

PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM

#20
JAN
2014



PRÉVIA

Castlevania Lords of Shadow

A SAGA DE GABRIEL BELMONT SE APROXIMA DO FIM



PRÉVIA: LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII-2

TOP 10: JOGOS MAIS ESPERADOS DE 2014



A reinvenção de Drácula

A série Castlevania nunca precisou inovar muito para agregar qualidade, e nosso Blast from the Past de Symphony of the Night (PS) está nessa edição para provar isso. Ainda assim, a Konami abalou as estruturas de uma de suas principais franquias com a trilogia Lords of Shadow. Castlevania: Lords of Shadow 2 (PS3) está prestes a fechar a trilogia, e nós não pudemos deixar de preparar uma Prévia para esse aguardado game. O Perfil de Gabriel Belmont e a Análise do primeiro Lords of Shadow (PS3) nos ajudarão a adentrar nessa reinvenção de Castlevania. Mas não é só isso que 2014 preparou para a família PlayStation. Nosso Top 10 de jogos mais aguardados desse ano e a Prévia de Lightning Returns: Final Fantasy XIII (PS3) mostram o que nos espera pela frente.– **Rafael Neves**

PERFIL

04 **Gabriel (Castlevania: Lords of Shadow)**

DISCUSSÃO

Vendas de Consoles

38

BLAST FROM THE PAST

08 **Castlevania: Symphony of the Night (PS)**

TOP 10

Jogos Mais Esperados de 2014

43

PRÉVIA

13 **Final Fantasy XIII: Lightning Returns (PS3)**

ITEM BOX

Familiars (Castlevania: SotN)

MAIS ONLINE!



PRÉVIA

22 **Castlevania: Lords of Shadow 2 (PS3)**

PRÉVIA

BlazBlue (PS3)



ANÁLISE

29 **Runner2: Future Legend of Rhythm Alien (PS Vita)**

BLAST FROM THE PAST

Metal Gear Solid (PS)



ANÁLISE

33 **Castlevania: Lords of Shadow (PS3)**

ANÁLISE

XCOM: Enemy Within (PS3)



A Reinvenção de Drácula por Sybellyus Paiva

**DIRETOR GERAL /
EDITORIAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Felipe Camarossi
Farley Santos
Gustavo Dourado
Rodrigo Estevam
Gabriel Vlatkovic
Felipe Storino

REVISÃO

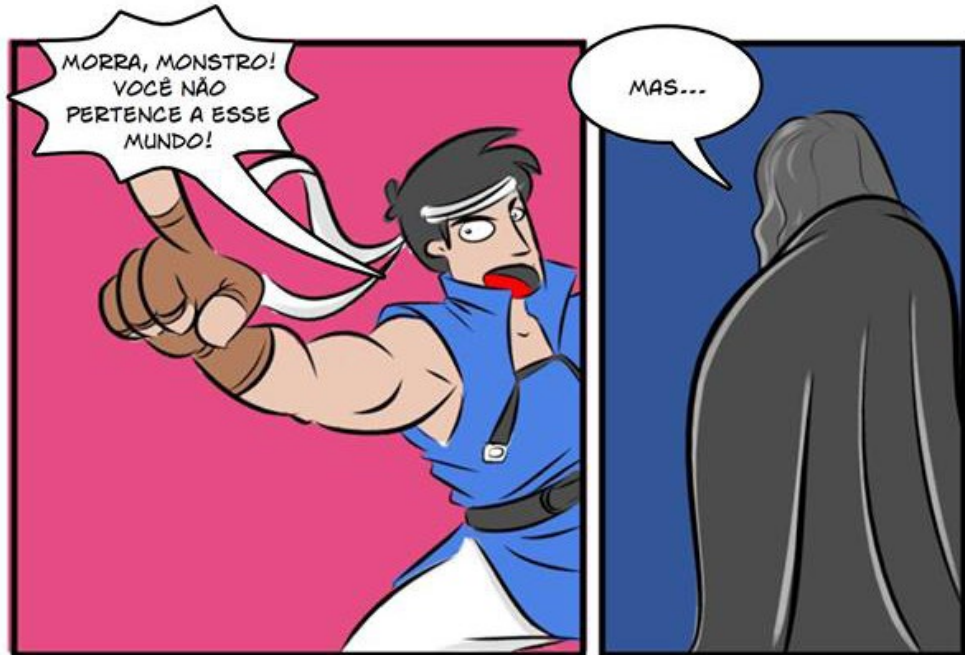
José Carlos Alves
Alberto Canen
Vitor Tibério
Bruno Nominato
Samuel Coelho

DIAGRAMAÇÃO

Lucas Paes
Gabriel Leles
Leonardo Correia
Ricardo Ronda
Tiffany Silva
Breno Madureira
Ítalo Lourenço

CAPA

Douglas Fernandes
Leonardo Correia



WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

POR SYBAS

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

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

ASSINAR!

por **Fellipe Camarossi**Revisão: Ramon Oliveira de Souza
Diagramação: Breno Madureira

Gabriel Belmont

(*Castlevania: Lords of Shadow*)

A linha entre o bem e o mal pode se mostrar extremamente tênue em determinadas situações. Por mais opostos e paradoxais que possam ser os caminhos, eles sempre acabam por se cruzar devido a diferentes pontos de vista. Afinal, até onde um guerreiro querer salvar a vida de sua esposa pode ser considerado errado? E se isso custasse a vida de milhares de pessoas? É esse tipo de conflito que passa pela mente de **Gabriel Belmont**, o primeiro de sua linhagem em **Castlevania: Lords of Shadow** (PS3/X360) e carregando uma história trágica em suas costas.

O TRILHAR NA PENUMBRA

Gabriel é um cavaleiro treinado pela Irmandade da Luz ("Brotherhood of Light" no original) para encarar as forças das trevas que ameaçam a sociedade humana no século XI. É uma pessoa extremamente ambígua e extremista, contendo dentro de si tanto a escuridão como a luz – e isso é algo que se reflete até em suas habilidades de combate. Seu gênio forte se mostra uma característica crucial para seu senso de justiça, mas se mostra um empecilho perante a sua atitude explosiva e temperamento violento.

Essas características estavam presentes no cavaleiro desde sua infância, onde era um simplório garoto de uma pequena vila. Cresceu ao lado de Marie, uma boa amiga de infância e a única que era capaz de pacificar a mente do jovem aprendiz da Irmandade quando este entrava em seus estados de frenesi súbito. Esse vínculo desenvolvido pelos dois foi o que acabou gerando um amor verdadeiro, e a história se concluiu com a união matrimonial do casal. A história seria linda se acabasse por aí.



Uma tragédia. Marie é assassinada. Gabriel, possesso, inicia uma busca por uma maneira de cruzar o véu da morte e trazer de volta sua amada esposa. Para isto, Ihe é instruído que a lendária "Máscara de Deus" tem a capacidade de enganar a morte, e que com ela poderia se reunir com sua esposa. Entretanto, para concluir tal façanha, é preciso que o cavaleiro da irmandade derrote os três Lordes das Sombras que governam o submundo.

Em toda sua empreitada a naturalidade dúplice dos poderes de Gabriel são explorados ao máximo, em especial no uso de magia negra e branca, mostrando que o mesmo herói pode andar por dois caminhos diferentes. Após concluir seu caminho (e descobrir que fora iludido a matar a própria esposa) e enfim conquistar a Máscara de Deus, descobre que ela é apenas um alívio ilusório; ela não trás de volta a vida nenhuma pessoa, apenas dá ao portador o poder de ver e tocar os espíritos como se fossem seres vivos. A frustração de ter de deixar sua esposa partir foi o suficiente para afundar o cavaleiro de vez em um poço de autopiedade e ressentimento.

O ALVORECER DO DRAGÃO

Após algum tempo em reclusão social autoinfligida, Gabriel fora convocado por Laura, até então última vampira de classe alta viva. Ela precisava da ajuda do cavaleiro para derrotar o Esquecido ("Forgotten One"), um demônio poderosíssimo que havia sido selado pelos fundadores da Irmandade da Luz por não poderem controlar seus poderes. Com a derrota dos Lordes das Sombras, o selo enfraqueceu (pois os Lordes nada mais

eram do que encarnações dos lados negros dos fundadores) e a criatura iria transformar o mundo num cemitério gigante. Como único capaz de encarar a criatura, Gabriel concordou em ajudar a vampira.




*"Porque eu sou o dragão, Dracul! Eu sou o Príncipe das Trevas!
E essa é a minha vingança."*

Os dois desbravam a fortaleza da Irmandade e localizam a câmara na qual está selada a criatura. Infelizmente, somente criaturas das trevas podem passar, e nisso Laura oferece seu sangue e sua vida para transformar Gabriel num vampiro. Relutantemente, o cavaleiro aceita, e assim liberta a moça de sua vida eterna e assume para si o título de último vampiro classe alta. Ele adentra o local.

A luta que vem a seguir se mostra aterradora, o inimigo é forte demais até para Gabriel, mas sua fraqueza está no fato de que ele precisa diminuir os próprios poderes para quebrar os selos que o mantém preso. Em estado de frenesi ampliado pela corrupção vampírica, Gabriel se aproveita das fraquezas do inimigo e dilaceram o oponente imortal, derrotando o adversário ao absorver os poderes que antes o pertenciam. Agora, Gabriel é a criatura noturna mais forte já conhecida.

Em vez de amaldiçoar a própria existência, Gabriel deixa sua ira tomar o corpo e a revolta contra a humanidade que o ludibriara recair sobre o mundo. Quando assumiu o castelo, deixou para trás sua antiga identidade: Gabriel Belmont morreu para o nascimento do Dragão, "Dracul" – ou, como ficou conhecido dentre a sociedade, "Drácula".

Poucos imaginariam que a origem da criatura mais temida da noite fora um caso de amor concluído em tragédia. Seria cômico se não fosse trágico. Olhando por este ponto de vista, quem pode culpar Gabriel por suas escolhas? Quem pode culpar o Drácula por querer se vingar pela dor que fora causada por uma humanidade odiosa? Quem são os verdadeiros monstros? O ponto de vista é um dom que todos temos, mas todos nós podemos usá-lo da maneira certa? Teremos de aguardar por Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate (3DS) e Castlevania: Lords of Shadow 2 (PS3/X360) para definir melhor até onde vai a dualidade de Gabriel. 

por **Thiago Oliveira**

Revisão:
Diagramação: Ítalo Lourenço

Alucard,

Na pele de vamos revisitar uma das mais ilustres explorações de castelos assombrados com Castlevania: Symphony of the Night (PS)

Richter: - Die Monster. You don't belong in this world!

Drácula: - It was not by my hand that I was once again given flesh. I was called here by humans who wish to pay me tribute.

Richter: - Tribute!?! You steal men's souls, and make them your slaves.

Drácula: - Perhaps the same could be said of all religions...

Richter: - Your words are as empty as your soul! Mankind ill need a savior such as you!

Drácula: - What is a man? A miserable little pile of secrets. But enough talk... Have at you!

Quem teve o prazer de jogar ao menos uma única vez o melhor episódio de uma das maiores franquias da história dos videogames tem esse diálogo marcado à ferro quente em sua memória. Mas para os que não tiveram a oportunidade de jogar Castlevania: Symphony of the Night o diálogo faz parte do prelúdio do jogo que remete ao episódio anterior de Castlevania: Drácula X (ou Vampire Kiss na Europa, e não Alucard filho benévolo de conde DráculaBloodlines como o título do prelúdio nos faz crer). O derradeiro encontro entre Richter Belmont e o Conde Vlad Tepes Drácula, além de apresentar esse diálogo que ficou marcado como um dos melhores da história dos videogames, dá o tom para o início da história.



