

svc chaos: snk vs. capcom (arc, neo & al.)



Arcade, Neo Geo

+ PC, PS2, PS4, SWI & X.



SVC Chaos: SNK vs. Capcom

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (PC/PS4/SWI)

FICHA TÉCNICA

Developers Playmore (ARC, NEO), SNK Playmore (PS2, X), Code Mystics (PC, PS4, SWI)

Publishers Sun Amusement (ARC), SNK Playmore, Ignition Entertainment (PS2/X, Europa e Oceania), SNK Corporation (PC, PS4, SWI), Limited Run Games (PS4/SWI, EUA, edição física)

Estilo Luta

Datas de Lançamento:

ARC

07/03 (JP), 2003 (EUA)

NEO

14/11/03 (EUA, JP)

PS2

25/12/03 (JP), 17/03/05 (JP, **SNK Best Collection**), 15/05/05 (EUR/OCE)

X

28/09/04 (EUA), 07/10/04 (JP), 18/03/05 (EUR), 13/05/05 (OCE)

PC

20/07/24 (EUA, **Steam**)

PS4

22/07/24 (EUA, EUR, OCE & JP), 21/11/24 (JP, **física**), 2024 (EUA, **física**)

SWI

22/07/24 (EUA, EUR, JP), 21/11/24 (JP, **física**), 2024 (EUA, **física**)

NOTAS

7.5 (ARC) | 7.6 (NEO) | 7.3 (PS2) | 7.1 (X) |

6.8 (PC) | 7.1 (PS4) | 7.7 (SWI)

Este jogo é pra...

(X) passar longe (X) dar uma jogadinha de leve (X) dar uma boa jogada () jogar freneticamente (X) chamar a rua toda pra jogar () um tipo específico de jogador. Qual?____ **(X) incógnita**

VIDA ÚTIL

De 18h a 32h

Este pode ser descrito em poucas palavras como o “*moderno fighting clássico*”, isto é, a levada a cabo de um *sistema de jogo anos 2000* com a *manutenção de vários aspectos seminais do estilo fighting*, respeitando ao mesmo tempo a tradição de dois sistemas de jogo épicos das maiores empresas desenvolvedoras de jogos de luta de todos os tempos, sem esquecer de levar adiante as franquias na marcha do tempo, transformando-as, atualizando-as.



O estilo de jogo é muito mais tático do que o *mashing aleatório de teclas* que em **Marvel VS Capcom** ainda podia resultar em vitórias ocasionais. Podemos dizer que se trata de um **KOF** muito mais acessível devido a modificações “popularizantes” nos controles, para alcançar *uma fatia do público menos hardcore*.



Usam-se 4 botões, o que significa que os *capconianos* precisarão dum maior tempo de adaptação, já que os jogos da empresa costumam funcionar com 6 deles (2 para chute/soco forte; 2 para chute/soco médio; 2 para chute/soco fraco). Nada que torne fazer *hadoukens* num pesadelo... Mas é bom que se acostume com a velocidade da peleja, inferior a **Street Fighter Turbo**, por exemplo: diria que o ritmo está algo mais próximo de **Fatal Fury 3**...



As *super arts* ou *Exceed moves*, como são chamados formalmente aqui, são superpoderosos e podem dizimar *life bars*, seja qual for o ofensor e qual for o boneco atingido. Por essa razão a *SNK* concedeu 2 barras por personagem por luta. Não haverá a possibilidade de combates de 2 segundos, como em **Samurai Shodown V**. Em compensação, você também não precisará retirar o limite de tempo de 99 segundos para ver uma luta que termine propriamente com um perdedor, como tive de fazer em **Capcom vs. SNK 2**, porque lá os duelos quase sempre terminavam com *time out* se configurados para terminar em menos de 1min40. Exceeds só estão ativos quando seu personagem está na última barra e tem, simultaneamente, 3 *stock power bars* cheias. Ademais, após usar um exceed, ele conectando ou não, não se pode usar outro até o próximo oponente do confronto 3x3 entrar.



