

# PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATION.COM.BR

#26  
JUL  
2014



PRÉVIA

TALES OF XILLIA 2 (PS3)

TOP 10

REMASTERIZAÇÕES DO PS3 PARA PS4





## Shoryuken definitivo

Depois de várias edições de Street Fighter IV, a Capcom dá carta branca para sua definitiva: Ultra Street Fighter IV. Nessa edição, você confere o que achamos desse incrível jogo de luta. Revisitamos o passado da pancadaria virtual com um Street Fighter clássico e Dragon Ball Z. Também listamos as mais aguardadas remasterizações de jogos de PS3 para PS4. Além disso, trazemos tudo sobre Tales of Xillia 2 e muito mais. – **Rafael Neves**

04

PERFIL

### Poison (Street Fighter)

PS STORE

### Mutant Mudds e No Heroes Allowed

42

08

BLAST FROM THE PAST

### Street Fighter III: 3rd Strike (PS2)

BLASTOY

### Decapre - USFIV

50

18

BLAST FROM THE PAST

### Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)

PERFIL

### Kazunori Yamauchi (Gran Turismo)

MAIS ONLINE!



22

PRÉVIA

### Tales of Xillia 2 (PS3)

ANÁLISE

### Ys: Memories of Celceta (PSVita)



28

ESPECIAL

### Ultra Street Fighter IV (PS3)

ANÁLISE

### Muramasa Rebirth (PSVita)



33

ESPECIAL

### Remasterizações PS3 que queremos ver no PS4

ESPECIAL

### A "Gamificação" e o poder dos games



**Não é flor que se cheire por Sybelyus Paiva**

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**

Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**

Thomas Schulze

**DIRETOR DE REVISÃO**

Alberto Canen

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**

Ricardo Ronda

**REDAÇÃO**

Alberto Canen  
Diego Sato  
Farley Santos  
Filipe Salles  
Jeferson dos Santos  
João Pedro Meireles  
José Carlos Alves  
Rafael Neves

**REVISÃO**

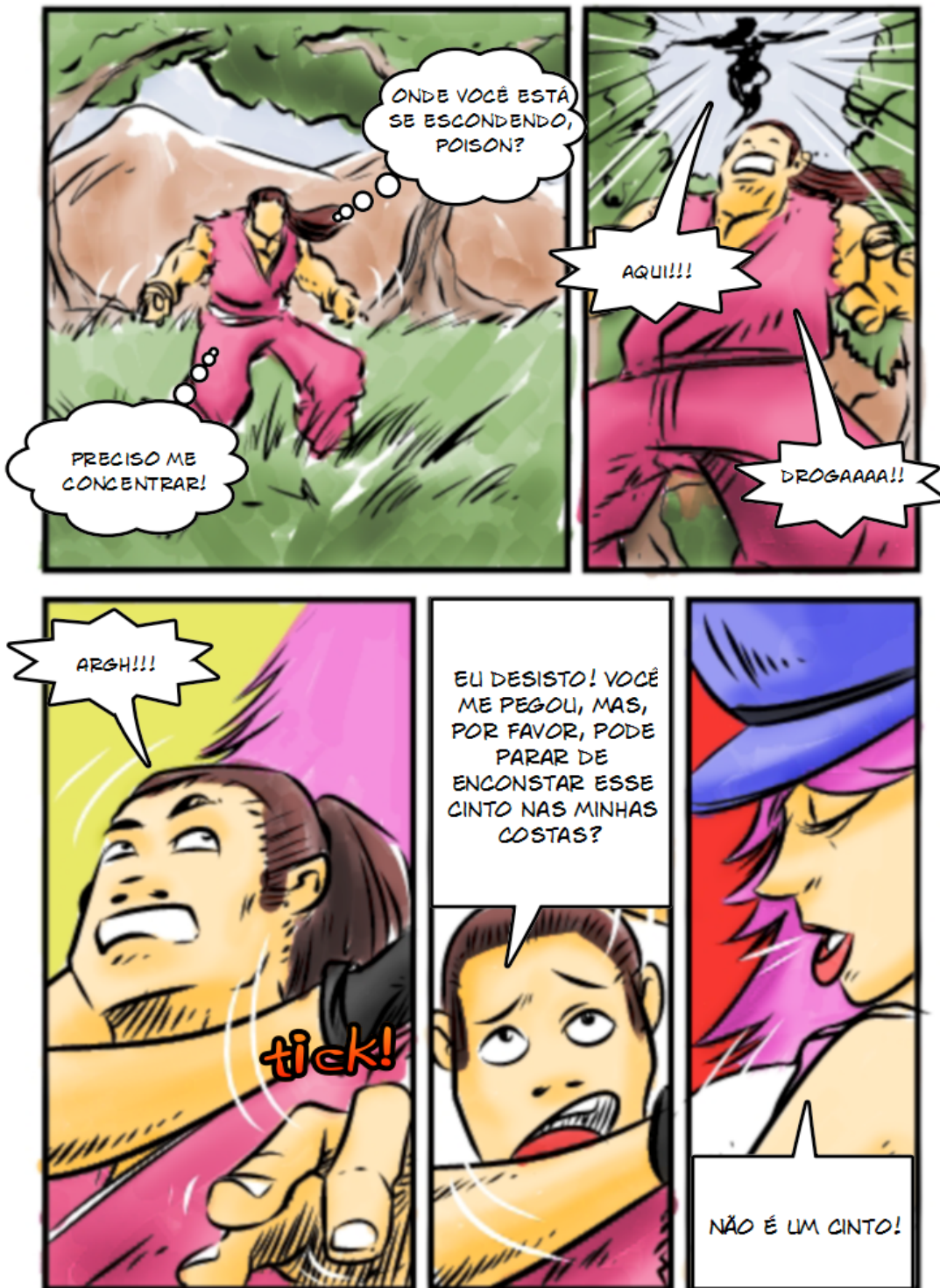
Alberto Canen  
Jaime Ninice  
José Carlos Alves  
Leonardo Nazareth  
Thyago Coimbra Cabral

**DIAGRAMAÇÃO**

Breno Madureira  
Gabriel Leles  
Ítalo Lourenço  
Leandro Fernandes  
Ricardo Ronda

**CAPA**

Felipe Araujo



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 **Diego Sato**

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Breno Madureira

# Poison

Futanari, transsexual,  
homem, mulher...  
afinal, qual é a  
do(a) Poison, um(a)  
dos(as) personagens  
mais misteriosos(as)  
interessantes  
da Capcom

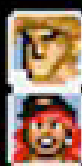
A full-page illustration of the character Poison from the Street Fighter series. She is depicted from the waist up, wearing her signature blue beret, a white bikini top, and blue shorts with a white chain belt. Her long, vibrant pink hair is blowing in the wind. She is holding a black handgun in her right hand, pointing it towards the viewer. The background is a dark, rainy street scene with rain falling diagonally across the frame. The overall color palette is dominated by pinks, blues, and greys.

## Poison, a personagem mais polêmica da série Street Fighter

Quando decidi escrever sobre a(o) Poison, não sabia no que estava me metendo. Não que não estivesse empolgado em escrever sobre um dos meus personagens favoritos da série. Mas simplesmente por que fiquei horas me perguntando em como definir seu gênero. Ao abordar toda a polêmica de se falar sobre uma pessoa que nem sequer a Capcom consegue definir direito, pensei em estar enfiando a mão em um vespeiro. Que nada. Poison é legal justamente por causa disso.

Então, para não cansar a sua leitura e deixar a coisa fluindo de forma mais fácil, vamos partir da convenção de que Poison deve ser tratado(a) da forma como ele(a) quer ser: uma moça. E que moça.

Poison possui uma longa trajetória. Promovida de um simples saco de pancadas do exército da Mad Gear para um personagem selecionável no rol de opções do novo Ultra Street Fighter IV, ela venceu os preconceitos, a zoação dos homofóbicos e a confusão dos gêneros para ganhar sua posição de respeito ao lado de Ryu, Chun-Li e companhia.



CODY =01002823

POISON

1002823  
TIME  
77

PERFIL

PUSH ST



## Dos becos sombrios para a os tapetes vermelhos

No primeiro Final Fight, Poison fazia dupla com Roxy e juntas tentavam impedir Cody e Haggar em sua cruzada contra o crime organizado. Até aí, nada de diferente dos outros oponentes que o par costumava espancar pelo caminho. A bagunça começou quando Akira Yasuda resolveu defini-la no manual que acompanhava os cartuchos como uma newhalf. No Japão, este termo designa, em parte, um transsexual.

Yasuda explica que a mudança de gênero foi necessária pois "bater em mulheres pode ser ofensivo demais". Não que ele acredite que bater em transsexuais seja menos rude, mas acho que ele não quis dizer isso. O fato é que toda essa confusão foi para evitar que as versões ocidentais do jogo não criassem problemas com a lei e com os órgãos feministas.

É de se esperar que a ideia não deu muito certo, já que as versões americanas de Final Fight substituíram completamente Roxy e Poison por dois punks genéricos. O que inflama mais ainda a situação. Bom, deixemos essa dor de cabeça de lado.

## Uma opção para homens, mulheres e tudo que estiver no meio

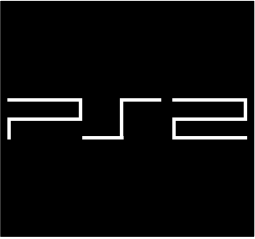
As pequenas aparições nos cenários de Metro City na série Street Fighter apenas nos davam algumas dicas de que a garotona de 1,75m, 52kg e cabelos púrpura ainda não havia sido esquecida pelos produtores. Um papel maior em Street Fighter Alpha 3 transformou-a em empresária de Hugo para auxiliá-lo no que pode antes e depois da porrada. Mas o papel maior ainda estaria por vir.