Em Castlevania Symphony of the Night o jogador encarna no papel de Alucard, primogênito do conde morcegão, que acorda de um sono profundo para investigar o desaparecimento de Richter Belmont e a aparição do castelo de seu pai. A partir daí se desenrola a história de como o maligno sacerdote Shaft pretende ressuscitar Drácula, utilizando seus poderes para manter Richter, o lendário caçador de vampiros, fora do caminho.



Eu acho que já estive aqui antes...

Castlevania Symphony of the Night foi um verdadeiro marco para a série. Sob a direção de Koji Igarashi, o 13º episódio da franquia passou por uma pequena reformulação que fundiu os elementos de aventura estágio-por-estágio característico da série com pitadas de RPG. O resultado foi um magnífico castelo 100% explorável (na verdade 200%, mas falemos disso adiante), onde cada aposento pode e deve ser revisitado inúmeras vezes durante a aventura para completar o jogo totalmente. Os gráficos e a trilha sonora, grandes destaques de toda a série, receberam um belo upgrade para se adequar a geração de 32 bits. Mas não foram apenas os quesitos técnicos que fizeram desse Castlevania um destaque.



Além da exploração do cenário já citada, outras importantes características de RPG's foram apropriadas e contribuíram para fazer de SotN um Castlevania singular. Ao longo da aventura Alucard vai adquirindo experiência e elevando seus poderes nível a nível, permitindo o confronto contra inimigos cada vez mais poderosos. Além do sistema de Level Up, a busca por itens como espadas, armaduras e escudos, aproxima a experiência de um adventure/RPG. Conforme Alucard progride em sua jornada e tem acesso à áreas antes inexploradas, ele pode aprender novas magias, adquirir armas especiais, e até conseguir artefatos que o transformam em um lobo, em um morcego ou em névoa.

Como assim 200%?

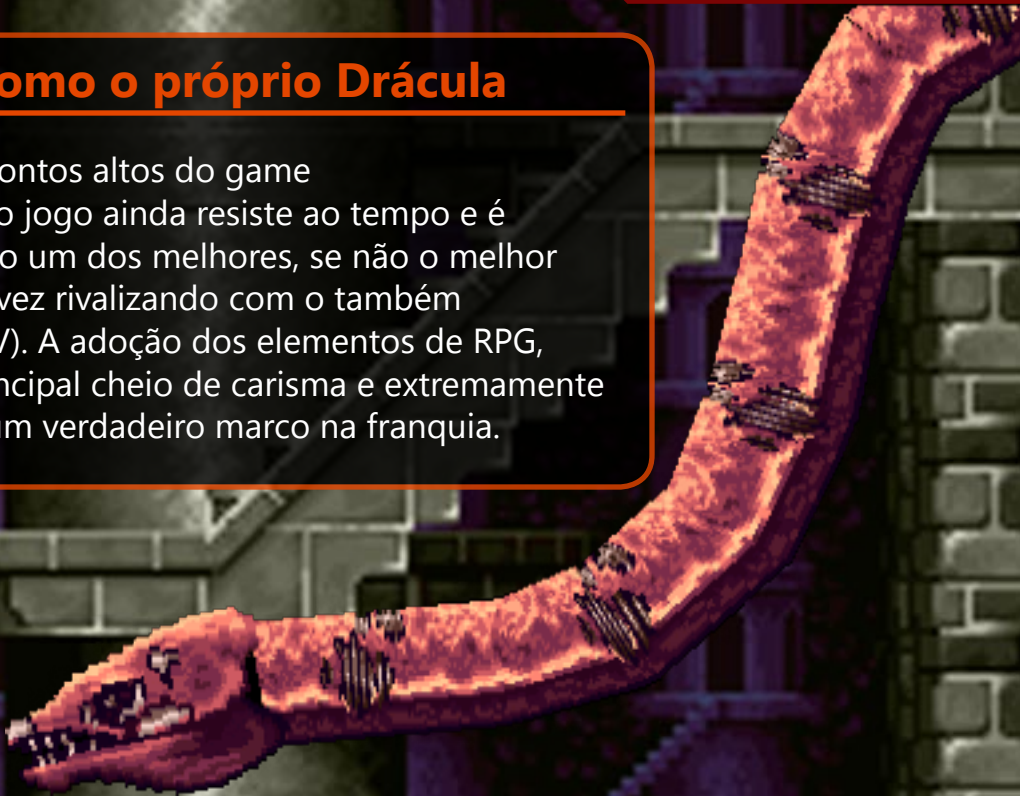
Dentro dessa gama de possibilidades, somente através da exploração minuciosa de cada canto do castelo será possível completar definitivamente o jogo. Em suas andanças, Alucard contará com algumas poucas mas valiosas ajudas: além do mestre bibliotecário, sempre disponível para vender os equipamentos ao herói, e do balseiro, que o ajuda a atravessar cavernas escuras em sua balsa, o filho de Drácula encontrará por diversas vezes com Maria Renard, cunhada de Richter que partiu em sua busca, e que acaba flertando com Alucard. A ajuda de Maria é essencial para chegar ao final definitivo do jogo.




Final definitivo? Sim, Symphony of the Night tem mais de um final possível, que dependem dos artefatos obtidos durante a aventura e da totalidade do castelo explorado. Como dito lá em cima, ao se chegar ao final do castelo com todos os artefatos requeridos Alucard enfim descobre que o sacerdote Shaft mantém Richter Belmont sob seu domínio maligno. Após quebrar o feitiço sobre Richter o sacerdote o teletransporta para uma versão invertida do castelo! Assim é possível chegar aos 200% de lugares explorados e finalmente assistir ao final completo após derrotar o próprio conde Drácula.

Um clássico imortal como o próprio Drácula

o gráfico detalhado é um dos pontos altos do game. Lançado em 1997 pela Konami o jogo ainda resiste ao tempo e é cultuado pelos fãs da série como um dos melhores, se não o melhor episódio de toda a franquia (talvez rivalizando com o também sensacional Super Castlevania IV). A adoção dos elementos de RPG, somados a um personagem principal cheio de carisma e extremamente poderoso, fizeram do capítulo um verdadeiro marco na franquia.



É uma pena que muito da essência da série tenha se perdido ao longo do tempo em continuações de gosto duvidoso, mas para os saudosistas de plantão ainda há a oportunidade de lembrar esse clássico de ouro do PlayStation. Desde 2007 o jogo está disponível na PS Store e é compatível com o PS3 e com o PSP. Então não perca tempo e revise o castelo do ilustre conde Vlad Tepes Drácula na batalha contra as forças do mal. Para os que não conheceram esse episódio vale muito a pena entender o porque a série foi tão cultuada e hoje em dia sofre com críticas pela perda da personalidade. 

Para aqueles que ficaram boiando no diálogo do início do post aqui vai uma pequena tradução:

Richter: - Morra Monstro. Você não pertence a este mundo!

Drácula: - Não foi pelas minhas mãos que eu novamente ganhei corpo.

Eu fui chamado aqui por humanos que desejam me pagar tributo

Richter: - Tributo?! Você rouba as almas dos homens e os faz de escravos.

Drácula: - Talvez o mesmo possa ser dito de todas as religiões...

Richter: - Suas palavras são tão vazias quanto sua alma! A humanidade não precisa de um salvador como você!

Drácula: - O que é um homem? Uma pequena e miserável pilha de segredos. Mas já chega de conversa... Defenda-se!

PS3

por **Farley Santos**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Gabriel Leles

LIGHTNING RETURNS®

FINAL FANTASY® XIII

Final Fantasy XIII (PS3) divide opiniões: muitos odeiam, outros gostam muito. Mesmo com as críticas, o jogo foi um sucesso de vendas e a Square Enix produziu uma continuação direta, tentando atender às reclamações dos fãs. Final Fantasy XIII-2 (PS3) expandiu ainda mais o universo da franquia, mas não concluiu a história de Lightning e seus amigos. Concluir a trama da série é o objetivo de **Lightning Returns: Final Fantasy XIII (PS3)**. O foco do novo título é Lightning, uma das personagens mais populares de todos os jogos da série Final Fantasy. Sozinha, ela deve impedir a destruição de um mundo condenado. O capítulo final promete ser o melhor da série, com inúmeras novidades na exploração e sistema de batalha.

Impedindo o fim do mundo

Cinco mil anos se passaram após os acontecimentos finais de Final Fantasy XIII-2. Lightning, que estava confinada em um cristal, desperta de seu longo sono e descobre que está no mundo de Nova Chrysalia. Ela descobre um fato terrível: este local está condenado a desaparecer em somente treze dias. Bhunivelze, o deus criador de todas as coisas, escolhe Lightning para ser a salvadora de Nova Chrysalia. Como motivação, o deus promete ressuscitar Serah, a irmã da heroína. Diante esta ótima oferta, Lightning concorda em salvar o mundo.

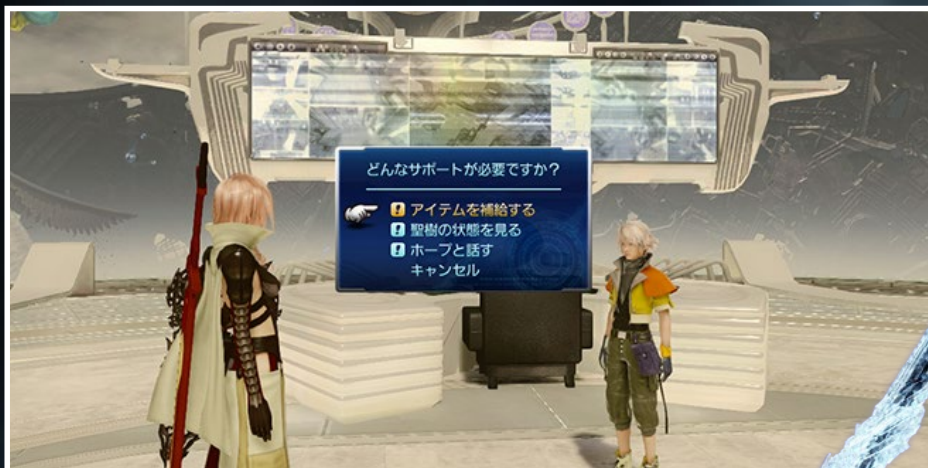


Ao explorar Nova Chrysalia, Lightning percebe o quanto ele é incomum por conta de suas diferentes regiões e organizações sociais. O fato mais curioso é que boa parte de seus antigos aliados vivem neste mundo. Um deles é Hope, que voltou a ter o corpo de adolescente e cuida de Yggdrasil, a árvore da vida, responsável por preservar o pouco da energia vital que ainda resta na região. Por conta de seu objetivo, Lightning se alia a Hope a fim de proteger Yggdrasil. Já seus outros companheiros como Snow e Vanille têm seus próprios objetivos, que nem sempre correspondem aos da heroína, gerando vários conflitos. Mas isso não é problema para Lightning, que fará de tudo para completar sua missão.



Correndo contra o tempo

Administrar bem o tempo será essencial em *Lightning Returns*, já que a heroína está sozinha e tem um imenso mundo para explorar. No início da aventura, Nova Chrysalia encontrará seu fim em apenas sete dias. Mas as ações de Lightning afetam o tempo limite, que pode ser estendido para até no máximo treze dias. Completar missões e ser vitorioso em combate são as principais maneiras de obter tempo.

