

STREET FIGHTER V

► Filipe Salles

A NOVA POLÍTICA DAS LUTAS

A mudança surpreendente na “política” tornará o clássico ainda mais parecido com um jogo sobre briga de rua – mas só você, fã das antigas, é quem poderá avaliar se isso é realmente bom para a franquia



Após um retorno às origens em sua última edição de *Street Fighter*, a Capcom parece estar levando seu carro-chefe dos jogos de luta a novos caminhos com *Street Fighter V*. Nós falamos sobre o novo episódio na **EGW** #161, quando a primeira bomba sobre o game foi solta: a aparição de Charlie Nash na série principal, de uma maneira nunca vista na edição Alpha. De lá para cá, outras revelações de arregalar os olhos apareceram, mas neste texto focaremos em apenas uma delas: a mudança da política de inclusão de novos personagens após o lançamento.

Desde o lançamento de *Street Fighter II* o modelo permanecia o mesmo, com poucas alterações em seu caminho. Vamos fazer uma volta ao passado, explicar o futuro e comparar sua posição com o restante das práticas vistas nos outros games de luta.

Apesar de comum no mercado de games para PC desde muito cedo, era raro ou quase inexistente encontrar expansões de games em consoles e muito menos fliper-

mas. Os motivos são um tanto óbvios: era muito caro produzir um novo cartucho ou placa apenas para acrescentar algumas novidades ao mesmo jogo.

A despeito disso e diferente de seus concorrentes, *Street Fighter II* só ganharia uma sequência em 1997, seis anos após seu

lançamento original, de 1991. Até chegar lá, cinco atualizações foram lançadas, além da série Alpha/Zero, que precedia o enredo da série principal. Dentre as cinco, a original e cinco novos lutadores haviam sido acrescentados ao *Super Street Fighter II*, a primeira a trazer um personagem secreto (Akuma).



Jump kick é sempre um golpe certeiro na série *Street Fighter*



Necalli

PERSONAGEM INÉDITO

Até o fechamento desta edição, nove personagens foram confirmados. Entre eles, apenas Necalli é inédito na série, mas ele já chegou furioso.

No trailer de revelação, notamos que o personagem usa um estilo que vai agradar os mais ofensivos, com foco em agarrões. O mais legal é o que parece ser seu especial, onde seus dreads tomam uma forma ao maior estilo "Super Saiyajin".

Te cuida, Goku!

Shinnok, único personagem desbloqueável de *Mortal Kombat X* que não depende de dinheiro real

UM MODELO FAMILIAR, MAS ÚNICO NO GÊNERO

O modelo de negócios de *Street Fighter V* pode não parecer original, mas inova dentro de seu próprio gênero ao incluir lutadores desbloqueáveis tanto por dinheiro real quanto o adquirido em lutas. Podemos dizer isso levando em consideração seus principais rivais:

SUPER SMASH BROS. A última edição lançada para o Wii U também traz desbloqueáveis por jogo e DLC. No entanto, os que são liberados já estavam incluídos desde o lançamento e os inseridos pós-lançamento podem apenas ser adquiridos pagando. O título possui um sistema de moedas in-game, mas é usado para comprar colecionáveis e usados em alguns modos de jogo;

MORTAL KOMBAT X Similar ao exemplo anterior, a moeda in-game da franquia da NetherRealm serve para adquirir uma imensidão de colecionáveis. Seu único personagem desbloqueável sem gastar dinheiro real é o vilão Shinnok, enquanto o restante chega apenas através de DLC;

KILLER INSTINCT Apesar de não ser o primeiro, foi o que atraiu mais atenção ao ser disponibilizado gratuitamente. Inspirado no modelo usado em MOBA como *Smite* e *League of Legends*, um personagem fica gratuito durante um período em uma espécie de rodízio, enquanto o restante pode ser adquirido individualmente ou através de pacotes promocionais.

Apesar de a proposta não parecer viável à primeira vista, a verdade é que a Capcom foi bem-sucedida nesse modelo, que permaneceu firme e forte durante mais de 20 anos da franquia. Enquanto *Street Fighter III* contou com duas expansões, o último capítulo da franquia teve três: *Super*, *Arcade Edition* e, por fim, *Ultra Street Fighter IV*, fechando o episódio com 44 personagens selecionáveis.