Em meados de 2011, mais gasolina foi jogada na lareira com o anúncio de Poison no crossover Street Fighter X Tekken. Mas, para a surpresa de todos, a polêmica deu voz ao hype. Apresentando um moveset ágil, armada com chicotes, algemas e um enorme salto de fazer inveja às periguetes. E para deixar a coisa mais séria do que já era, a colocou como dupla de um verdadeiro brutamontes. Fica difícil ser sexista quando se tem um Hugo como guarda-costas.

Quanto à polêmica, quê polêmica? Os transexuais são uma realidade e não há nada de errado com isso. Yoshinoro Ono, um dos responsáveis pela série define, quando questionado sobre qual é a da Poison:

“Vamos deixar isso claro: na América do Norte, Poison é oficialmente um transexual operado. Mas no Japão, ela simplesmente esconde seus assuntos para se parecer como uma garota”.

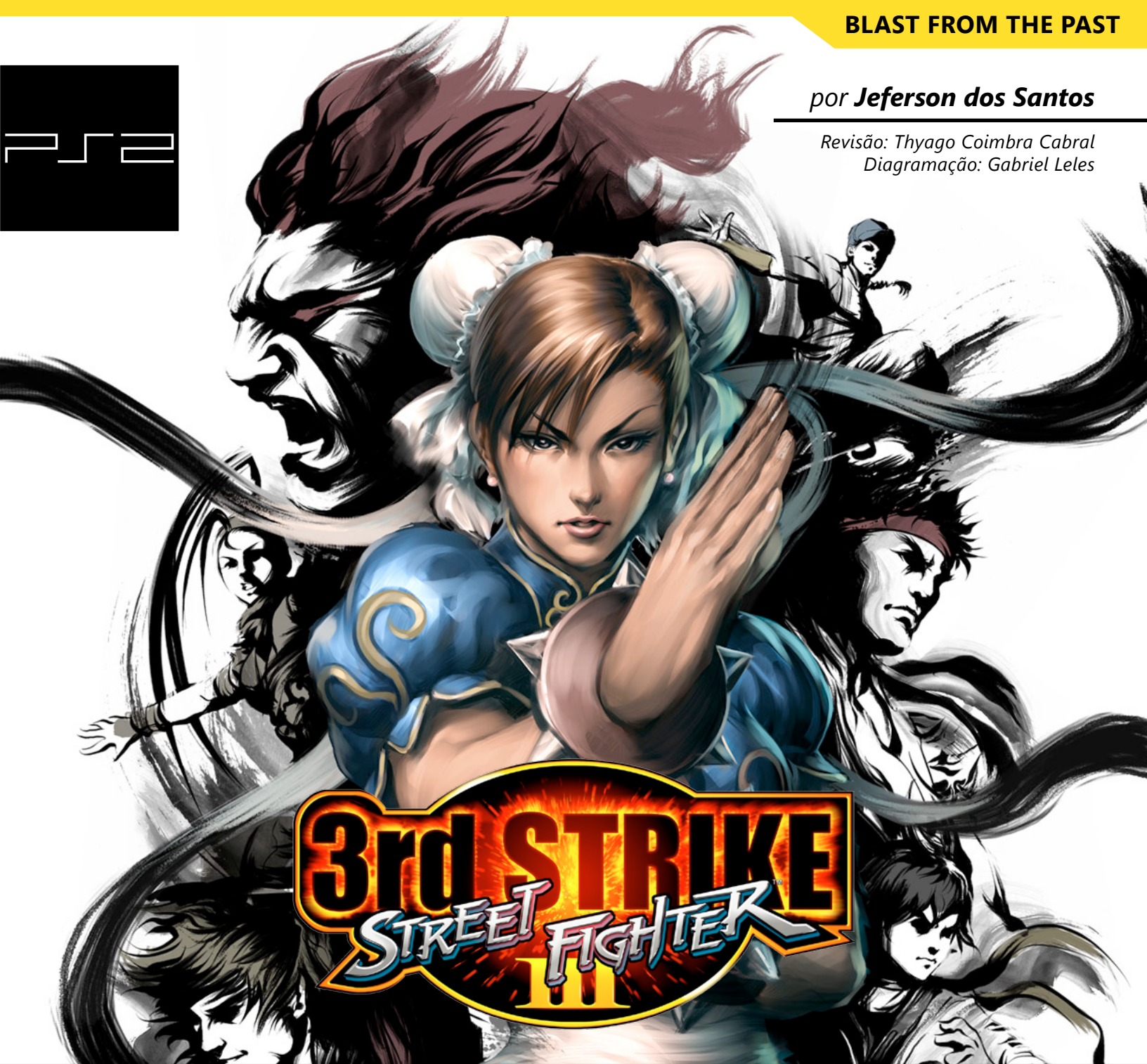




por **Jeferson dos Santos**

Revisão: Thyago Coimbra Cabral

Diagramação: Gabriel Leles



Aos 25 anos de idade, **Street Fighter** é uma das franquias mais antigas e queridas dentro e fora dos videogames. São dezenas de jogos que preenchem esse um quarto de século, passando pelos games principais e suas expansões até os crossovers e as séries paralelas. Contudo, meio a tantos títulos há um que se destaca por ser tão amado quando odiado pelos gamers devido ao seu tecnicismo excessivo pouco visto até mesmo nos jogos de luta mais recentes. Sim, vamos falar de **Street Fighter III**, o supra-sumo da arte de humilhar.

## Um início apagado de muita relevância

O primeiro *Street Fighter* nasceu no final da Era de Ouro dos arcades (década de 70 e 80), mais precisamente em 30 de agosto de 1987. Na época, o jogo da Capcom não fez grande sucesso. Para falar a verdade o game passou despercebido pelas casas de jogos eletrônicos.

**Street Fighter** não foi o fundador do gênero de luta nos videogames, mas com certeza muito do que se entende da categoria hoje depende e deriva diretamente de sua existência, que estabeleceu um esquema de jogabilidade quase que padrão, que seria copiada e modificada por muitos outros games dali por diante.

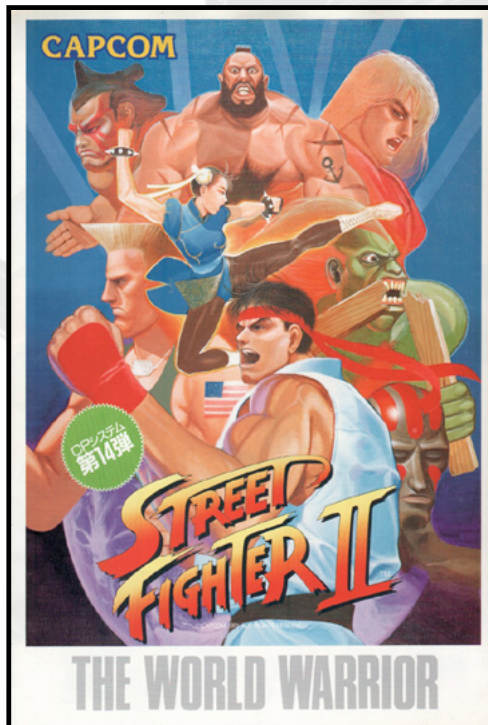


Ryu, Ken, Retsu, Geki, Joe, Mike, Lee, Gen, Birdie, Eagle, Adon e Sagat eram os personagens que integravam o game, sendo que o jogador tinha controle apenas sobre Ryu no modo Arcade e se um segundo jogador o desafiasse, esse obrigatoriamente jogaria como Ken. Os outros personagens eram os desafios impostos pelo computador e não podiam ser selecionados pelos gamers.



Abertura de **Street Fighter**:

## Street Fighter II - Clássico com redundâncias necessárias



Demorou quatro anos, mas **Street Fighter II – The World Warrior** chegou aos fliperamas na Era de Prata, em março de 1991 no “boom” da competitividade e cooperativismo nos arcades. Clássico absoluto, **SFII** tornou-se febre reforçando e aperfeiçoando todos os conceitos que havia sido trazido por seu antecessor. Naquela época não havia os tão famigerados DLCs, mas a Capcom já dava sinais de que sabia explorar suas “galinhas dos ovos de outro” ao máximo. *Street Fighter II* teve muitos retoques, versões e atualizações, tais como **SFII – Champion Editon** (1992), **SFII – Turbo Hyper Fighting** (1992), **Super SFII – The New Challengers** (1993) e **Super SFII Turbo X** (1994).

**Street II – The World Warrior** trouxe novos lutadores, esses foram bem definidos em

suas características físicas, estilos de luta e em seus perfis psicológicos. No total, eram doze personagens que constituíam o game sendo que quatro deles, os chefões, não eram controláveis: Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. No entanto, o jogador tinha a sua disposição os demais personagens: Ryu, Ken, E. Honda, Blanka, Guile, Chun-Li, Zangief e Dhalsim.