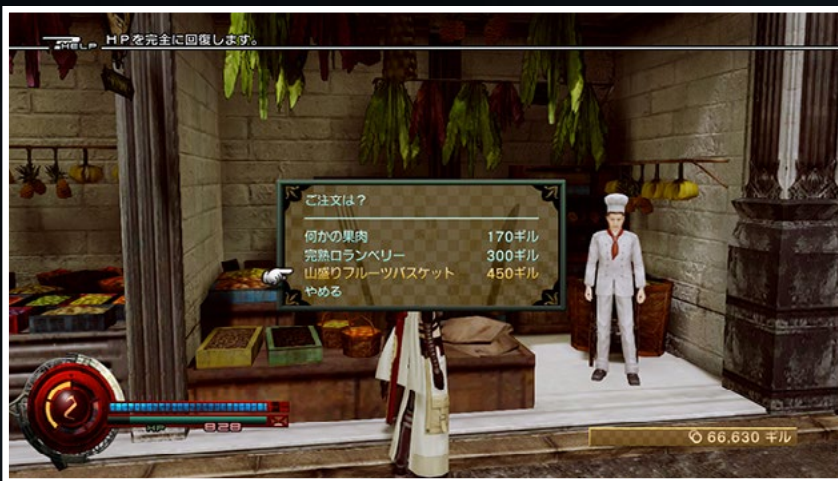


É por meio das missões que a trama avança, que é dividida em cinco grandes atos. Na base de operações de Hope é possível escolher inúmeros pedidos feitos pelos habitantes de Nova Chrysalia. Algumas missões são bem simples: trabalhos como entregar um item para um personagem ou derrotar monstros de uma região. Já outras apresentam vários passos, que precisam ser executados em momentos específicos do dia. Além de estender o prazo final, as missões também dão como recompensa itens e pontos para melhorar as características da protagonista. Executar missões é essencial para fortalecer os atributos de Lightning, já que os combates não dão pontos de experiência.

Um vasto mundo e muita liberdade

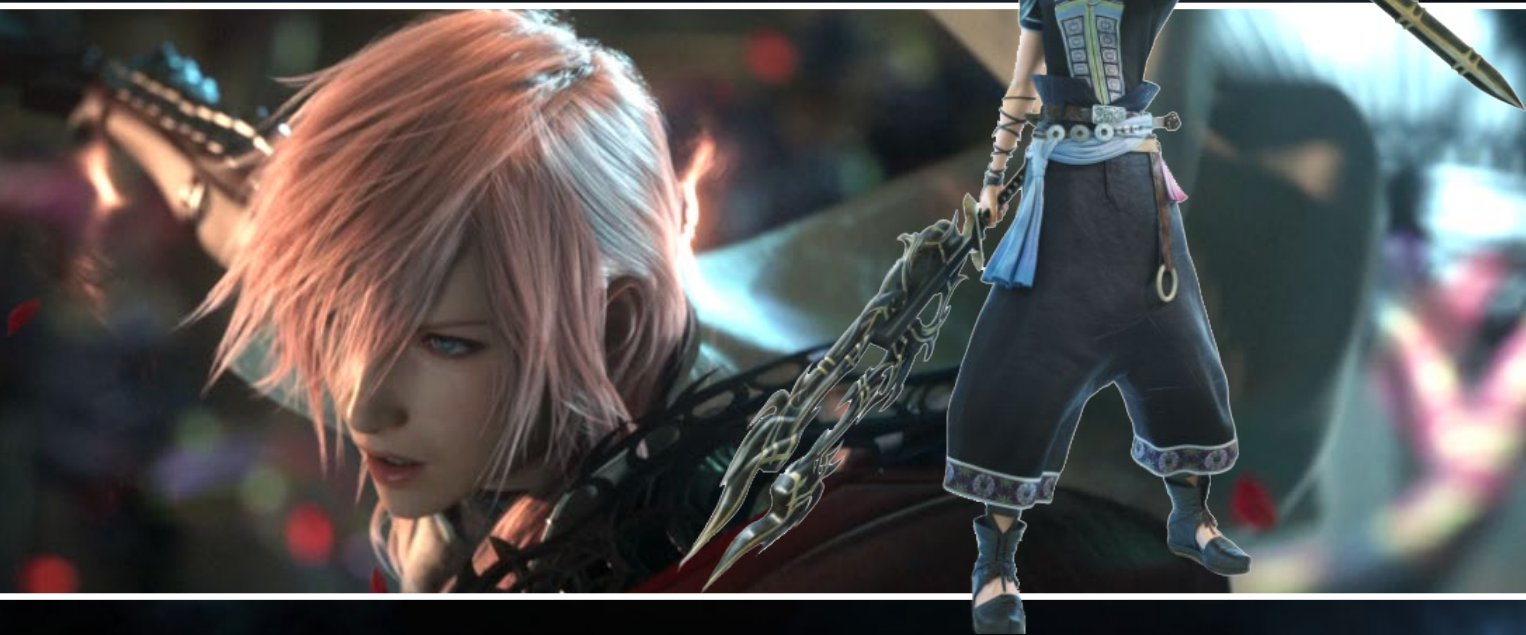
Lightning será livre para ir onde quiser em Nova Chrysalia. O mundo é extenso e dividido em quatro grandes áreas temáticas distintas, repletas de calabouços, personagens e segredos. A heroína contará também com grande agilidade: correr, pular, acrobacias e montar chocobos são só algumas das várias ações que ela pode executar, sendo que algumas são adquiridas conforme se avança pela aventura. Um monorilho corta toda Nova Crystalis e é uma maneira rápida de se locomover entre pontos distantes.





Conhecer as localidades de Nova Chrysalia será de grande importância. Lightning não consegue carregar muitos itens, efeitos negativos persistem mesmo fora dos combates e feitiços de cura não podem ser utilizados com facilidade. A solução é frequentar os inúmeros estabelecimentos do mundo como bares e restaurantes. Nestes locais Lightning pode comprar refeições que recuperam a

energia perdida e que curam efeitos negativos. É importante também saber onde ficam as lojas por conta do inventário reduzido. Está muito longe dos centros comerciais e precisa de um pouco de energia? Basta deixar Lightning parada, ela recupera lentamente pontos de energia quando não faz nada. Mas em uma aventura que todo minuto é importante, este é um recurso que deve ser utilizado com parcimônia.



Por conta da extensão do mundo e do limite de tempo, é impossível ver tudo em uma única partida. A intenção é terminar a aventura várias vezes, o que não deve ser muito cansativo por conta do tempo de jogo reduzido. Um incentivo é o modo New Game+, no qual é possível recomeçar o jogo levando consigo equipamentos, status e habilidades de partidas anteriores.

Confrontando inimigos com muito estilo

Quando não está passeando e resolvendo missões pelas belas localidades de Nova Cysalia, Lightning está lutando contra os vários monstros e inimigos do mundo. Este último capítulo da série Final Fantasy XIII conta com um sistema de batalha novo, que apresenta algumas



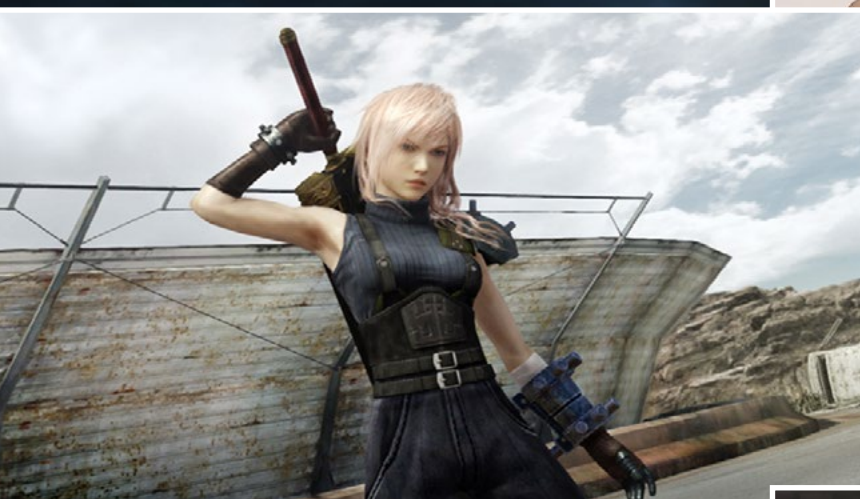
ideias dos sistemas anteriores, com uma pitada das Dresspheres de Final Fantasy X-2 (PS2). De nome *Style-Change Active Time Battle*, a batalha de Lightning Returns acontece em tempo real. A alavanca esquerda controla a protagonista pelo campo de combate e os quatro botões principais do controle (xis, círculo, triângulo e quadrado) ativam ações como ataques, feitiços e movimentos de defesa. Golpear ao acaso não é recomendado, pois cada ação gasta uma porção da barra de *Active Time Battle* (ATB), que recarrega lentamente conforme o tempo passa.




A grande novidade em *Lightning Returns* são os *Schemata*, que substituem o *Paradigm Shift* dos títulos anteriores. Cada *Schema* é um conjunto de habilidades, roupa e armas, sendo possível equipar até três por vez. Durante o combate basta um simples toque no botão L1 ou R1 para alternar entre os conjuntos, sendo que Lightning mudará de aparência e as habilidades correspondentes ficarão disponíveis imediatamente. Cada *Schema* tem sua própria barra ATB, que recarrega mais rápido quando o conjunto não está ativo. Construir *Schemas* balanceados e quem cobrem as desvantagens uns dos outros é essencial para vencer os desafios. E acredite, montar um bom conjunto é extremamente necessário, pois o desafio é alto. O sistema de batalha incentiva explorar as fraquezas inimigas: usar ataques corretos podem fazer com que os monstros entrem em estado de *knockdown*, no qual é possível lançá-los no ar e desferir ataques em sequência.



A variedade de vestimentas é grande, assim como suas utilidades e diferenças. O traje *Paladin*, por exemplo, é voltado para o ataque físico, mas possui também uma habilidade especial que desfere um contra ataque mágico. Já o vestido *Midnight Mauve* aumenta o valor máximo da barra ATB. A roupa *L'Ange Noir* melhora as habilidades mágicas. Com tantas opções será possível construir inúmeras estratégias. Algumas roupas também possuem habilidades que podem ser utilizadas fora dos combates. A aparência de Lightning muda de acordo com o que ela estiver vestindo, sendo possível também adicionar acessórios, alterar cores e outros detalhes do visual dos trajes. Lightning Returns também terá conteúdo por download (DLC): roupas extras, incluindo também vestimentas de personagens icônicos como Cloud (Final Fantasy VII), Aerith (Final Fantasy VII) e Yuna (Final Fantasy X).



O fim de uma saga

Lightning Returns: Final Fantasy XIII apresenta várias características que podem defini-lo como o último grande RPG do PS3. O título finalmente concluirá a saga de Lightning e seus amigos, prometendo ser uma aventura repleta de conteúdo e possibilidades. Além de um grande e rico mundo para explorar, Lightning Returns terá também um sistema de batalha dinâmico e flexível, perfeito para quem gosta de montar estratégias e de desafios. Não se pode esquecer também da tonelada de roupas e acessórios para customizar a protagonista Lightning, mais estilosa que nunca. Lightning Returns: Final Fantasy XIII é um título que os fãs do gênero não podem deixar de conferir. 



EXPECTATIVA

4



Lightning Returns: Final Fantasy XIII (PS3)

Desenvolvimento: Square Enix/tri-Ace
Gênero: RPG

Lançamento: 11 de Fevereiro de 2014

PS3

por **Fellipe Camarossi***Revisão: José Carlos Alves.
Diagramação: Lucas Paes*The logo for Castlevania Lords of Shadow 2 is centered in the lower half of the page. It features the word "Castlevania" in a large, ornate, gothic-style font with a metallic texture. Below it, "Lords of Shadow" is written in a smaller, simpler font, with a red, flame-like graphic element on the right side. The background of the entire page is a dark, atmospheric scene of a castle interior with a character in a red and black coat.

