



# Aterriza una actualización masiva de Streets of Rage 4

La distribuidora y codesarrolladora Dotemu, junto con las codesarrolladoras Lizardcube y Guard Crush Games, han anunciado un parche nuevo para **Streets of Rage 4** en el que se incluyen casi 80 mejoras, bugs corregidos y cambios para equilibrar el juego, todos ellos testeados por la misma comunidad. Asimismo, Dotemu ha anunciado que el juego ha sido descargado más de 1,5 millones de veces hasta la fecha.

El nuevo parche de *Streets of Rage 4* traerá arreglos y mejoras, entre los que se incluyen:

- Los especiales y el movimiento de inicio pueden detener un estado de *hitstun*
- Se ha retocado a Axel: ahora se mueve más rápido y se ha reducido el tiempo de recuperación en algunos movimientos
- Se ha retocado a Cherry: los combos de su puño volador ahora son totalmente invencibles

«No podríamos estar más contentos con la acogida que ha tenido Streets of Rage

4 . Queremos dar las gracias a los fans que han mostrado su apoyo al juego desde el día uno: muchas de las actualizaciones del parche le darán un valor añadido a rejugar al juego para los que han estado con nosotros desde el principio», ha declarado Cyrille Imbert, productor ejecutivo de *Streets of Rage 4*. «Se están preparando más actualizaciones y pronto podremos dar más información al respecto».



*Streets of Rage 4* es un revival del clásico *beat em' up* lanzado en primavera de 2020 en PC, Xbox One, Nintendo Switch y PlayStation 4. Tras 25 años sin novedades, *Streets of Rage 4* ha llevado la saga a la era moderna, y ha sido aclamado por la crítica durante su lanzamiento. El juego cuenta tanto con nuevos como antiguos luchadores, una producción artística espectacular dibujada a mano, habilidades de combate y mecánicas de juego nunca vistas, personajes pixelados retro desbloqueables y una banda sonora hecha a medida en homenaje al sonido y estilo que definieron la popularidad de los juegos originales.

El lanzamiento de *Streets of Rage 4* en consolas ha sido posible gracias a la colaboración por una parte con Blitworks, el estudio encargado de realizar la versión para Xbox One y Microsoft Store, y por otra parte con Seaven Studio, que llevaron a cabo las versiones para Nintendo Switch y PlayStation 4.