Gameplay de **Street Fighter II – The World Warrior**:



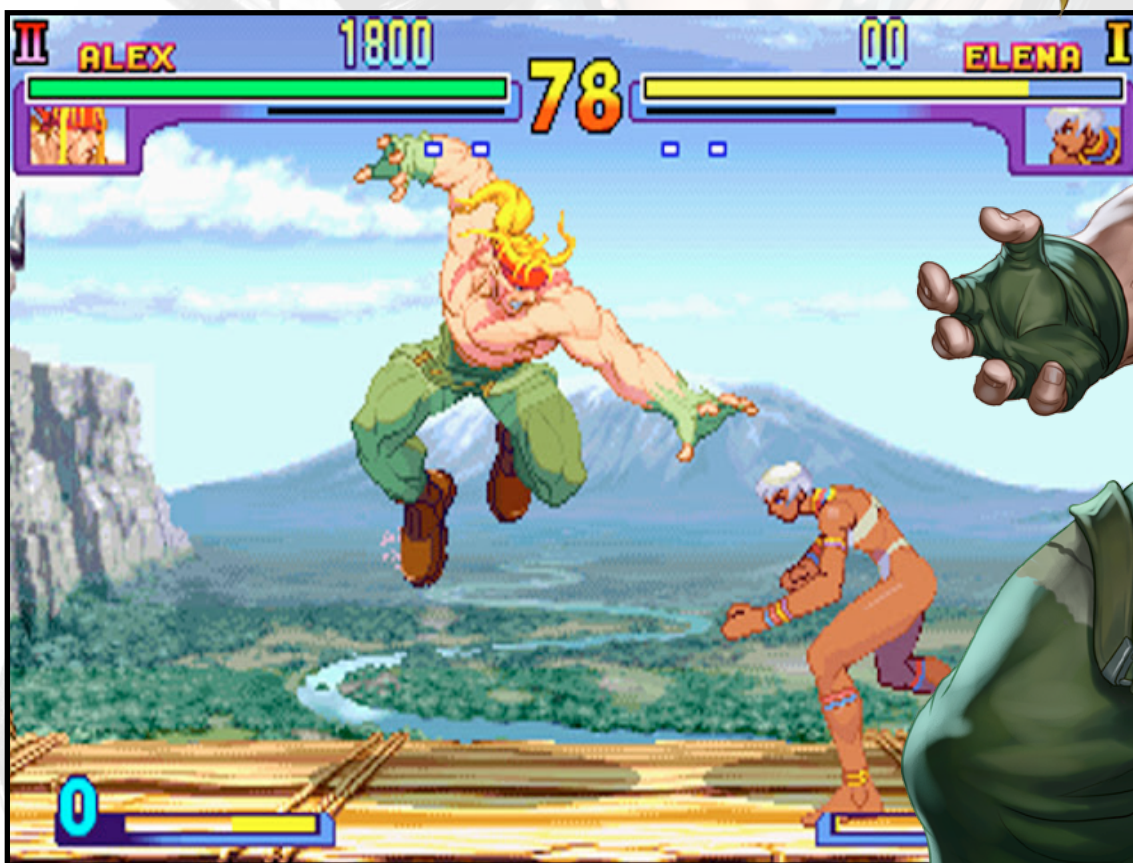
Felizmente, nas outras versões de *Street Fighter II* os "mestres" passaram ficar disponíveis na tela de seleção de personagens, além de trazerem novos lutadores como Fei Long, Dee Jay, Cammy, T. Hawk e Akuma (ou Gouki). Também visando o refinamento da partida também foram acrescentados conceitos inovadores no sistema de batalha, tais como "Combo Aéreo" e "Supercombo" – esse acessado por uma barra de energia na parte inferior da tela.



Depois de seis anos de súplicas por parte dos fãs, finalmente a produtora japonesa, a Capcom, lança a tão aguardada sequência de *Street Fighter II*, mas não antes de ter lançado as séries paralelas Alpha e a EX, os muitos *crossovers* e o game **Street Fighter – The Movie**, adaptação do filme **Street Fighter: A Última batalha** (para quem não conhece, o jogo é baseado no filme que foi baseado no jogo). Mas, voltando ao *SFIII*...

## A ordem é “Inovação, inovação e inovação”

Lançado em fevereiro de 1997 para arcades e Sega Dreamcast, **Street Fighter III – New Generation** foi sinônimo de inovação, por conta de sua qualidade gráfica que elevou os jogos de luta 2D a um novo patamar. A animação dos personagens era fluida e límpida parecendo um animê (desenho animado japonês), com cores vivas e movimentos naturais. Era eminente a sensação de recomeço da série, surgia ali uma nova identidade à franquia de luta mais popular dos videogames.



O visual super-reformulado trouxe novos personagens ao universo de *Street Fighter* que tomaram a vez da maioria dos lutadores clássicos, ficando apenas no panteão as personalidades que nasceram com a série, Ryu e Ken. Já entre os estreantes estão Ibuki, Necro, Sean, Oro, Elena, Dudley, Alex, Yun, Yang e Gill, o boss do jogo – o único personagem não jogável nessa versão do game.



Entretanto, não foi só na parte estética a série *Street Fighter* que foi refeita. Toda a jogabilidade também foi repensada fazendo com que gamers mais experientes passassem horas treinando a nova metodologia de jogo adotada pela Capcom. Nesse novo esquema surgiu o "Stun", uma barra de energia que carrega conforme os danos recebidos e quando cheia por completo o lutador fica tonto, sem chance de ataque ou defesa, a mercê do oponente. "Parry" é



outra novidade em *SFIII*, trata-se de um comando de contra-ataque, onde o jogador que o executa tem a breve oportunidade de revidar o golpe recebido sem sofrer dano algum, essa é uma função arriscada que depende altamente do nível de *feeling*, *timing* e *knowledge* do gamer.

Em *Street Fighter III*, os "Super Combos" foram convertidos para "Super Arts". A técnica, assim como em *SFII*, deve ser acionada por meio de uma barra de energia dedicada que se enche no decorrer da luta de acordo com os golpes recebidos e os danos efetuados. Cada personagem dispõe de três "Super Arts", mas só uma técnica pode ser usada durante a batalha e essa deve ser pré-definida após a escolha do lutador. Usada devidamente, a "Super Art" gera massivas reduções de vitalidade ao inimigo podendo reverter uma batalha que já estava dada como definida.

### Abertura de **Street Fighter III – New Generation:**



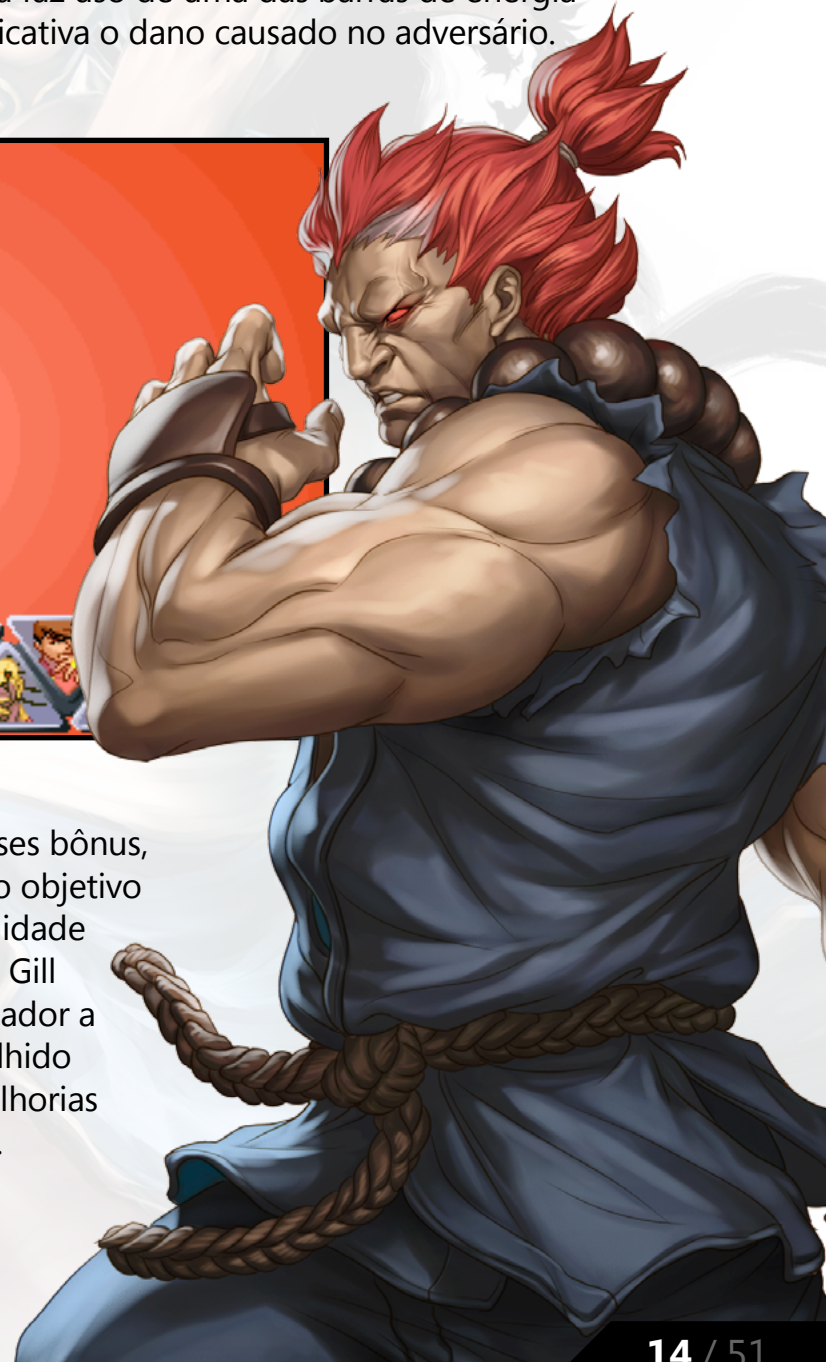
## Expandindo o novo com o velho

Muitas foram as novidades em *SFIII* que o fizeram um jogo totalmente diferente daqueles que o precede, entretanto todas as inovações ainda não foram o bastante para agradar os fãs, que pediam por mais personagens e acima de tudo a volta dos lutadores clássicos. Sabiamente, a Capcom deu ouvidos às sinalizações dos fãs e em outubro do mesmo ano chegou aos fliperamas e ao saudoso Dreamcast, **Street Fighter III 2nd Impact**.