A saga de Gabriel Belmont se aproxima do fim em Castlevania Lords of Shadow 2

Em outubro de 2010, a série Castlevania teve uma reviravolta que poucos poderiam prever, e menos ainda imaginariam que chegariam a este ponto. A recontagem da história das origens de Drácula de uma perspectiva jamais vista foi o suficiente para atravessar o véu do preconceito e transformar a série Lords of Shadow em uma trilogia digna da aclamada franquia da história dos Belmont. Em fevereiro de 2014, essa lenda terá um fim, e nem mesmo nós, pacatos cidadãos do século XXI, teremos salvação de sua vingança.



📍 começo do fim

Após constantes batalhas em prol de objetivos provados vazios, Gabriel Belmont teve a sua queda ao se tornar uma criatura maldita para salvar a humanidade. Como ele foi agradecido? Com a traição. A Irmandade da Luz se voltou contra aquele que lutou por eles até o fim e direcionou todas as suas forças para a última "ameaça da paz", o próprio Gabriel. Claro, esqueçamos que ele foi o único capaz de extinguir as outras ameaças, vamos apenas eliminá-lo. Bem que queriam.



A força do autoproclamado "dragão" - ou "Dracul" - é implacável. Nem mesmo exércitos inteiros são capazes de vencê-lo tamanha a ferocidade de suas investidas, e olhem que a Irmandade da Luz tentou. Todavia, séculos se passaram, o soberano enfraqueceu e um velho inimigo dá as caras novamente, mas agora com uma proposta de ouro: livrá-lo de sua eterna maldição em troca de ajuda contra um adversário comum da dupla. Será o vampiro decadente capaz de retomar seu império afim de encontrar o seu próprio fim? Não importa quem vença essa batalha de mal contra mal, quem perde é a humanidade.

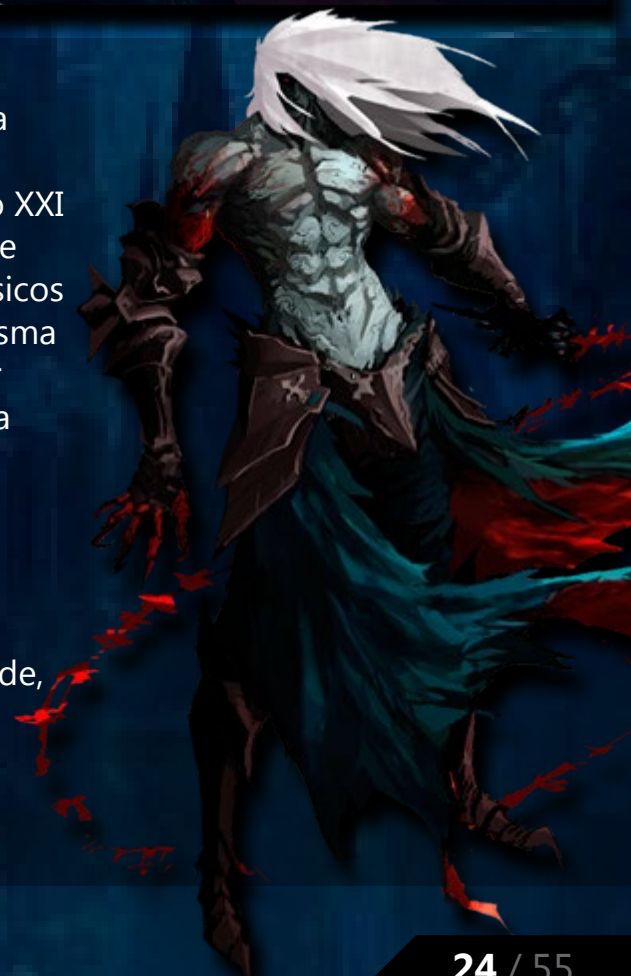
Uma conexão entre eras

A primeira vista dos trailers, *Lords of Shadow 2* parece muito com o primeiro da série, tendo como base o combate de combos e progressão por capítulos, mas as impressões acabam aí. Embora os combates não pareçam muito inovadores em relação ao seu predecessor, parece que a produtora aprendeu um pouco no desenvolvimento de *Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate* (3DS), pois se lembrou de onde a série saiu e pelo quê ela era conhecida.



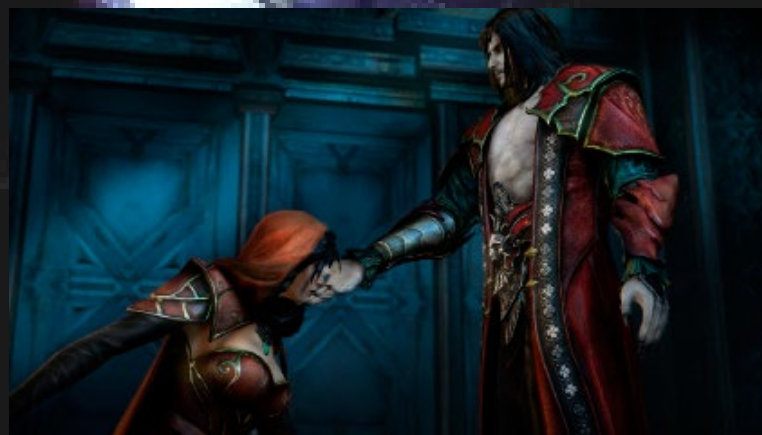
A proposta de *Lords of Shadow 2* é a de trazer as raízes da exploração do cenário de volta à tona, mas de uma maneira completamente nova. Enquanto a história principal é dividida entre o passado e o futuro, sabe-se que o mundo do século XXI contará com uma exploração de mundo aberto, trazendo de volta a sensação de desbravamento que os jogos mais clássicos da série traziam com tanta maestria. Embora não seja a mesma coisa do clássico estilo "Metroidvania", famoso por explorar o território em duas dimensões, pode ser a jogada arriscada que permitirá a trilogia se concluir com chave de ouro.

Não se sabe o que irá conectar a história do passado longínquos com o presente derradeiro, mas é sabido que existe alguém por aí ansioso para se reencontrar com o temido Drácula como um filho quer rever seu pai. Na verdade, é bem isso; Alucard, o vampiro caçador de vampiros, está no encalce de seu não-tão-querido pai. Como o destino de Drácula, Alucard e do mal maior irão se entrelaçar? Entendem agora por que estou ansioso por este jogo



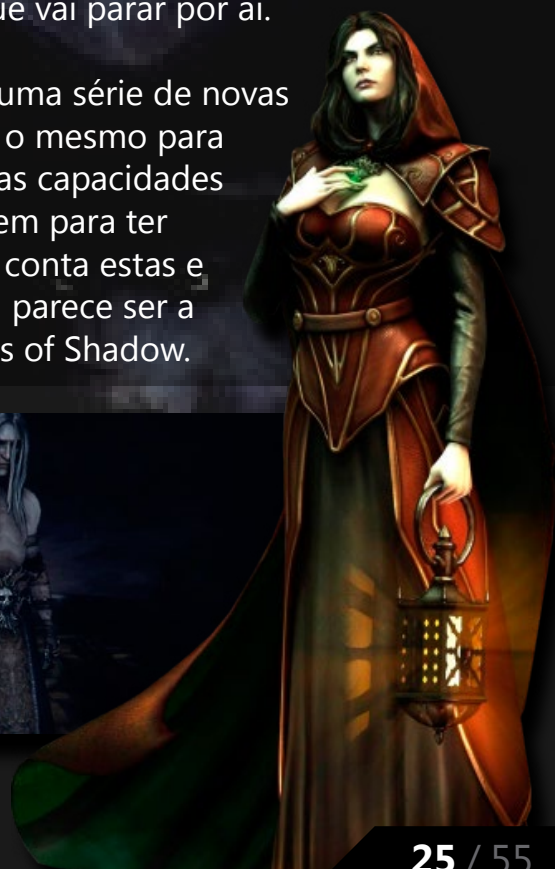
Mais do mesmo, só que diferente

Por mais contraditória que seja a frase acima possa parecer, ela define as impressões que se tem da jogabilidade de Lords of Shadow 2. Enquanto o sistema de combos parece renovado e com novos equipamentos (como uma espada que absorve energia inimiga gradualmente e um par de manoplas que fazem até o mais forte dos escudos ceder), nada parece ter mudado de forma gritante. Bem, isto até se lembrar que estamos controlando um vampiro no jogo.



Agora Gabriel pode se aproveitar das vantagens de ser uma criatura da noite, como poder morder suas vítimas e drenar sua vida através do sangue, bem como contar com a força sobre-humana do Príncipe das Trevas. Isto é apenas o que nos foi demonstrando em vídeos e num breve teste que tive o prazer de fazer no ano passado. Mas, se levamos em conta o histórico da série, é difícil crer que vai parar por aí.

Novamente trazendo à mesa Mirror of Fate, tivemos no título uma série de novas maneiras de se jogar. Enquanto o esquema de controles fosse o mesmo para os três personagens presentes na trama, a diferença fica para as capacidades únicas que Alucard possuía, como se transformar em lobisomem para ter super força, ou em névoa para atravessar grades. Levando em conta estas e muitas outras habilidades vampíricas nunca antes usadas, esta parece ser a oportunidade perfeita de renovar o que conhecemos em Lords of Shadow.



A guerra fora das telas

Embora muitos estejam empolgados com o lançamento de Lords of Shadow 2, é forte uma massa de fãs da franquia Castlevania que estão insatisfeitos com a trilogia. Os motivos variam muito, mas a predominância está sobre "desvirtuar o que a franquia representava" ou algum discurso do gênero. Honestamente, acho um exagero.


O mercado de jogos está em constante mutação e não somente de passado deve viver um nome. Castlevania sempre foi conhecido por instaurar a exploração, a revisitação de locais e por uma grande história que sempre se reinventava com um tema clássico que sempre foi amado pela humanidade: vampiros. Com a chegada de Lords of Shadow, em 2010, parte destas marcas foram deixadas para trás, o que causou uma merecida revolta, mas nada que não se possa entender com um pouco de bom senso.

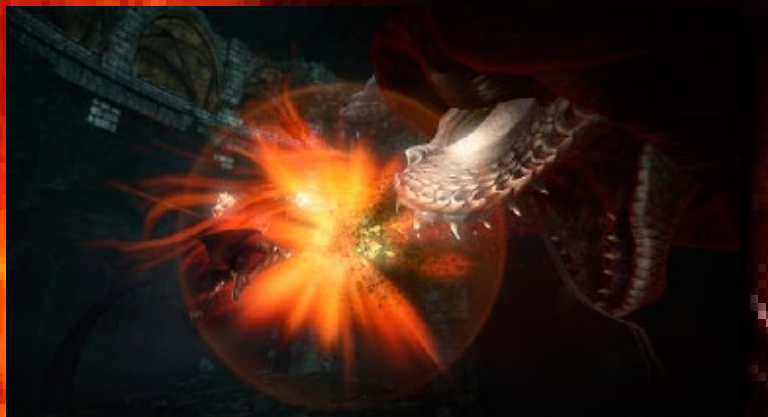


Enquanto boa parte dos fãs não se importaria de continuar tendo os jogos nos mesmos moldes, o objetivo de qualquer produtora é estar sempre tentando atingir novos públicos, e é justamente isso que o primeiro jogo da trilogia faz. Enquanto este merece as críticas quanto a jogabilidade linear e repetitiva, ela conseguiu atrair novas pessoas para o nome Castlevania, nomes estes que aprenderam a gostar dos antigos e novos jogos.

