos quais jogos do Wii U mereciam uma nova chance no Switch, analisamos o incrível Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition, debatemos o aumento de preços da eShop e muito mais!

## Baixe já a sua!

#183 MAR 2025

gameblast.com.br

Jogos de Wii U que deveriam ser portados para o Switch

Xenoblade Chronicles X: DE – dá aula de como se faz jogo

Aumento no preço dos jogos é uma péssima política da Big N

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

[gameblast.com.br/search/label/Revista](http://gameblast.com.br/search/label/Revista)