Com mais personagens, mais golpes, novas técnicas e melhor balanceamento, **Street III 2nd Impact** foi a resposta bem dada da produtora em relação ao mal aceito **New Generation**. Essa expansão trouxe Urien, Hugo e Akuma, lutadores que se juntaram aos demais. A Capcom também inseriu na jogabilidade o sistema "EX", que é a otimização dos golpes especiais dos lutadores. A técnica faz uso de uma das barras de energia do "Super Art" aumentando de forma significativa o dano causado no adversário.



Essa versão também marca o retorno das fases bônus, os famosos *Bonus Stage*, que aqui tem como objetivo familiarizar os jogadores com a nova jogabilidade implantada em **New Generation**. E por fim, Gill não é mais o "chefão" do game, o último lutador a ser derrotado é o rival do personagem escolhido pelo jogador. Contudo, mesmo com tais melhorias *Street Fighter III* ainda não estava "redondo".



## 3rd Strike – A perfeição não necessita de mudanças

Foi em meados de maio de 1999 que a Capcom lançou, novamente aos fliperamas e ao ultimo console da Sega, **Street Fighter III 3rd Strike**. O jogo estava ainda mais refinado nas peculiaridades que faziam SFIII ser o que era e trouxe boas novas, tais como o aperfeiçoamento do sistema "Parry" e mais cinco personagens novos, sendo que quatro destes eram inéditos.

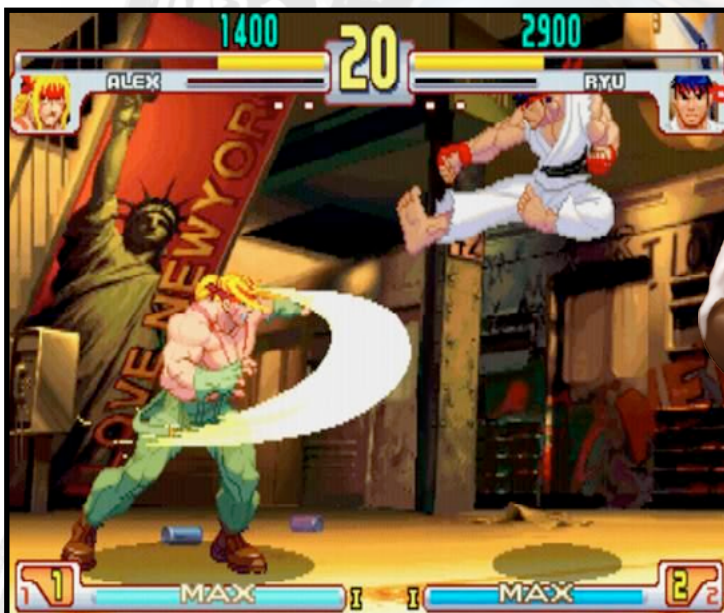


Agora, o "Parry" pode ser usado enquanto se defende de um ou de múltiplos ataques, parando até mesmo o fluxo de *combo* do oponente, economizando assim a própria barra de vitalidade e permitindo aos mais ousados (e "manjadores") poupar-se dos "Super Arts" inimigos e os contra-atacando com os "Super Arts" de seus lutadores.

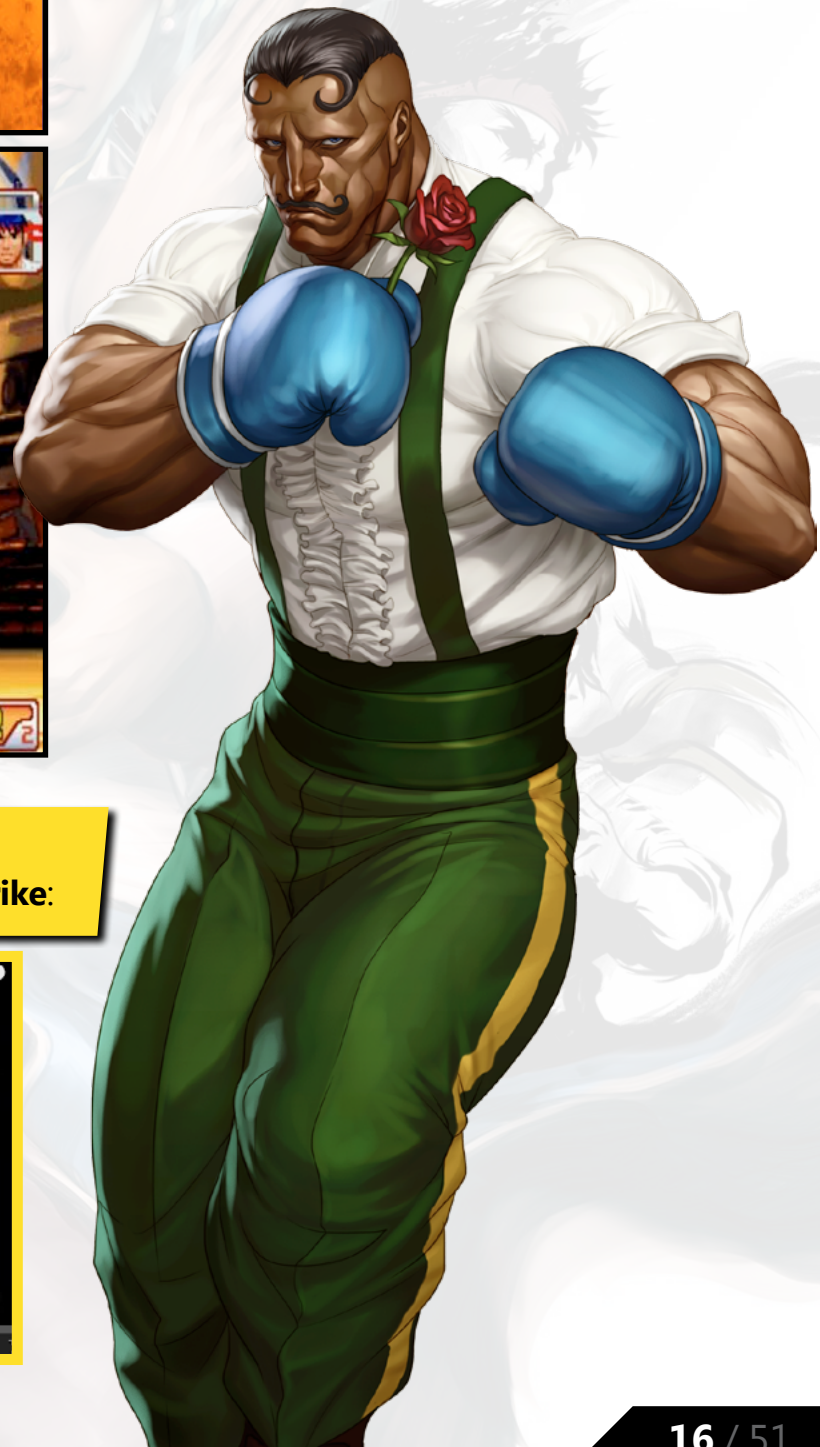
A lista de personagens foi ampliada, Chun Li foi inclusa juntamente com os novatos Q, Remy, Makoto e Twelve, dando diversidade, aumentando os desafios e a diversão proposta pelo game.

O caminho até os status de “obra prima” não foi curto e nem fácil. **3rd Strike** é um jogo essencialmente técnico e voltado aos jogadores mais experientes e dedicados – os *hardcores* – devido a sua jogabilidade que mesmo eficiente é bastante complexa,


superando até mesmo as últimas versões da franquia nos videogames, assim como o *Super Street Fighter IV: Arcade Edition*. Em outras palavras, o jogo não é nada convidativo aos iniciantes e podendo gerar até mesmo frustrações para eles, mas é um desafio digno para os amantes de jogos de luta mais dedicados.



Ken (Daigo) vs Chun Li (Justin Wong) -  
Confronto épico em **Street Fighter III 3rd Strike**:



## Ainda muito bem-vindo, mesmo depois da Era de Prata

**Street Fighter III 3rd Strike** também foi disponibilizado para Xbox, Xbox 360, PlayStation 2 e PlayStation 3. Para os consoles da atual geração o jogo chegou com o subtítulo **Online Edition**, pois recebeu suporte para partidas online, além de filtros gráficos para as TVs de alta definição, deixando tudo um pouco mais bonito –, mas nada que o compare a **Guliy Gear XX Accent Core Plus** ou a **Blazblue – Calamity Trigger**. Já o Xbox e o PS2 receberam essa edição de SFIII como pacote comemorativo dos quinze anos de aniversário da franquia intitulado **Street Fighter Anniversary Collection**. 





por **João Pedro Meireles**

Revisão: Leonardo Nazareth  
Diagramação: Breno Madureira

# DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

## O melhor jogo de luta da série para o PS2

Quem nunca ouviu falar em Dragon Ball Z? O anime criado por Akira Toriyama é um dos nomes mais lembrados por qualquer ocidental quando as palavras anime ou mangá são proferidas. E não é para menos, Dragon Ball Z cativou milhões de jogadores ao redor do globo contando a história da lendária raça dos sayajins e como Son Goku conseguiu salvar o universo dos mais terríveis vilões. É claro que a indústria, aproveitando o sucesso do anime, lançou diversos jogos, em especial de luta, com DBZ como temática. Um deles, entretanto, marcou a sexta geração e permanece como um dos melhores jogos da franquia até os dias de hoje: **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3**.