Já correram atrás e trouxeram de volta diversas características da velha guarda em Mirror of Fate e agora trarão um mundo aberto totalmente explorável como nunca tivemos em nenhum Castlevania. Acho justo deixar o preconceito de lado e tentar aproveitar que estamos recebendo algum material novo. Quem sabe não acaba gostando? De uma maneira ou de outra e independente do que muitos achem, a trilogia Lords of Shadow já deixou sua marca na história, e o melhor é ir a favor dessa maré e aproveitar o que de bom ela tem a oferecer.

Contagem regressiva para o fim do mundo

Castlevania: Lords of Shadow 2 marcará o fim de uma era e é um dos jogos mais aguardados de 2014. Concluindo a história de Gabriel Belmont e sua relação de amor e ódio com a imortalidade, é um jogo que qualquer fã da franquia deve ao menos aguardar com anseio. Deixando de lado os receios, é impossível não achar algum aspecto que conquiste o jogador nessa aventura épica e o faça aguardar com desejo; se não for a trama ou a jogabilidade, decerto será a ambientação ou o conjunto da obra. De qualquer maneira, algo irá seduzi-lo à cair nas garras de Drácula, e uma vez nelas, ele não o soltará jamais. 



EXPECTATIVA

5

**Castlevania Lords of Shadow 2**
(PlayStation 3)**Desenvolvimento:** MercurySteam
Gênero: Ação - Aventura**Lançamento:** 25 de Fevereiro de 2014

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

PSVITA

BIT.TRIP PRESENTS...

RUNNER 2

FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: *Bruno Nominato*

Diagramação: *Leonardo Correia*

Eu nunca antes havia jogado algum título da série Bit. Trip. Também nunca procurei me informar muito sobre a série, já que não me parecia meu tipo de jogo. Com o lançamento de Bit.Trip Presents... Runner2: Future Legend of Rhythm Alien, decidi dar uma chance à franquia da Gaijin Games e me dei conta do erro que havia cometido ao não ter me interessado pelo charme das aventuras do CommanderVideo: Runner2 é simplesmente viciante.

De cara nova



Para quem acompanha a série desde os primeiros jogos, algo vai chamar a atenção logo de cara: com um novo visual, o jogo perdeu aquele tom retrô visto no primeiro Runner, por exemplo. A mudança, porém, se justifica logo que o jogo começa: toda a movimentação dos personagens e cenários funciona de forma espetacularmente fluida. Os cenários, aliás, são um show à parte. Cada "mundo" tem um tema diferente como céu e mar (primeiro e segundo mundos, respectivamente), por exemplo, que influenciam ainda o visual dos obstáculos e a própria trilha sonora, claro.

A forma como música e ação funcionam em conjunto é espetacular. Cada ação executada, como saltar ou deslizar, resulta em diferentes notas musicais que, em conjunto com as músicas de fundo de cada fase, resultam em incríveis melodias interativas. Runner2 é o perfeito jogo de plataforma rítmico.

O jogo traz, ao final de cada fase, um sistema de ranking online onde é possível comparar

seus resultados com o de seus amigos. Quanto mais ações você executa, maior a sua pontuação. Pule, deslize, chute e colete barras de ouro para aumentar a quantidade de pontos ao final do estágio. Ao coletar todas as barras de ouro e power-ups, é liberado um canhão de bônus após a linha de chegada. Acertar o tiro "na mosca" rende mais 10 mil pontos e marca seu desempenho como "Perfect+", o que pode lhe render uma boa posição no ranking.

Apesar de a série Bit.Trip ser conhecida por sua dificuldade elevada, Runner2 busca alcançar uma parcela maior de jogadores. O jogo traz diferentes níveis de dificuldade, permitindo que tanto alguém mais experiente, como aqueles que jogam casualmente, possam curtir a aventura. De qualquer forma, mesmo no modo mais fácil, nem sempre chegar à outra ponta é uma tarefa simples. A dificuldade aumenta gradualmente, mas de forma a permitir que o jogador se acostume aos controles e domine as habilidades de CommanderVideo e seus amigos.

Difícil, mas acessível


Ao percorrer os estágios, caso o CommanderVideo esbarre em algum obstáculo ou adversário, ou simplesmente caia em algum buraco, por exemplo, ele é arrastado de volta para o início da fase, onde a correria recomeça. Nada de telas de "Game Over", perda de vidas ou "continues", a única penalização do jogo é precisar recomeçar a correr desde o início (ou do último checkpoint). Durante a corrida, constantemente o jogador vai se deparar com caminhos bifurcados, onde um lado segue uma trilha simples e o outro costuma ser bem mais desafiador.



A Voz da Lenda

Bit.Trip Runner 2 conta com narração do lendário Charles Martinet, ator e dublador famoso por ser as vozes de Mario e Luigi da série Mario Bros, da Nintendo. Ele ainda dublou personagens em Skyrim, Resonance of Fate, Ratchet & Clank: A Crack in Time, Skies of Arcadia e diversos outros games. Além disso, Martinet ainda teve alguns papéis em animações, séries de TV e produções cinematográficas.

Boa parte desses caminhos mais complicados traz recompensas, que podem ser personagens ou roupas desbloqueáveis. Nem sempre, porém, esses estarão abertos desde o início, e pode ser necessário encontrar os caminhos até as fases dos cofres que, ao serem terminadas, liberam diversas chaves espalhadas por todo o mundo. Por vezes, ao seguir um caminho não-convencional (ou seja, não necessariamente seguir as barras de ouro ou power-ups, optando por um trecho aparentemente vazio), o jogador vai se deparar com alguns cartuchos dourados que, ao serem coletados, o levam a uma fase bônus que traz o visual retrô do primeiro Bit.Trip Runner e com músicas saídas diretamente das mãos do compositor em chiptunes Disasterpeace, também responsável pela trilha sonora de Fez.

Mesclando elementos de jogos rítmicos e de plataforma, e trazendo uma evolução visual gritante em relação a seu antecessor, Runner2 se destaca pela simplicidade e, ao mesmo tempo, complexidade de sua jogabilidade. Girar, deslizar, saltar e dançar nunca foi tão divertido e desafiante, o que rende facilmente a Runner2 uma vaga entre os melhores jogos do PS Vita. 



Prós

- Trilha sonora interativa e envolvente
- Casamento perfeito de gameplay com música
- Dificuldade regulável, somada a uma boa curva de aprendizagem
- Desafiantes caminhos alternativos em diversas fases



Contras

- O novo visual pode desagradar fãs dos jogos anteriores

NOTA FINAL

9.5

Bit.Trip Presents... Runner2:
Future Legend of Rhythm Alien

PS Vita

PS3

*por Felipe Storino**Revisão: José Carlos Alves**Diagramação: Lucas Paes*

Castlevania

- Lords of Shadow -

Análise: Castlevania: Lords of Shadow

Desde os tempos do Nintendinho os Belmont vêm empunhando seus chicotes sagrados para derrotar Drácula, que surge de tempos em tempos para infernizar a humanidade. Foram tantos jogos e tantos personagens diferentes ao longo dos anos que é até complicado entender a cronologia da série. E hoje em dia, com as histórias cada vez mais elaboradas nos games, uma cronologia complicada pode atrapalhar a chegada de novos fãs. Para resolver essa questão, a Konami colocou a MercurySteam e a Kojima Productions para produzir um reboot da série que mantivesse suas principais características. O resultado foi Castlevania: Lords of Shadow.

A ascensão dos Lordes das Sombras

A história se passa no ano de 1047, numa era chamada pela humanidade de Fim dos Dias, quando o Paraíso deixou de proteger a Terra devido a alguma maquinação feita pelos sombrios Lordes das Trevas (Lords of Shadow). Devido a isso, os espíritos dos mortos não conseguem subir aos Céus e criaturas malignas, como lobisomens e vampiros, passam a assolar a humanidade. É neste cenário que surge Gabriel Belmont, membro da Irmandade da Luz, que teve sua esposa assassinada por um de seus próprios companheiros. Como o espírito dela está preso no limbo, Gabriel vê a oportunidade de trazê-la de volta à vida ao mesmo tempo em que derrota os Lordes das Sombras.



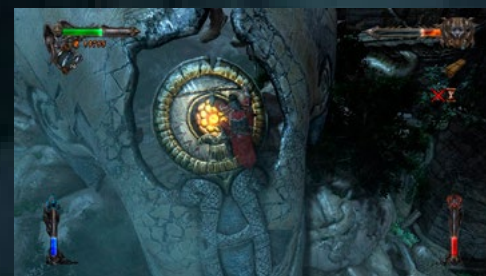
Como não poderia deixar de ser em um jogo da Kojima Productions, Castlevania: Lords of Shadow tem uma produção cinematográfica, contando com artistas famosos entre seus dubladores. Entre eles está Patrick Stewart, como o personagem Zobek, que além de membro da Irmandade da Luz é também o narrador da história. Infelizmente, com excessão de Stewart, o trabalho de dublagem é pouco inspirado. Robert Carlyle, que interpreta Gabriel Belmont, usa praticamente a mesma entonação para todas as suas falas. Em várias cenas você percebe que o personagem deveria estar gritando, mas não é o que acontece. Os vilões, que aparecem bem menos do que Gabriel, possuem uma dublagem mais convincente do que o protagonista.



Gabriel, o primeiro Belmont



Outro ponto fraco da trama são os personagens secundários, que somem da história com a mesma facilidade com que aparecem. Quando algum deles morre é até difícil pro jogador realmente se comover com o fato, já que não teve muito contato com o personagem. Em determinado momento, eu até esqueci da existência de um deles, até que ele foi citado por outro personagem na história. Sem contar que a história é contada em capítulos, sendo interrompida a cada fase, quando entra uma narração explicando o que vem a seguir. Eu prefiro o estilo God of War, onde o jogador não percebe onde termina uma fase e começa outra, o que dá uma sensação de imersão muito maior.



Castlevania of war

Em compensação, a apresentação dos cenários é fantástica, variando entre florestas, castelos e paisagens impossíveis, que só existem num mundo sobrenatural. Muita coisa aqui foi tirada de God of War, como a câmera que se abre para exibir toda a magnitude do cenário e o tamanho da tarefa que Gabriel tem pela frente. É uma pena que os personagens não tenham recebido o mesmo tratamento, todos os humanos que aparecem possuem um rosto sem muitos detalhes ou expressões, já os monstros são muito melhor acabados.

Não é apenas na apresentação dos cenários que esse Castlevania se assemelha ao game da Sony, a jogabilidade também é praticamente a mesma. Aperte quadrado para um ataque individual, triângulo para um ataque de área e xis para pular. A diferença aqui são as tradicionais armas extras da série, quatro no total: um cristal que evoca um demônio e arrasa todos os inimigos que vê pela frente, umas fadinhas que distraem os monstros, além das clássicas facas e frascos de água benta. A arma principal de Gabriel continua sendo a clássica cruz com uma corrente, que vai ganhando alguns upgrades ao longo do jogo para ajudar a resolver puzzles.




Em sua maioria, esses puzzles são bem fáceis, a única complicação é devido ao design de algumas fases, que muitas vezes dificulta a visão de uma área específica. No cemitério dos Titãs, por exemplo, é impossível enxergar a entrada de uma determinada caverna, parecendo que o jogador chegou em um beco sem saída. É realmente frustrante você ficar procurando um tempão pela solução de algo apenas porque a fase foi mal projetada. Além disso, algumas mudanças de câmera acontecem quando o jogador está no meio de algum pulo importante. Não foram poucas as vezes que acabei caindo em um abismo por conta disso.