São 24 lutadores, 12 de cada empresa, obviamente. Mas a seleção de *fighters* escondidos deixa o título com até 30 rostos. Fãs da SNK foram brindados com *Kyo*, *Iori*, *Terry*, *Kim*, *Ryo*...; enquanto *Capcom-addicts* têm à disposição *Ryu* (e seu clone maligno), *Chun Li*, *Guile*, os quatro chefes clássicos da saga ***Street Fighter***, entre outros. O resto do *cast*, não citado aqui, se compõe de uma mistura de favoritos da galera, personagens B e surpresas... A maior tacada do lado da Capcom foi trazerem *Demitri*, *Hugo* e *Zero* (legal também o último chefe secreto ser *Red Arremer* de ***Ghosts 'n' Goblins***). No corner rival, *Genjouro* de ***Samurai Shodown***, o lendário *Earthquake*, a ocupar quase toda a tela, e a cultuada (muito por causa dos dotes físicos!) *Shiki*.



Chaos foi deliberadamente construído para priorizar embates 100% humanos (2 jogadores), já que a CPU costuma ser irritante, sofrendo de *Boss Syndrome*, lançando

mão dos mesmos truques baratos para se ver livre de sua barra de energia... Nada tão sofisticado como em **SoulCalibur 2** ou **Virtua Fighter 4**, jogos cuja inteligência artificial entretém por muito mais tempo os jogadores-solo. Portanto, apesar de ser um jogo mais “casual” *para os parâmetros da SNK*, SvC ainda é um rei da dificuldade. Tanto que mudar o nível de dificuldade no menu de opções não altera tanto a gameplay. O modo *survival* é coisa de maluco. Não sei se é *possível* passar da segunda luta! O *Shin Akuma* é apelão e sei jogar com ele. Ou pensava que sabia – ao zerar o *arcade mode*. Mas as coisas mudam de figura no survival... Foi uma experiência que, digamos, abriu meus olhos!

Uma curiosidade é que em 2004 uma empresa coreana de quadrinhos lançou a versão impressa da storyline, para quem vinha cobrando os pretextos para personagens de dois universos tão distintos caírem na mais flagrante porrada assim tão “de repente”, sem motivos tão explícitos...



No visual, o game ficou totalmente abaixo da linha da própria *Playmore*, apanhando de clássicos como **Garou: Mark of The Wolves**, **Art of Fighting 3** (de quase uma década antes!), **Samurai Shodown 4** e **Last Blade 2**, para citar algumas séries. Pense em algo no patamar de **TKOF'97**. Não chega a ser *feio*, mas são animações rústicas conforme a década em que foram elaboradas. De qualquer modo, os traços em anime agradarão os *otakus*. Os personagens ficaram bem na fita (no design), exceto talvez por *Guile*, com

uma cabeleira injustificável para um milico! E, não obstante o hardware do **Neo Geo** nem se comparar à placa de **Arcade Naomi** da *Sega* que a Capcom utilizou, todos entram em consenso ao afirmar que a seqüência introdutória ficou mais bonita que as duas previamente elaboradas nos games *crossover* da publisher do Ryu!



As frases típicas dos personagens estão presentes. Parece que os lutadores dos dois times gostam bastante de provocações mútuas antes e depois dos duelos. As colisões também foram fielmente simuladas pelo departamento de sonoplastia. Quanto à trilha, embora longe do pináculo da antiga empresa (a SNK antes da falência no começo do milênio), soa bem mais natural do que o festival de *techno* que a Capcom embutiu nas suas versões de **Capcom vs. SNK (Dreamcast & cia.)**.

Rafael de Araújo Aguiar é sociólogo não-praticante e um tanto apaixonado pela forma velha de se programar jogos

Lista de agradecimentos

*Hokagelzlude, johnnysparkster, Numan lord e Will Smith (!) do gamefaqs;
mobygames.com.*

versão 2 – 2013; 2025 (ampliação).

® 2002-2025 Oldbutg8ld / RAFAZARDLY!