## Kamehameha!

Ao contrário de jogos de luta convencionais, quando se trata de recriar um anime na tela de sua TV, a história não é uma grande preocupação dos desenvolvedores, e nem dos jogadores, visto que ela certamente seguirá o que já foi feito, salvo um ou outros spin-offs. Qual então é a chave para um jogo desse tipo fazer sucesso? A resposta é muito simples e está na jogabilidade (embora alguns desenvolvedores prefiram não enxergar) pois, além da necessidade de ela ser bem feita como em qualquer outro game, é necessário que a mesma também recrie com certa fidelidade o que é visto no anime.



Isso parece fácil de ser feito, não? Infelizmente não é, e são poucos os jogos que conseguem recriar aquela batalha épica que você viu tantas vezes na televisão. Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 é especial justamente por aliar esses dois elementos tão fundamentais à sua jogabilidade que além de ser imensamente divertida, consegue fazer você sentir-se dentro de DBZ constantemente.

Ambientado em arenas de combate tridimensionais, tendência que seguiu por todos os jogos da série que apareceram nessa geração, DBZ Budokai Tenkaichi 3 apresentava um combate dinâmico e que, embora fosse difícil de se dominar por completo, era de fácil aprendizado para iniciantes. Com todos os combos sendo executados em apenas um botão, algo semelhante com o que é feito atualmente nos jogos da franquia Naruto Ultimate Ninja. Era, portanto, muito simples executar uma sequência de ataques básicos, com a dificuldade ficando "escondida" em como encaixar essas sequências de golpes para destruir seu inimigo. Mas não pense que é apenas esse tipo de investida e suas variações que você tem a sua disposição, pois o game também conta com todos os especiais vistos na série, desde um simples **Masenka** até a poderosa **Genki Dama**.



## Quanta gente!

Outro destaque do game era a sua grande diversidade, tanto em personagens quanto em fases. Com mais de 30 cenários disponíveis o game recriava todos os lugares que foram importantes, ou não, para o anime, sendo cada um um show a parte para os fãs de DBZ. Mas se os cenários já eram o suficiente para alegrar qualquer jogador, o que dizer dos personagens. Budokai Tenkaichi possuía mais de 150 lutadores de toda a franquia Dragon Ball, desde Goku ainda criança até sua versão infantil presente na saga GT, e contando com vários personagens de filmes como Janemba e Broly, o lendário super sayajin.




Acerca desse elenco, vale ressaltar dois pontos positivos, e por consequência alfinetar dois jogos de DBZ da atual geração. O primeiro, e talvez mais importante, é que embora os controles fossem os mesmos independente da sua escolha, cada personagem possuía uma forma única de se jogar. Seja pela diferença visual dos combos, seja pela velocidade e alcance de cada especial, cada herói ou vilão era uma experiência única, o que ajudava o jogo a ser menos repetitivo. (Já DBZ: Ultimate Tenkaichi...)

O segundo, e que eu particularmente era apaixonado quando menor, era a possibilidade de muitos desses mais de 150 personagens ainda se transformarem em suas diversas formas mostradas ao longo do anime (Battle of Z, essa é para você). Mas não só era possível transformar-se individualmente, como as formas de super sayajin ou as diferentes fases de Cell, como o jogador também podia, no caso de lutas em equipes, fazer as famosas fusões, elemento chave no fim da saga Z, para criar lutadores como Vegito ou Gogeta.

## Lutas para todos os gostos

Mas se engana quem pensa que apenas o modo história ou modo batalha estavam presentes no jogo. Além do modo survival, outra figura clássica de títulos de luta, o game também possuía um modo chamado de mission 100, em que o jogador deveria completar uma série de desafios com missões específicas, como derrotar três oponentes sem efetuar ataque especial algum, o que trazia desafios até mesmo para os jogadores mais experientes. O Modo Dragon Sim era uma espécie de RPG (bem raso diga-se de passagem) em que você escolhia seu personagem favorito do anime e deveria treiná-lo para enfrentar uma série de 10 desafios. Cabia ao jogador escolher a melhor forma de aproveitar os dias entre cada luta, equilibrando os treinamentos, que aumentavam seu poder de luta mas diminuía sua vida, e o descanso.

## O melhor jogo de DBZ

Nunca é bom dizer que algo é o melhor, visto que o conceito de qualidade muitas vezes acaba sendo subjetivo e cada pessoa possui diferentes métricas para tomar essa decisão. Para muitos (inclusive para esse que vos fala), entretanto, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 é o melhor jogo da amada franquia que já despontou não só no PS2, mas também em qualquer outro console. Aliando sua jogabilidade divertida e simples com sua extensa gama de personagens, o título que já tem quase sete anos de idade permanece até hoje como referência não só em DBZ como em qualquer jogo de luta. Agora resta saber se a nova geração nos presenteará com um jogo capaz de destronar Budokai Tenkaichi 3. 



PS3

por **Farley Santos**Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Gabriel Leles

**Apresentando novos personagens, um mundo diferente e sistemas melhorados, a continuação tem tudo para agradar a fãs da série e novatos**

The title screen for Tales of Xillia 2 features a central illustration of a young girl with long, flowing pink hair and blue eyes, wearing a red jacket over a blue dress. She is surrounded by other characters in a dynamic, action-oriented pose. The background is filled with glowing particles and a dark, atmospheric setting. The title "TALES OF XILLIA 2" is prominently displayed in a stylized, pink and white font, with the Japanese title "テイルズ オブ エクシリア 2" below it.

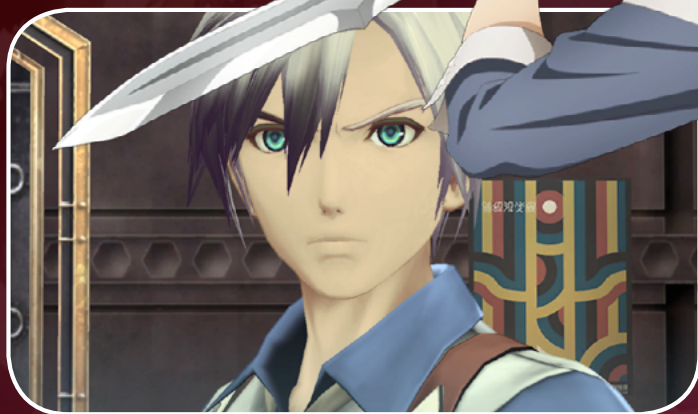
# TALES OF XILLIA 2

テイルズ オブ エクシリア 2

A popular série de RPGs "Tales of" não costuma apresentar continuações: cada episódio é único e compartilha características entre si — como o sistema de batalha e as conversas entre os personagens nas tradicionais *skits*. No passado somente o jogo Tales of Destiny (PS) recebeu uma sequência numerada, que foi lançada para PS2 no Japão e não apareceu no Ocidente. Depois de tantos anos, todos foram surpreendidos com o anúncio de **Tales of Xillia 2** para PS3. O novo título é uma continuação direta da história de Tales of Xillia (PS3) e apresenta melhorias significativas em relação ao seu antecessor. O que será que a sequência traz de novo?

## Explorando um novo mundo

A trama de **Tales of Xillia 2** se passa um ano após os acontecimentos do primeiro jogo, sendo o cenário da vez o mundo de Elympos. O protagonista da vez é **Ludger Will Kresnik**, membro de uma família conhecida por ter poderes especiais. No seu primeiro dia de trabalho em um trem, ele conhece uma garota chamada **Elle Marta**. O veículo é atacado e Ludger fica mortalmente ferido ao proteger a menina. Por sorte uma companhia chamada **Spirus** realiza o tratamento médico de Ludger, ao custo de uma quantia imensa de dinheiro. Sendo assim, Ludger passa a trabalhar para pagar sua dívida enquanto ajuda Elle a encontrar um local especial escondido no mundo. Em suas viagens, a dupla encontra vários personagens do primeiro Xillia.



## Pagando uma dívida de milhões

Uma das grandes novidades em Xillia 2 é a ambientação: **Elympios** é um lugar de tecnologia avançada e de ar contemporâneo e moderno, o que não é muito comum nos jogos da série. Este novo mundo contrasta com Rieze Maxia, o planeta vizinho repleto de magia e local dos acontecimentos do primeiro Xillia. A trama também promete tratar as diferenças entre as culturas dos dois mundos. Outra adição é que durante algumas cenas não interativas será possível fazer escolhas que alteram os rumos da história.



A jogabilidade será centrada na dívida de Ludger: o principal objetivo é pagar todo o valor que ele deve — exatamente 20 milhões de Gald, a moeda local. Para avançar é necessário diminuir esse montante, pois várias áreas e missões só podem ser acessadas quando parte da dívida for abatida. Missões paralelas são as principais formas de conseguir dinheiro e de tempos em tempos Ludger é obrigado a desembolsar alguns Gald, caso o contrário ele sofre algumas penalidades durante a aventura.

## Combate familiar com algumas novidades

O sistema de batalha de Xillia 2 alterará algumas características do primeiro título. Como é tradição da série, o mecanismo tem um nome longo e inusitado: **Double Raid Linear Motion Battle System**. Nele, quatro personagens participam simultaneamente dos confrontos que acontecem em tempo real, atacando em duplas. Dependendo do par de heróis, ataques especiais e habilidades passivas podem ser ativadas.




As novidades são centradas em Ludger. O herói tem uma característica exclusiva que o permite trocar de arma durante o combate rapidamente com o toque de alguns botões. Ele pode alternar entre espada, martelo e pistola, cada qual com suas vantagens. Com isso, será possível montar combinações de ataques bem variadas. Ludger também é o único personagem capaz de se transformar temporariamente em um Chromatus — um ser extremamente poderoso e capaz de derrotar facilmente inimigos.