Habilidades Variadas

Outro ponto fraco da trama são os personagens secundários, que somem da história com a mesma facilidade com que aparecem. Quando algum deles morre é até difícil pro jogador realmente se comover com o fato, já que não teve muito contato com o personagem. Em determinado momento, eu até esqueci da existência de um deles, até que ele foi citado por outro personagem na história. Sem contar que a história é contada em capítulos, sendo interrompida a cada fase, quando entra uma narração explicando o que vem a seguir. Eu prefiro o estilo God of War, onde o jogador não percebe onde termina uma fase e começa outra, o que dá uma sensação de imersão muito maior.



Apesar de trazer uma batalha final muito fácil, principalmente em comparação com outras batalhas dentro do próprio jogo, o final da jornada de Gabriel é emocionante. Aliás, prepare-se para ficar bastante tempo apenas assistindo as cenas que acontecem, já que grande parte dos diálogos e revelações foram guardados para a parte final do jogo. O game possui ainda uma cena pós-créditos com uma reviravolta sensacional. Se os produtores consertarem os pequenos defeitos desta primeira aventura, Castlevania: Lords of Shadow 2 tem tudo para ser um dos grandes jogos de 2014. 



Prós

- Belos cenários;
- Combate divertido;
- História épica;
- Vilões interessantes.



Contras

- Dublagem fraca;
- Personagens com expressões simples;
- Coadjuvantes sem carisma.

NOTA

8.5

Castlevania Lords of Shadows
(PlayStation 3)

Desenvolvedor: MercurySteam
Gênero: Ação - Aventura



por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Samuel Coelho

Diagramação: Tiffany B. Silva

AS VENDAS DE CONSOLES ATUAIS PODEM SER COMPARADAS ÀS DE GERAÇÕES ANTERIORES?

Nas últimas semanas, recebemos enxurradas de notícias de como os novos consoles estão batendo recordes de vendas em diversos pontos do mundo. Com números surpreendentes, o Xbox One e o PlayStation 4 estão se consagrando como os consoles de vendagem mais rápida de todos os tempos. Mas o que isso significa? É algum demérito para outros consoles de vendagem menor? Na verdade não.



MERCADO DE NICHU

Os videogames foram lançados, primeiramente, como brinquedos de luxo para crianças. Com jogos simples, e que ao mesmo tempo estimulavam o raciocínio e divertiam, estes aparelhos rapidamente viraram sensação entre o público jovem. Com isso, por maior que fosse o sucesso dos consoles, eles possuíam um público-alvo muito bem definido: as crianças. Contudo, um mercado com tamanho potencial estava se revelando, e, com o passar das gerações, as empresas foram percebendo a mina de ouro que tinham nas mãos.



O Super Nintendo e o Mega Drive deram alguns pequenos passos em direção ao crescimento do público-alvo dos videogames, mas foi com o PlayStation que as coisas começaram a mudar de verdade. Com jogos adultos e que remetiam a experiências cinematográficas, o console de estreia da Sony foi marcado pela mudança de escopo dos consoles de mesa, de maneira que mais pessoas começaram a se interessar pelo produto. E com títulos como Metal Gear Solid e Final Fantasy VII, o PlayStation logo se tornou o queridinho dos adolescentes e jovens que desejavam experiências de temática adulta e, algo que acabou expandindo o público interessado por games, enquanto ainda manteve o público predominantemente infantil de outrora.

JOGOS E ALGO A MAIS

O PlayStation não foi importante apenas para mostrar que videogames não eram coisas de criança, ele também foi o primeiro console de mesa a popularizar o conceito de videogame multimídia. Utilizando o CD como mídia, o console permitia a reprodução de CDs de música, uma funcionalidade muito popular para aquele tempo. Com isso, o console deixou de ser utilizado apenas com jogos e acabou se tornando um sistema de reprodução de áudio que utilizava-se das caixas de som do próprio televisor para reproduzir CDs.



Nem preciso dizer o quão interessante se tornou o console para vários tipos de pessoas, já que todos podiam aproveitá-lo de alguma forma, mesmo que uma delas não envolvesse videogames. A ideia deu tão certo que esse direcionamento acabou virando tendência, e evoluiu um pouco a cada geração (para quem diz que a Sony só sabe copiar tendências, isso serve para mostrar que a empresa também é capaz de criá-las).

Com esses movimentos, a Sony iniciou mais uma revolução no mercado dos videogames. Se a Nintendo salvou toda a indústria nos anos 80, a Sony foi a responsável por dar o primeiro passo para a sua expansão nos anos 90. É claro que isto também fez com que o público mais uma vez se expandisse significativamente, e as gerações seguintes só vieram provar ainda mais este ponto, já que a inclusão de DVD Player, o acesso à internet e outras inovações foram se integrando cada vez mais aos consoles, até chegarmos em completas centrais multimídia, tal como o Xbox One.



JOGANDO EM FAMÍLIA

Indo por outro caminho, a Nintendo sempre foi resistente quanto à inclusão de funcionalidades que não envolvessem jogos em seus consoles, mas, ainda assim, a empresa veio com uma das maiores - senão a maior - revolução já vista na história desta indústria. Sim, estou falando do Wii.




O revolucionário console da Nintendo pode não ter marcado o melhor momento do mundo para os fãs da empresa, já que a Big N deixou o mercado de jogos hardcore de lado em prol de jogos mais voltados à experiência casual e familiar. Mas foi justamente essa decisão que fez com que os videogames se tornassem ainda mais interessantes para pessoas que não estavam acostumadas a jogar.



Podemos dizer que o Wii foi uma revolução em vários sentidos. Em primeiro lugar, a nova forma de jogabilidade possibilitou a criação de novos jogos jamais antes imaginados, tais como os jogos casuais lançados aos montes para o console. E foram justamente estes famigerados jogos que expandiram o mercado de forma inimaginável. Líder absoluto em vendas na última geração, o Wii vendeu mais de cem milhões de consoles em todo o globo ao longo de seus sete anos no mercado. Boa parte dessas vendas se deram por pessoas que não costumavam jogar videogames, de maneira que o console da Nintendo acabou se transformando em um item praticamente fundamental da sala de qualquer família e o mais recomendado para festas e eventos sociais entre amigos.

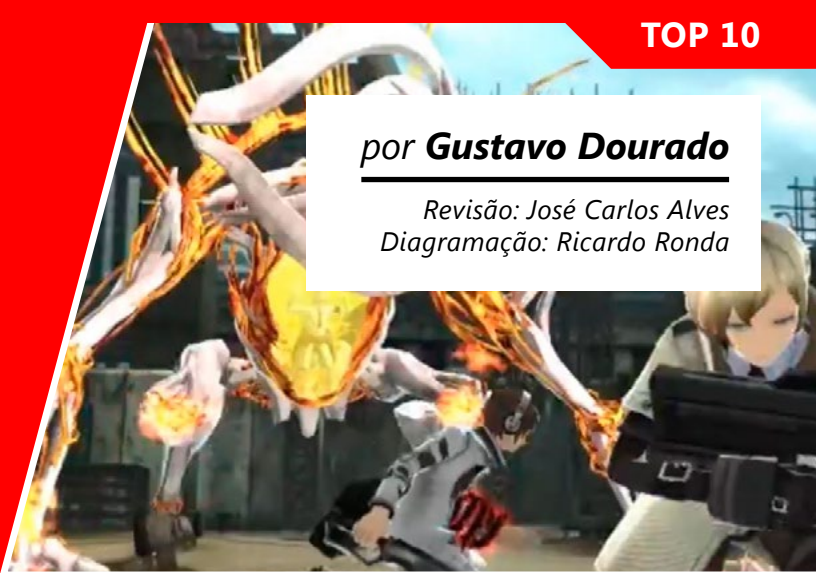
E O QUE TUDO ISSO TEM A VER COM OS RECORDES DE VENDAS DOS NOVOS CONSOLES?

Muita coisa! As comparações entre vendas de consoles atuais e consoles antigos não têm o menor fundamento pelo simples fato de que um mercado que antes era sustentado por um pequeno nicho de pessoas agora se tornou um dos mais rentáveis de todos. A evolução dos consoles, seja quanto suas capacidades multimídia ou mesmo pela jogabilidade simples e intuitiva, acabou impulsionando todo o mercado, já que um console pode agradar não só jogadores assíduos como também seus pais, avós ou qualquer pessoa que deseje um pouco de entretenimento, seja jogando uma partida de boliche com Wii Sports ou mesmo assistindo a algum seriado que nada tem a ver com videogames. 

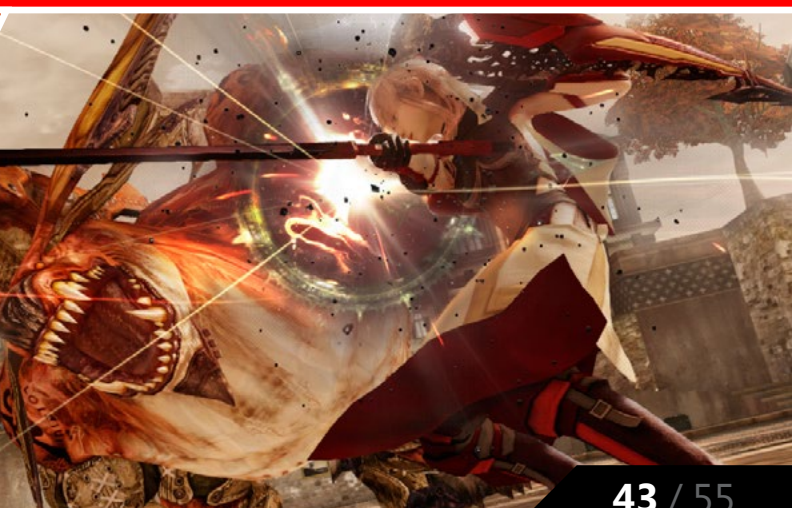
JOGOS MAIS ESPERADOS DE 2014

por **Gustavo Dourado**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Ricardo Ronda



O ano de 2013 foi realmente ótimo para os gamers. É também fato que os fãs da Sony não puderam ter muitas reclamações: o PS3 ganhou alguns blockbusters de qualidade, além do próprio PlayStation 4, que teve um lançamento realmente impressionante. O único que ficou um pouco para trás foi, infelizmente, o PS Vita, mas isso pode mudar a qualquer momento, caso títulos de peso, anunciados até o momento apenas para o Japão, como Persona 4: Dancing All Night e Soul Sacrifice Delta, dêem as caras por aqui. Como ano passado tivemos títulos de ação e aventura, como BioShock Infinite e um belo drama sobrenatural com Beyond: Two Souls, este novo ano promete variar ainda mais. Confira alguns dos títulos mais esperados para este ano que acaba de começar e já promete ser um dos melhores para os jogadores!



10

Dragon Ball Z: Battle of Z (PS3/PS Vita)

Desenvolvedora: Namco Bandai Games
Lançamento: 28 de janeiro

Como um marco na infância de muitos, Dragon Ball sempre teve seu lugar nos corações dos fãs. No caso do mais novo jogo da franquia, nostalgia é a palavra certa para defini-lo. Mesmo com uma história própria, o jogo trará diversos personagens de toda a franquia, interligando, de certa forma, todos os arcos até hoje lançados com exceção de GT. Prometendo trazer a pancadaria a um patamar ainda maior, o jogo trará a possibilidade de jogar com até oito jogadores, online, mas também terá o modo offline, onde os membros da equipe do jogador, no caso quatro personagens, serão incorporados pela inteligência artificial. O jogo promete trazer vários personagens, tanto clássicos quanto novos, como Raditz, Broly e Bills, de A Batalha dos Deuses. Battle of Z é a prova que os jogos de luta realmente prometem nesse ano!