Apesar da popularidade incontestável de *Street Fighter*, provada através dos torneios e da extensa comunidade, o modelo se tornou datado e já vinha sendo criticado há algum tempo. Em um mundo no qual DLC e expansões são cada vez mais comuns e fáceis de criar, cobrar por um título novo apenas para ter novos personagens,

cenários e mudanças leves no balanceamento não é mais aceitável.

Provando isso, a própria Capcom fez uma leve alteração na transição das versões *Super* para *Ultra*: quem já possuía a versão *Super* tinha desconto na compra da mais nova, que era diretamente baixada para o HD do console. A versão completa continuou a ser oferecida nas lojas.

DESBLOQUEANDO CONTEÚDO

Uma das piadas mais presentes da internet é comparar como se desbloqueava conteúdo novo antigamente com o de hoje, brincando com a possibilidade de desbloquear tudo com um movimento do cartão de crédito. Foi mais ou menos como uma fusão entre essas duas afirmações que o

anúncio da Capcom para *Street Fighter V* aconteceu, neste ano.

Durante a edição da EVO 2015, o campeonato de jogos de luta mais popular do mundo, aconteceu o anúncio de um personagem inédito na série. Mais importante que o personagem foi a divulgação da nova política: o modelo de expansões havia sido abolido. Em seu lugar, os personagens pós-lançamento seriam liberados como DLC. Até aí, nada revolucionário. No entanto, a Capcom divulgou que a compra não seria a única maneira de desbloquear estes personagens. Através de dedicação e habilidade, os jogadores poderiam conquistar estes lutadores sem gastar um centavo sequer, pegando todo mundo de surpresa. Para saber mais sobre como esse sistema funcionará, fomos bater um papo com Dan Pantumsinchai, gerente de marketing e manager de produtos da área de eSports da Capcom.

Ainda fazendo um paralelo entre passado e futuro, perguntamos a ele como o modelo praticado anteriormente não era mais válido na nova edição. Analisando a estratégia



“Queremos que *Street Fighter V* seja a única coisa que um fã precise comprar, já que todas as atualizações de balanceamento serão entregues gratuitamente”

Dan Pantumsinchai

usada em *Street Fighter IV*, a Capcom notou que cada update no jogo – feita através das versões *Super*, *Arcade Edition* e *Ultra* – exigia que os fãs comprassem o conteúdo completo, deixando aqueles que optassem por não comprar com um jogo datado em mãos. Isso estava longe de ser um modelo amigável e a base de jogadores encolhia a cada atualização lançada.

“A intenção é mudar isso com *Street Fighter V*. O plano é que o jogo sirva por muitos anos e esteja em constante evolução e com suporte da empresa, com conteúdo pós-lançamento. Queremos que *Street Fighter V* seja a única coisa que um fã precise comprar, já que todas as atualizações de balanceamento serão entregues gratuitamente”, explica Dan.

Continuando nossa pergunta sobre o modelo passado e o futuro na franquia, Dan nos contou sobre seu funcionamento. “Pela primeira vez na série e nas principais franquias do gênero, um sistema de moedas in-game será usado para adquirir novos personagens”, detalha ele. “As moedas serão divididas entre moedas adquiridas no jogo [Fight Money] e moedas premium [Zenny], compradas com dinheiro real.”

Agora, cá pra nós, ter uma moeda in-game com esse nome faz com que *Street Fighter* fique mais parecido com um jogo de briga de rua do que quaisquer das edições passadas.

UMA QUESTÃO DE LIBERDADE

Diferente do que acontecia no mercado no lançamento de *Street Fighter II*, hoje existem uma infinidade de modelos de negócios que podem ser adotados. Mesmo reduzindo o escopo apenas para os jogos de luta, ainda é possível detectar uma grande diversidade entre as franquias. Dentro dessa multidão de ideias, falamos com Dan qual foram os motivos que fizeram a Capcom adotar essa em particular.

“A primeira foi de dar liberdade a seus jogadores. Antes, os fãs eram obrigados a comprar o pacote completo com os perso-

O Rio de Janeiro é cenário de *Street Fighter V* e não falta nem o Cristo... Opa, o que é aquilo ali?