Fora Ludger, todos os personagens do primeiro Xillia podem ser controlados na nova aventura, além de novas adições como **Muzét** e **Gaius**. A evolução dos personagens se dará por meio de um sistema de pontos em uma grade, como no primeiro título. Por fim, Ludger poderá cultivar laços de amizade com os outros heróis em conversas e missões extras. É importante investir neste sistema, pois a proximidade emocional dos personagens libera capítulos e habilidades extras.



## Uma aventura melhorada

Mesmo apresentando parte técnica muito parecida com seu antecessor, *Tales of Xillia 2* promete muitas novidades. Será possível gastar muito tempo explorando o mundo de Elympios, seja tentando pagar toda a dívida de Ludger, seja ajudando a garota Elle em sua missão. As sutis alterações no combate e evolução dos personagens melhoram os ótimos sistemas do primeiro título, o que é perfeito tanto para veteranos quanto novatos. Com o início da nova geração, **Tales of Xillia 2** será um dos últimos RPGs para PS3 que os fãs do gênero não podem deixar de conferir. 



EXPECTATIVA

3



**Tales of Xillia 2 (PS3)**

**Desenvolvedor:** Bandai Namco Games

**Gênero:** RPG

**Lançamento:** 19 de Agosto de 2014

PS3

por **Filipe Salles**

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Leandro Fernandes

# Saiba tudo sobre os novos personagens de



Street Fighter IV (PS3) chega à sua quarta edição na loja digital do PlayStation, com sua versão física chegando no dia 5 de agosto às lojas. Chamado Ultra Street Fighter IV, o título trouxe mudanças significativas em sua jogabilidade, novos modos de jogo e cenários como o quartel-general da Mad Gear, que pessoalmente é o meu favorito. Claro que também ganhamos novos personagens para a contenda.

Os cinco personagens: Decapre, Hugo, Poison, Elena e Rolento são figuras conhecidas do universo de Street Fighter ou do clássico beat'em up Final Fight. O nosso especial desta edição da revista PlayStation Blast traz algumas informações sobre os novos lutadores, como suas origens, histórias e seus movimentos especiais, então continue lendo e confira mais sobre Ultra Street Fighter IV!

## Decapre e sua vingança assassina

A personagem mascarada que parece um clone da Cammy veio da Rússia e foi uma das meninas capturadas e treinadas pela Shadaloo para se tornarem assassinas desprovidas de emoção.

Embora tenha aparecido em Street Fighter III, a Doll nunca esteve disponível para ser controlada pelos jogadores. Em Street Fighter IV, Decapre se liberta de um campo de êxtase da S.I.N. com a missão de matar Cammy, a única pessoa da qual tinha lembrança, além de momentos de tragédia e morte.

Assim como a inglesinha Cammy, Decapre tem um estilo de jogo bem rápido, porém diferenciado de sua "irmã". A personagem utiliza suas adagas retráteis carregadas com Psycho para destruir seus oponentes. Informação inútil: Decapre, no idioma nativo da personagem, significa dezembro.



## A capoeirista Elena

A carismática Elena vem de uma tribo africana e viaja o mundo todo a fim de fazer mais amigos. A capoeirista, que entrou para a franquia em Street Fighter III, é a mais amigável de todo o elenco e com a motivação mais singela de todos: fazer novos amigos. Por conta de sua afinidade com a natureza, a personagem sente um grande mal à espreita e, por ordens de seu pai, segue para o torneio da S.I.N. para tentar achar essa fonte maligna.

Usar uma capoeirista em um jogo 2D chega a ser estranho, visto que o estilo possui muitos movimentos circulares. A personagem também é uma das mais ágeis em jogo e a única na série a utilizar apenas chutes em seus ataques, da mesma maneira que Dudley e Balrog lutam com os punhos. Além disso, ela também tem uma habilidade exclusiva: a de se curar.

## Hugo, o grande batatão

O grandalhão, um dos vilões de Final Fight e criado em homenagem ao lutador de luta livre, Andre "O Gigante", que chegou a enfrentar uma icônica partida contra Hulk Hogan. Nascido na Alemanha, a torre humana cresceu em uma fazenda, sendo encorajado pela sua mãe a crescer como uma batata, que é um vegetal que pode crescer mesmo em solos pobres.

Infelizmente, Hugo Andore não é apenas parecido com Zangief, o que seria justificável pois ambos são praticantes da luta livre, mas praticamente igual. Seus movimentos especiais, porém, principalmente os usados para aproximação, não são tão eficazes quanto os dele. Seus movimentos e ultras de arremesso, no entanto, são semelhantes demais em execução e dano.

## Poison e sua sensualidade cômica

A venenosa Poison é a rainha da lascividade e tem um ego que se equipara ao de Vega. Segundo ela, não há pessoa mais gostosa que ela nesse mundo e a mesma faz questão de exibir seus dotes por aí sem nenhum pudor. O que torna a personagem muito engraçada é justamente esse exagero, esse esforço para parecer muito sexy, mas acaba provocando gargalhadas.

A lutadora, uma das antagonistas de Final Fight, é envolta em polêmica desde sua criação. Isso porque, na versão original japonesa, ela é uma personagem transsexual, mas em sua vinda para o Ocidente, a personagem perdeu essa característica. Esta mudança foi uma das primeiras a trazer à tona a relação entre inclusão social e videogames, um assunto amplamente discutido hoje em dia.

Apesar de também ser praticante de luta livre, Poison é uma lutadora bem equilibrada no geral, podendo ser controlada de diversas maneiras. A versatilidade da personagem inclusive tornou-a uma das mais populares nas partidas online, sendo a personagem que mais enfrentei na rede. Destaque para seus especiais, que são prova viva de que Poison é a maior diva de Street Fighter.

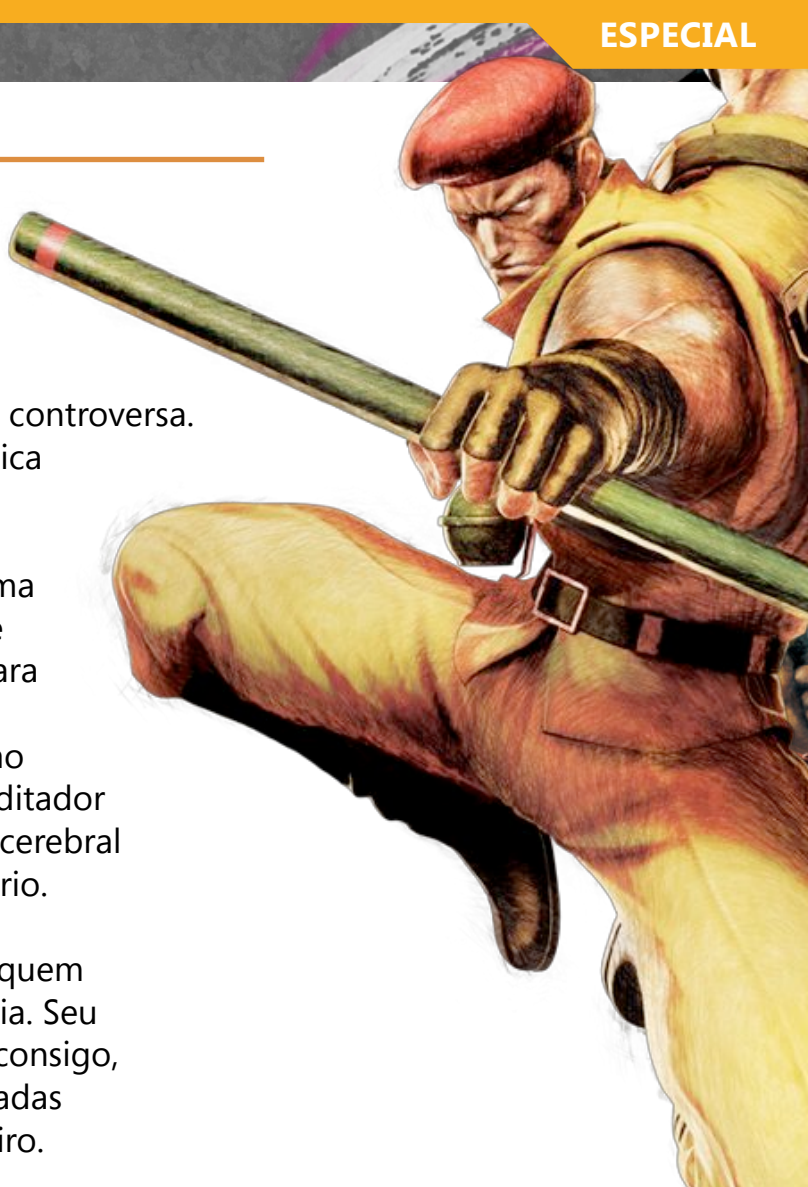


## Rolento está de volta!

Difícil falar de Rolento, um dos primeiros personagens originados em Final Fight a entrar pro elenco de Street Fighter, aparecendo pela primeira vez em Street Fighter Alpha 2 (PS). O personagem tem uma história que pode ser considerada, no mínimo, controversa. Seu maior objetivo é criar uma nação militarística tendo ele como seu supremo comandante.

Embora muitos possam entender isso como uma ditadura (o que não deixa de ser), seu intuito é criar um lugar seguro que ofereça liberdade para seu povo decidir seu próprio caminho. Apesar de seu sonho de dominação sejam parecidos ao de M. Bison, o veterano de guerra despreza o ditador por utilizar o Psycho Drive para fazer lavagem cerebral em inocentes e usá-los para testes de laboratório.