9 Yaiba: Ninja Gaiden Z (PS3)

*Desenvolvedora: Tecmo Koei
Lançamento: 8 de março*

Keiji Inafune sempre foi um amante de zumbis e humor, tanto que Dead Rising está aí para provar isso. Mas, quando ele disse à Team Ninja que estava afim de fazer um jogo sobre zumbis, o resultado saiu mais hilário que o esperado. O jogo nos coloca na pele de Yaiba Kamikaze, um ninja que, ao lutar contra Ryu Hayabusa, perdeu metade de seu corpo. Quando acordou, Yaiba percebeu que seu corpo era agora parte cibernética, o que o fazia um ciborgue. Agora, o Sr. Kamikaze precisa praticar um pouco, como ele mesmo diz, fazendo chacinas em hordas de zumbis, até que consiga sua tão desejada vingança contra Ryu. Ninja Gaiden Z será, assim como os outros jogos da franquia, um jogo de ação e hack'n slash, focando muito mais no humor que na ação e, como a promessa é atingir o maior número de jogadores possível, a dificuldade do jogo será reduzida. Mas não se engane! Os zumbis são bem espertinhos.



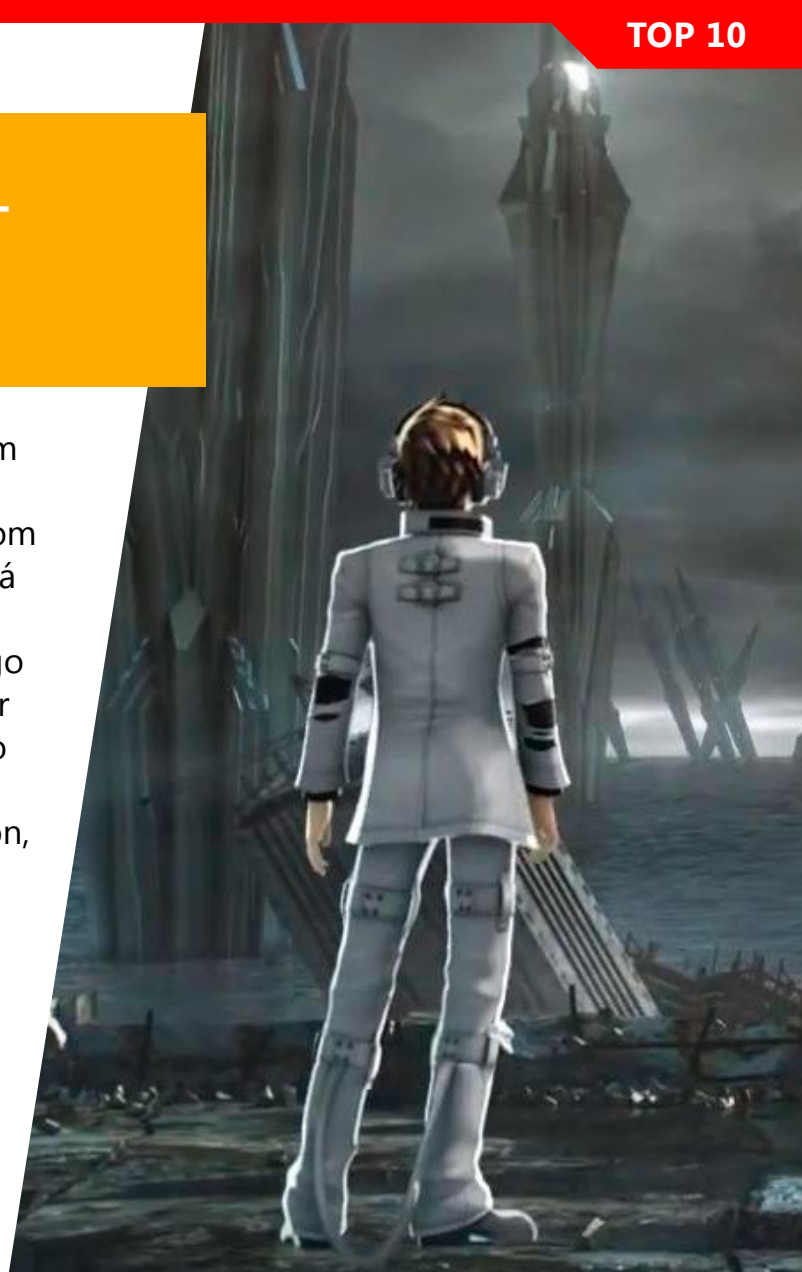
8

Freedom Wars (PSVita)

Desenvolvedora: Sony Computer Entertainment

Lançamento: 2014 (apenas no Japão)

Em desenvolvimento pela Sony Japan Studios em conjunto com a Shift, estúdio responsável por *Gods Eater*, *Freedom Wars* é um jogo de ação com alguns elementos de RPG, no qual o jogador terá de enfrentar monstros gigantes com armas de combate corpo a corpo ou a longa distância, algo muito semelhante a jogos como *Monster Hunter* e ao próprio *Gods Eater*, sendo que o verdadeiro destaque fica para seu enredo. O jogador controlará um habitante da cidade de Panopticon, a qual assume a referência da palavra, Panótico, ou seja, um lugar totalmente vigiado durante todo o tempo. Os habitantes, logo ao nascer, recebem uma sentença de um milhão de anos, por um crime que ainda não fora revelado. Eles devem resgatar pessoas capturadas por enormes monstros chamados Abductors, para que sua pena seja reduzida. O que nos espera quando alcançarmos a liberdade?



7 Driveclub (PS4)

*Desenvolvedora: Sony
Computer Entertainment
Lançamento: 2014*

Antes anunciado como um título de lançamento do PlayStation 4, Driveclub ainda é um título "misterioso". O jogo, há pouco tempo, foi adiado para 2014, com a justificativa de melhorias no desenvolvimento, mas desde então não tivemos muitas novidades. Sendo a mais nova aposta da Evolution Studios, mesmos desenvolvedores da franquia MotorStorm, o título tenta agradar todo tipo de jogador, sejam estes fãs de simuladores ou de jogos com o estilo arcade, onde as leis da física são geralmente uma piada. O foco principal do título está em seu sistema de corridas online, este que funciona como uma espécie de "rede social", onde o jogador poderá se encontrar com outros, como um verdadeiro clube, para poder correr em alta velocidade ou vencer desafios.

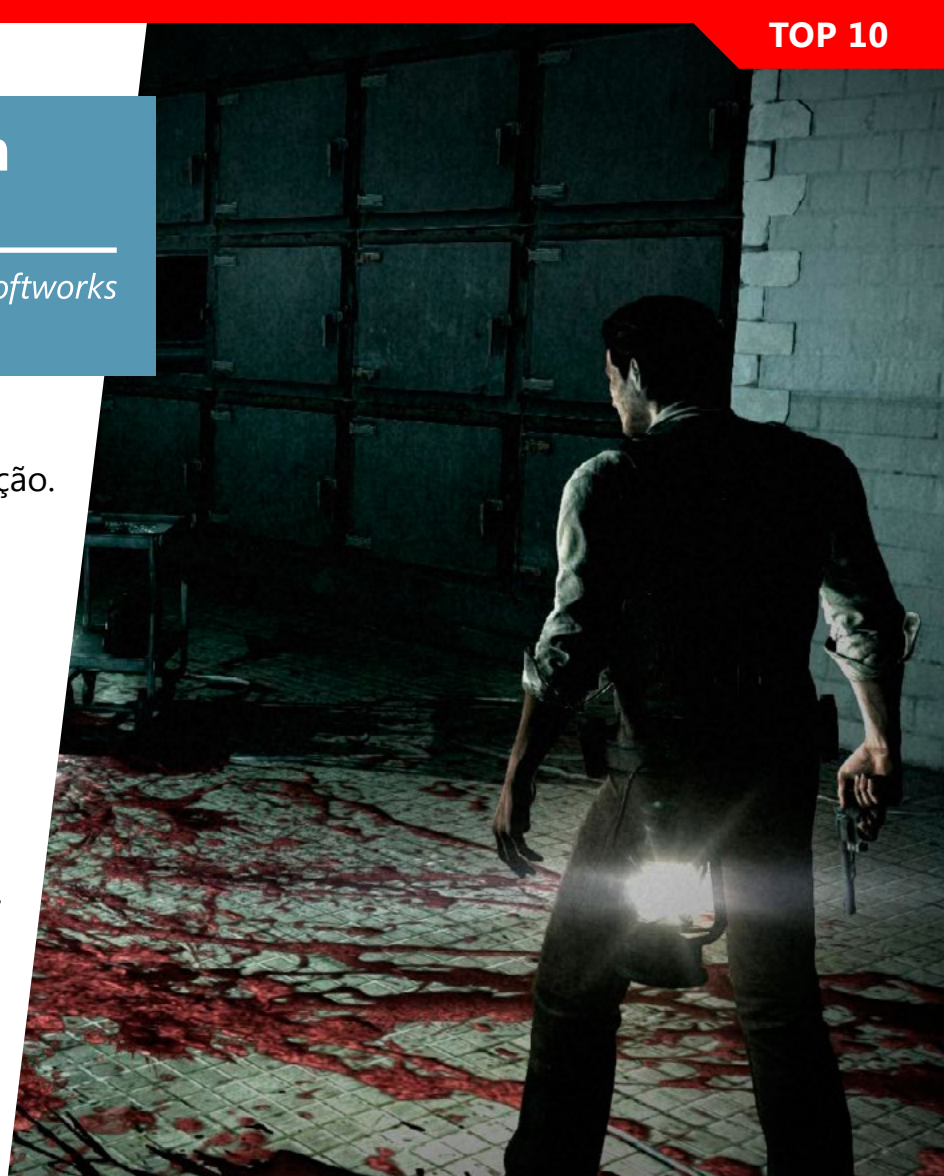


6 The Evil Within

(PS3/PS4)

Desenvolvedora: Bethesda Softworks
Lançamento: 2014

Considerado por muitos um gênero morto, o survival horror pode ter salvação. Sendo uma das maiores promessas para 2014, *The Evil Within* tenta trazer de volta o verdadeiro terror, algo um tanto quanto raro hoje em dia. Sendo mais uma obra de Shinji Mikami, a mente por trás de *Resident Evil*, *The Evil Within* tem como protagonista Sebastian Castellanos, um policial que investiga uma misteriosa chacina de um batalhão enquanto tenta encontrar seus parceiros e sobreviver em uma cidade misteriosamente devastada, repleta de monstros sedentos e aterrorizantes. É realmente algo para se colocar esperanças! (ou perdê-las)!



5 Lightning Returns: Final Fantasy XIII (PS3)

*Desenvolvedora: Square Enix
Lançamento: 13 de fevereiro*

Trazendo novidades, a nova aventura de Lightning se mostra realmente diferente, tanto em sua jogabilidade quanto em seu enredo. O jogo se passará quinhentos anos

após XIII-2, quando Lightning acorda de sua "prisão" de cristal, onde os mundos de Valhalla, o Reino do Caos, e o mundo real estão para se colidir e Lightning possui apenas 13 dias para salvá-los (conveniente, não?). Algo que realmente chama a atenção são as customizações, estas que prometem ser um grande trunfo para o jogo, podendo alterar a cor da armadura e das armas da protagonista, além de adicionar acessórios para fazer um estilo único e próprio do jogador. Mesmo após as inúmeras críticas negativas que os títulos anteriores vêm recebendo, LR:FFXIII trará um sistema de batalha ainda mais voltado para a ação, preparando o campo para seu sucessor, Final Fantasy XV. Neste caso, quando Lightning entrar em batalha, estará livre, por assim dizer, para correr pelo campo, enquanto o jogador planeja seus ataques, defesas e estratégias. Em meio a algumas polêmicas, como a relacionada ao busto da protagonista, e uma certa repulsa de alguns fãs, o título vêm recebendo elogios mesmo antes de seu lançamento. Para a alegria de alguns e a infelicidade de outros, esta será a última aventura de Lightning.