SANTA TERESA É BRASIL EM STREET FIGHTER!

Durante a Warner Games Summit 2015, evento em parceria entre a WB Games, Capcom e EA do Brasil, foi revelado um novo cenário brasileiro em *Street Fighter V*. A arena é inspirada no famoso bairro de Santa Teresa, localizado no bairro do Rio de Janeiro, conhecido por seus charmosos bondinhos. Só não entendemos aquela taça da Copa do Mundo no lugar do Cristo Redentor (veja na imagem acima)...

Além disso, Yoshinori Ono mandou uma mensagem em vídeo dizendo que irá visitar o Brasil em outubro próximo. O criador da franquia não parou por aí e disse que ia anunciar um “certo personagem” em sua visita. Tudo isso enquanto vestia uma roupa verde que conhecemos muito bem...

nagens novos, mas dessa vez eles podem não apenas optar quais desejam, mas também como irão adquiri-los”, respondeu Dan. “Em segundo lugar, o novo modelo é muito mais eficiente para a Capcom lançar conteúdo novo e em tempo suficiente para manter seus fãs engajados.”

Para exemplificar, comparamos o lançamento das versões *Arcade Edition* e *Ultra*, do antecessor. A diferença entre ambas é de quatro anos, ou seja, um período demasiado extenso no qual o jogo não teve conteúdo novo e, quando chegou, foi necessário pagar um preço alto para adquirir todo o conteúdo lançado de uma só vez. “Muitos jogadores já haviam parado de jogar *Street Fighter IV* até o lançamento da última atualização. Por conta disso, o número de jogadores que retornaram era bem menor do que na versão anterior”,

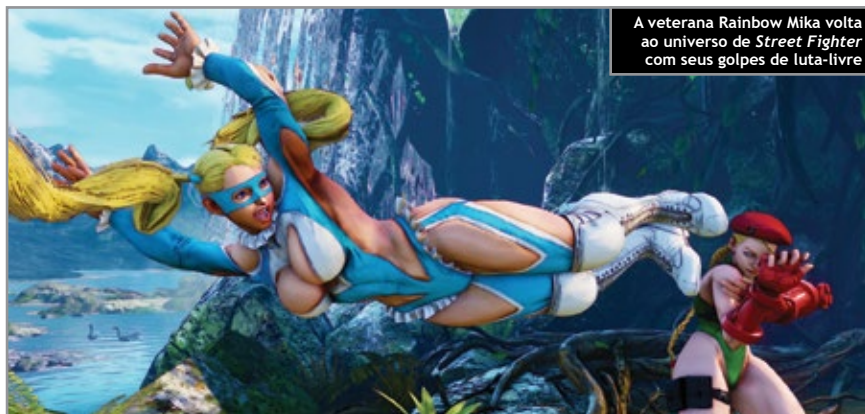
disse ele. “A última razão para a mudança é justamente relacionada ao retorno dos fãs: com atualizações de balanceamento gratuitas, os jogadores podem ficar sem jogar por quanto tempo quiserem e, ao retornarem, será necessário apenas baixar os updates, continuando com seus personagens de sempre.”

Além disso, ele também menciona que o crossplay entre as versões de PS4 e PC será um grande chamativo.

Nossa pergunta final à Dan foi sobre o próprio sistema adotado. No anúncio durante a EVO 2015, supomos que o modelo seria próximo aos jogos gratuitos para os dispositivos mobile. No entanto, a Capcom esclareceu que a estrutura foi montada a partir do que é visto em muitos títulos populares nos eSports atualmente, como *League of Legends* e *Heroes of the Storm*.

“A grande diferença é que *Street Fighter* ainda possui o esquema tradicional de vendas pelo disco, mas, após a compra, o modelo funciona basicamente do mesmo jeito”, diz ele. “Os jogadores parecem estar bastante animados com essa nova aproximação, a resposta da comunidade de fãs tem sido encorajadora.”

Será que este modelo vai fazer *Street Fighter* romper todos seus recordes de popularidade? Veremos... 



A veterana Rainbow Mika volta ao universo de *Street Fighter* com seus golpes de luta-livre



Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: Capcom |
Editora: Capcom | Lançamento: Março/2016