Em combate, não há nenhuma novidade para quem já o utilizou em episódios anteriores da franquia. Seu trunfo está no uso do arsenal que ele carrega consigo, que inclui seu inseparável bastão, facas e granadas infinitas, que usa para fixar seu estilo guerrilheiro.



## Pode esses personagens aí Arnaldo?

Tirando Decapre, todo o resto do elenco foi trazido de episódios anteriores da franquia ou do crossover Street Fighter x Tekken. A russa pode ser considerada uma novidade na franquia, embora fosse interessante incluir um personagem inteiramente novo para o episódio, como foi Abel.

Das mudanças introduzidas em Ultra Street Fighter IV, devo dizer que minhas preferidas foram os cenários, que ficaram impressionantes e adicionaram uma gama de localizações bem diferenciada. Até mesmo lutar em uma espaçonave aberta será possível, embora isso não afete os lutadores de maneira alguma. As alterações na jogabilidade também foram significativas, com a inclusão do Red Focus Attack, no qual você troca uma barra de especial para poder sofrer múltiplos ataques sem ser afetado.

PS

PS3

PS4

*por Rafael Neves**Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Leandro Fernandes*

# Top 10 Que remasterizações do PS3 queremos ver no PS4?

**Depois de Tomb Raider, The Last of Us e GTA V, que outros grandes títulos do PS3 merecem seu lugar ao sol no PS4?**

Embora fossem previsíveis, as versões para PS4 de GTA V e The Last of Us deixaram muitos fãs animados, afinal, é a chance de revisitar dois dos melhores jogos do PS3 com visual e recursos do PS4. E, já que a Sony abriu essa porta, nada melhor do que especular quais outros games da sétima geração cruzarão a ponte para o mais novo console da empresa. Longe de estarem se firmando como clássicos dos videogames, esses jogos estão é fazendo o que, a curto prazo, nós mais queremos: jogar os melhores jogos da melhor forma possível. Assim, vamos ver quais esses outros "melhores jogos" que queremos jogar no PS3.



## 10. Sleeping Dogs

Mais um jogo em mundo aberto? Com certeza, eles fizeram fama no PS3. E não tem porque não agradar no PS4. Esse "GTA em Hong Kong" agradou muitos por sua temática e ambientação diferentes do que normalmente vemos na série da Rockstar. Seria incrível revê-lo no PS4, ainda mais se a Square Enix aproveitasse para melhorar alguns problemas na sua jogabilidade e liberasse o jogo com todo o seu conteúdo extra e DLCs, não? Com certeza, daria para aproveitar ainda mais a temática do jogo com os gráficos do PS4.



## 9. Dark Souls e Dark Souls 2

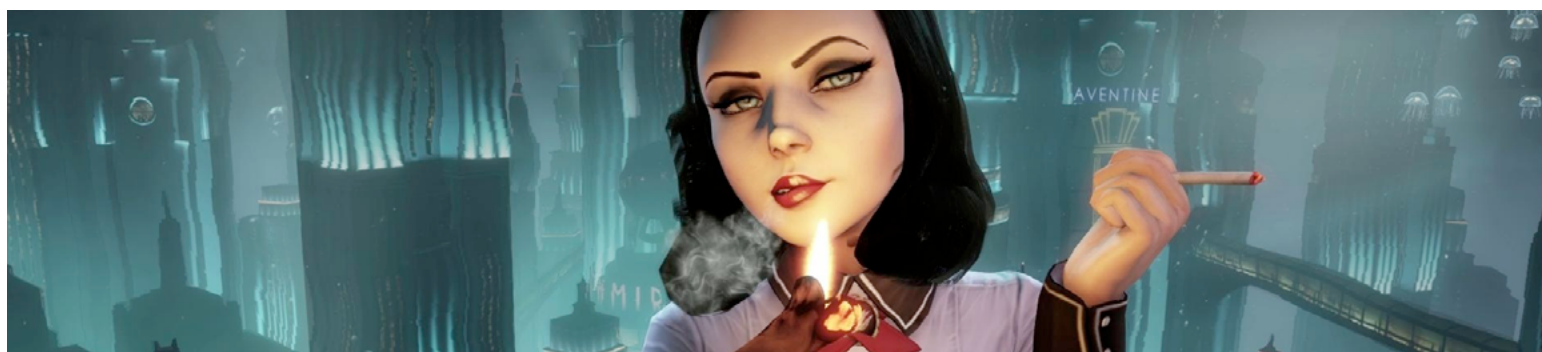
Sério, por que Dark Souls 2 não saiu logo para PS4? Bom, se a continuação acabou sendo para PS3, assim como o primeiro jogo, nada melhor do que compensar compilando ambos num pacote remasterizado para o novo console da Sony, não? Os visuais do jogo já são lindos e utilizam o estilo realista que é muito bem reforçado pelo hardware do PS4. Com Bloodborne (PS4) mostrando visuais lindíssimos no mesmo estilo, seria muito bom ver Dark Souls na mesma qualidade. É claro, só teríamos de arranjar coragem para repetir essas sessões de masoquismo, porque o jogo difícil, hein.





## 8. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

O estilo visual usado em Ni no Kuni é tão perfeito que seria complicado imaginá-lo ainda mais bonito. É claro que dissemos o mesmo para The Last of Us e quebramos a cara, mas não se trata de um realismo ainda mais realista, mas de uma fantasia que pode ficar ainda mais fantástica. Torcemos muito para que isso ocorra, afinal, esse brilhante RPG da Level-5 foi uma adição incrível à biblioteca do PS3. Para o PS4, Ni no Kuni já seria benéfico até se fosse apenas um relançamento.



## 7. Trilogia BioShock



Mais uma trilogia? Qual o problema com os outros números? Bom, fato é que Bioshock já é um titã da sétima geração, uma das mais incríveis franquias da atualidade. E, como tal, melhor ainda seria vê-la no PS4. Na verdade, já tem um bom tempo desde que jogamos o primeiro BioShock e, mesmo BioShock: Infinite sendo relativamente recente, eu não reclamaria nem um pouco de visitar Columbia... ainda mais se ela e Rapture fossem reconstruídas com os estonteantes visuais do PS4. Mais uma vez, seria gratificante ter os DLCs da trilogia inclusos, como Burial at the Sea. Sem dúvida, BioShock, BioShock 2 e BioShock Infinite formariam um pacote obrigatório para o PS4. Quem sabe não é um prelúdio de "BioShock 3"?



## 6. Red Dead Redemption



Mundos abertos normalmente nos remetem à violência livre e contemporânea de GTA V ou dos universo medieval infinito de Skyrim. No entanto, a Rockstar nos presenteou com Red Dead Redemption, um jogo de faroeste em mundo aberto que se tornou um verdadeiro clássico do PS3. Assim como outras remasterizações de mundo aberto, daria para se lidar ainda melhor com a gigantesca extensão dos cenários no PS4. Além disso, só jogar Redemption de novo já seria uma grata oportunidade.



## 5. Metal Gear Solid IV

O quarto jogo numerado da série de Hideo Kojima fez a cabeça de muitos fãs pirarem. Com um Snake mais velho, uma trama bem amarrada e muito mais cinematográfico, Metal Gear Solid IV consagrou-se cedo no PS4. E, sabendo que Metal Gear Solid V já teve uma de suas partes presentes no PS4 (Ground Zeroes) e em breve terminará seu legado (The Phantom Pain), nada melhor do que reviver o quarto capítulo. Sabemos que Metal Gear Solid IV já foi relançado em em Metal Gear Solid: The Legacy Collection (PS3), mas, dessa vez, queremos vê-lo com visuais melhorados. Afinal, Big Boss não pode ser o único agente a brilhar no PS4, certo? Queremos ver o bom e velho (literalmente) Solid Snake também.





## 4. The Elder Scrolls V: Skyrim

“Não, por favor, eu imploro... Não me faça gastar mais horas e horas de minha vida com Skyrim!! Eu podia jurar que já tínhamos superado esse vício na sétima geração, não insista em me perseguir aqui na oitava!” Bom, protestos que mais servem de elogios à parte, Skyrim seria uma excelente aquisição para o PS4. Como já dito, o game da Bethesda sugou meses de jogatina de muitos fãs, então seria obrigatório ter a opção de transferir o progresso da versão de PS3 para a de PS4. Ainda assim, sempre é empolgante começar uma jornada nova em Skyrim, ainda mais se o gigantesco mundo aberto for aprimorado com os visuais e loadings menores do PS4.