4

Thief (PS4)

*Desenvolvedora: Square Enix
Lançamento: 25 de fevereiro*

Tendo seu primeiro jogo lançado em 1998, Thief sempre seguiu a mesma tendência para sua jogabilidade. Sendo sempre um jogo com visão em primeira pessoa (obrigatória ou preferencialmente, pois em alguns títulos havia a opção para mudança da câmera), o objetivo dos jogos da série eram sempre os mesmos: entre, pegue o máximo de coisas puder carregar e saia sem ser notado. O reboot da série promete seguir muito bem essa premissa. Marcando o fim do hiato da franquia, Thief será uma das apostas da Square Enix para 2014, trazendo de volta Garrett, mais conhecido como Master Thief, o ladrão mais habilidoso de toda The City, que vive à mercê do cruel Barão. Será que Garrett conseguirá acabar com o caos provocado pelos atos malévolos do líder e controlador da cidade?



3 inFamous: Second Son (PS4)

Desenvolvedora: Sony Computer Entertainment
Lançamento: 21 de março

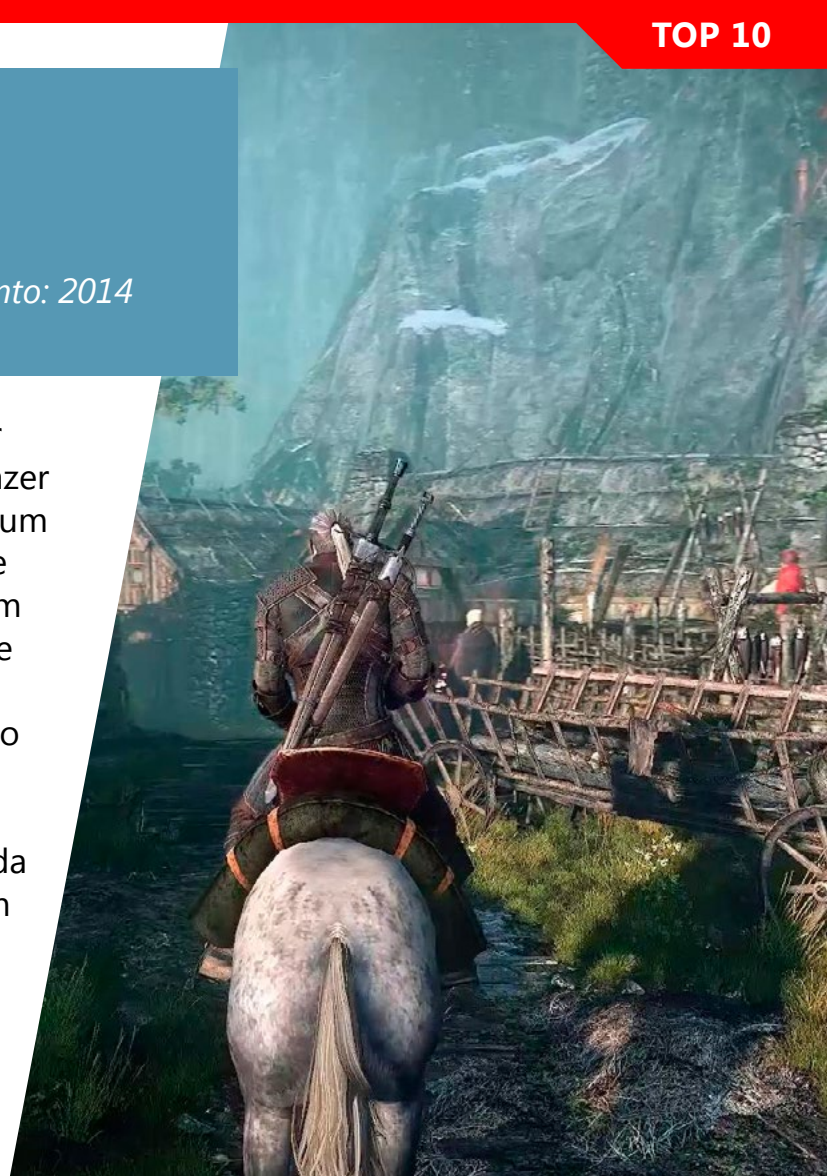
Apresentado na primeira conferência da Sony em 2013, a mesma que revelou o PS4, inFamous: Second Son será a continuação do legado de Cole MacGrath, o protagonista dos últimos três jogos. Second Son nos apresenta Delsin Rowe, um rapaz que, por seus meios, luta por uma vida mais justa e sem opressão. Enquanto fazia suas rotineiras atividades, Delsin foi surpreendido por um acidente, onde descobre seus poderes. O novo jogo da franquia contará com os recursos exclusivos do PlayStation 4, tais como a tela de toque do controle e abusará do poder do novo console da Sony, mas vários elementos já conhecidos pelos fãs, tais como o parkour e o mundo aberto.



2 The Witcher 3: Wild Hunt (PS4)

Desenvolvedora: Pendente Lançamento: 2014

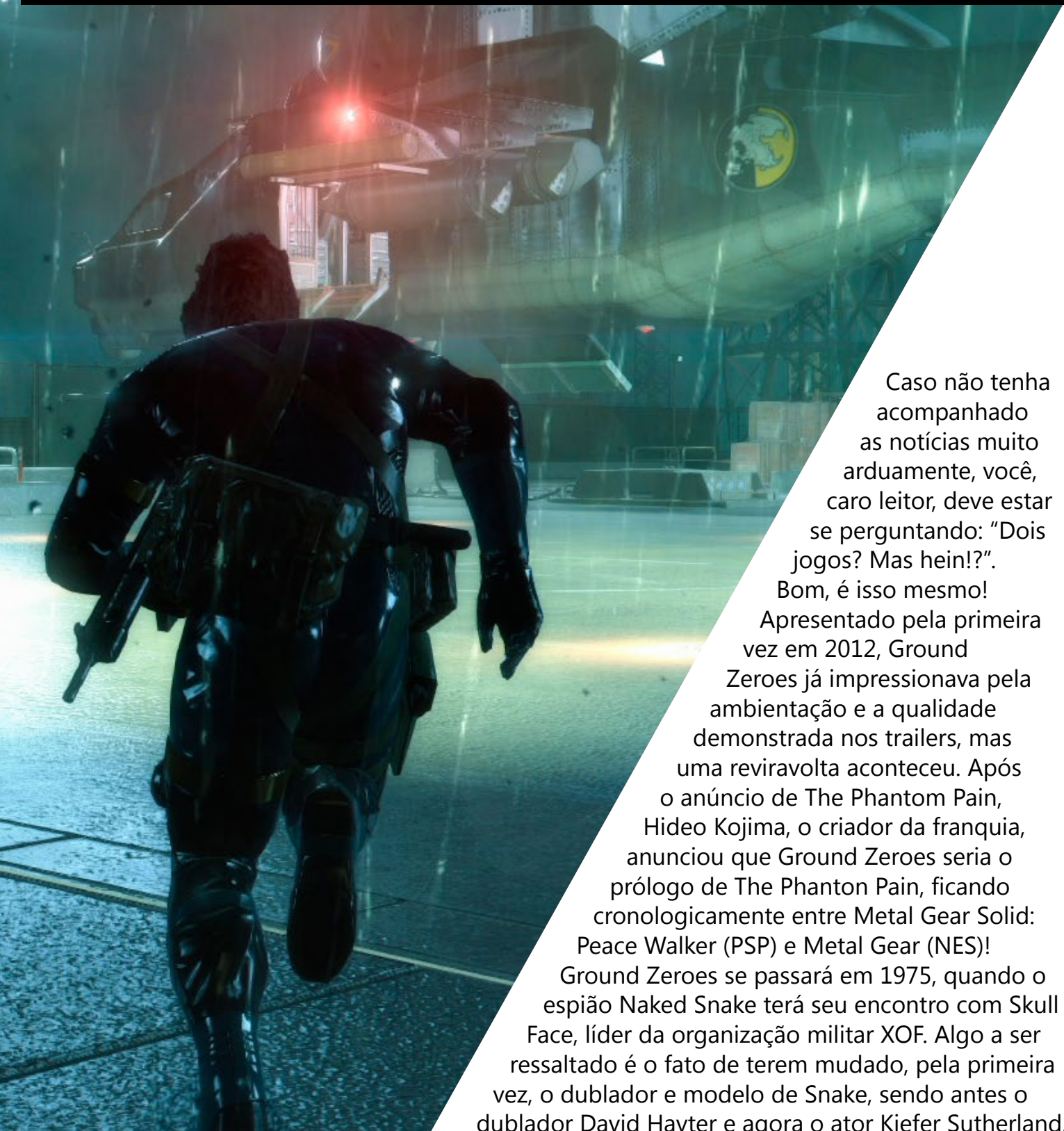
Baseado em uma série de livros de um escritor polonês, The Witcher 3: Wild Hunt promete trazer o último capítulo da história de Geralt of Rivia, um Witcher, ou melhor, um Caçador de Bestas. The Witcher 3 será um jogo de ação e aventura com elementos de RPG em um mundo aberto, onde o jogador terá, segundo os desenvolvedores, total liberdade para andar por um mundo cheio de criaturas aterrorizantes, podendo fazer as próprias escolhas e encarar as consequências destas por conta própria. O título é o terceiro da franquia, mas será o primeiro a dar as caras em um console da Sony, sendo que o estúdio por trás deste título é o mesmo de um dos mais misteriosos e aguardados jogos anunciados no ano passado para o PlayStation 4 e outras plataformas: CyberPunk 2077.



1 Metal Gear Solid V: Ground Zeroes e Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (PS3/PS4)

Desenvolvedora: Konami

Lançamento: Ground Zeroes: 18 de março / The Phantom Pain: 2014



Caso não tenha acompanhado as notícias muito arduamente, você, caro leitor, deve estar se perguntando: "Dois jogos? Mas hein!?".

Bom, é isso mesmo!

Apresentado pela primeira vez em 2012, Ground

Zeroes já impressionava pela ambientação e a qualidade

demonstrada nos trailers, mas uma reviravolta aconteceu. Após

o anúncio de The Phantom Pain, Hideo Kojima, o criador da franquia,

anunciou que Ground Zeroes seria o prólogo de The Phantom Pain, ficando


cronologicamente entre Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP) e Metal Gear (NES)!

Ground Zeroes se passará em 1975, quando o espião Naked Snake terá seu encontro com Skull

Face, líder da organização militar XOF. Algo a ser ressaltado é o fato de terem mudado, pela primeira

vez, o dublador e modelo de Snake, sendo antes o dublador David Hayter e agora o ator Kiefer Sutherland,



mais conhecido por interpretar Jack Bauer no seriado 24 Horas. A jogabilidade será, segundo Kojima, algo único, com tamanha liberdade e formas diferentes de realizar a mesma missão, ou seja, o jogador decidirá como realizar tal missão, além de servir para que o jogador se “acostume” com a nova jogabilidade para sua continuação. Já The Phantom Pain se passará nove anos após seu prólogo, ou seja, 1984, no caso, após Snake acordar de seu coma, e mudar seu code-nome para Punished Snake, como foi possível ver no trailer. Segundo o informado, The Phantom Pain será centenas de vezes maior e mais livre que seu prólogo, dando assim uma liberdade ainda maior ao jogador para realizar as missões da forma que bem entender, com seus cenários de mundo aberto. Ambos foram algumas das surpresas que brotaram da caixinha de Kojima, que geralmente possui uma carta na manga. 



PLAYSTATION BLAST

Confira outras edições em:

[**playstationblast.com.br/revista**](https://playstationblast.com.br/revista)