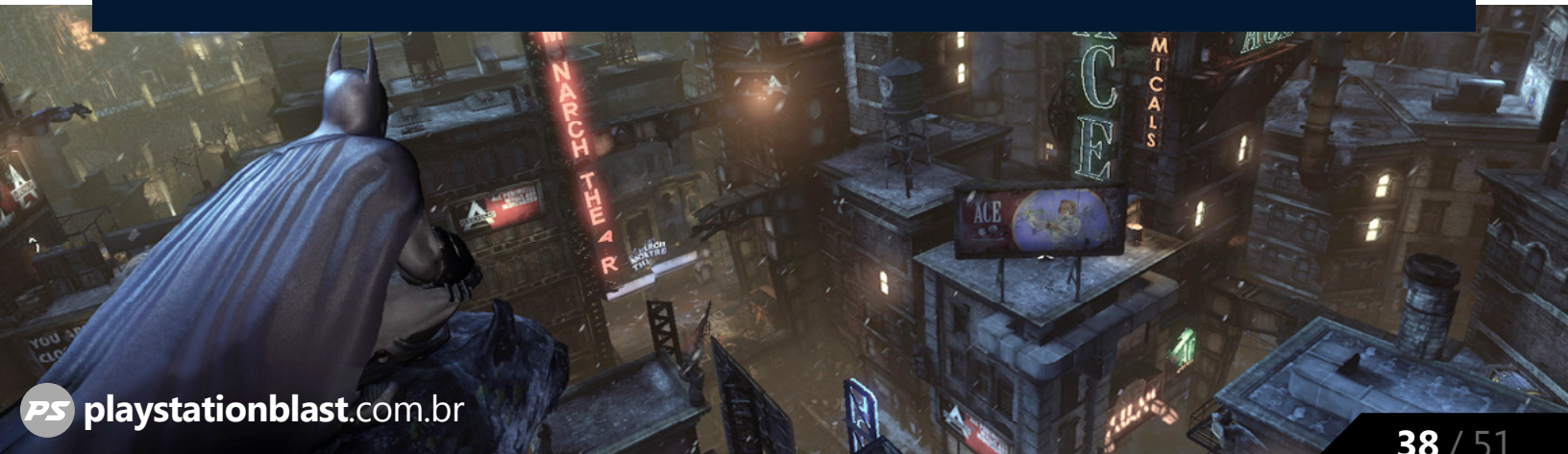


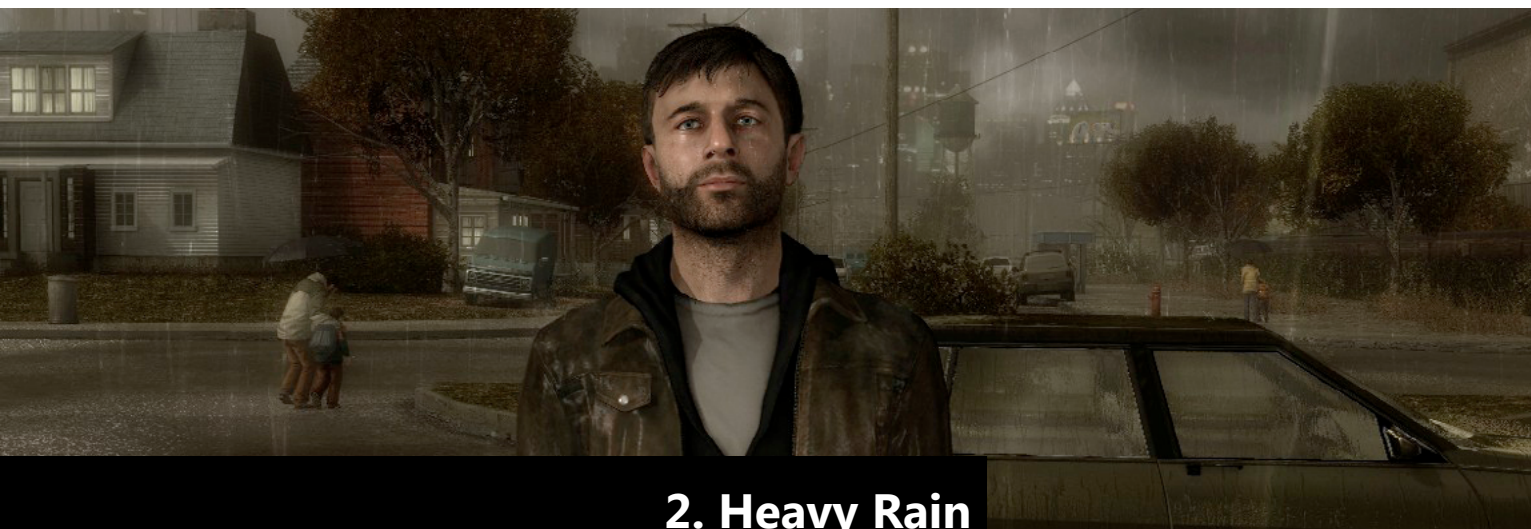


### 3. Trilogia Arkham



Sabemos que o aguardadíssimo Batman: Arkham Knight (PS4) firmou-se como terceiro game da Rocksteady da série Arkham, o que forma uma trilogia com Batman: Arkham Asylum e Arkham City. Fato é que esses dois e Batman: Arkham Origins são três brilhantes games do morcegão lançados para PS3 e que merecem estar no PS4. É um caso muito semelhante ao de Uncharted, já que a espera pelo quarto título da série faz com que seja urgente poder revisitar os três primeiros. Por ser um título com jogabilidade diferente e já ter sido remasterizado do 3DS e PS Vita para o PS3 recentemente, Batman Arkham Origins Blackgate não precisaria estar no pacote. Ainda assim, os três primeiros Arkham, incluindo seus DLCs, dariam conteúdo de sobra para novo console da Sony. Interessante seria notar o quanto isso revelaria a evolução técnica da série, uma vez que poderíamos, em um único pacote, começar o jogo nos limitados muros de Asylum, expandir horizontes com as grandes áreas de City e Origins e, quem sabe, terminar na gigantesca Gotham City de Knight.





## 2. Heavy Rain

Finalizando nossa lista, temos Heavy Rain, talvez o jogo que mais mereça uma remasterização para PS4... o que geraria mais polêmica, como se o título já não fosse polêmico por si só. Há quem odeie, há quem ame Heavy Rain. Fato é que, dado o tom cinematográfico do jogo, nada melhor do que tê-la com os belíssimos gráficos do PS4 e podendo compartilhar vídeos da sua história pelo jogo.






## 1. Trilogia Uncharted



Previsível? Demais! Ainda assim, uma tacada certa da Naughty Dog, afinal, já estamos há um tempo sem Uncharted, o anúncio do quarto jogo da série deixou muitos jogadores empolgados e a empresa fez a remasterização de The Last of Us... Sabe qual o cheiro disso? Sim, da oportunidade perfeita para recriar a trilogia que fez da Naughty Dog o grande pitbull do PS3.

Remasterizando Uncharted: Drake's Fortune, Uncharted: Among Thieves e Uncharted: Drake's Deception e incluindo todos seus DLCs e conteúdos extras, o PS4 teria nada menos do que três das melhores aventuras que a última geração viveu. Falando em visuais, o desafio é tão difícil quanto em The Last of Us: imaginar, mesmo no PS4, algo ainda mais belo do que suas versões originais. Será que conseguimos? 



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



[twitter.com/playstationblast](https://twitter.com/playstationblast)

**Seguir**



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

**Curtir**



[google.com/+playstationblast](https://google.com/+playstationblast)

**Seguir**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

PS3

PSVITA

# Mutant Mudds<sup>TM</sup> DELUXE

por **Alberto Canen**Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Ítalo Lourenço

## Mutant Mudds Deluxe leva o estilo retrô para o PS3 e PS Vita

*Contando com uma dificuldade elevada, o jogo da Renegade Kid é uma ótima opção para os amantes do gênero plataforma.*

A **Renegade Kid**, bem conhecida pelos ótimos jogos **Dementium: The Ward** e **Moon**, ambos para o Nintendo DS, lançou **Mutant Mudds Deluxe** no final de 2013 para PS3 e PS Vita. A ideia deles era criar um jogo de plataforma, com progressão lateral e design que remetesse aos jogos das eras 8-bit e 16-bit, e assim o promoveram como "12-bit", para fazer referência às duas conjuntamente — uma boa sacada de marketing. As músicas são originais e criadas para aumentar o sentimento de nostalgia, com aquele efeito chiptune que gruda na cabeça durante horas, formando assim um dos melhores jogos de plataforma retrô para os consoles da Sony.



## Mutantes lamacentos alienigenas

O enredo em um jogo de plataforma geralmente serve apenas como pano de fundo para justificar o objetivo do game, e é exatamente o que acontece em *Mutant Mudds*. Há apenas uma breve cutscene inicial, mostrando uma senhora e seu neto, **Max**, que está jogando videogame, até que um meteoro cai na Terra. O noticiário informa que se trata de uma invasão de monstros lamacentos (daí o nome do jogo) e o protagonista e herói Max, que tem o maior jeitão de nerd, parte em sua jornada contra os terríveis aliens, munido apenas de um water-pack, que serve como jetpack e arma, ambos à base de água — claro, como você acha que se acaba com monstros feitos de lama? Seu objetivo será encontrar todos os Water Sprites, cuja lenda diz serem capazes de acabar com os mutantes lamacentos para sempre.

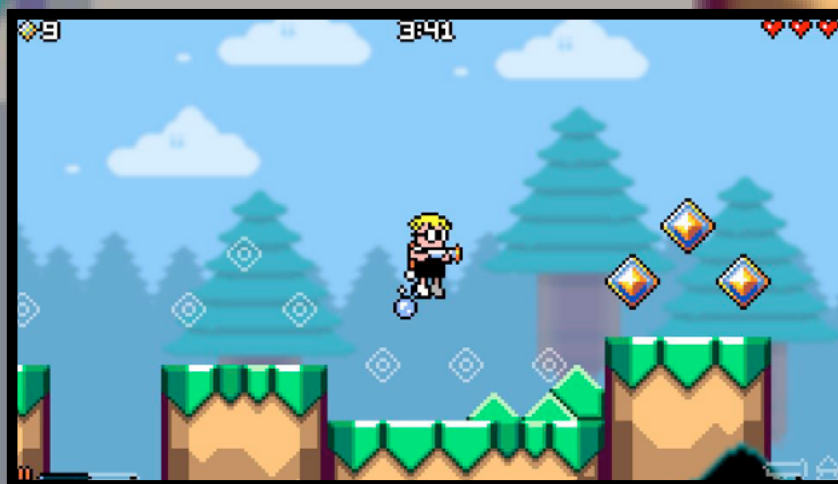


## Simples, difícil e justo

O jogador deve usar A ou B para pular, e apertando um destes botões novamente fará com que o personagem fique suspenso no ar por um breve momento (há uma pequena barra indicando o tempo). Além disso, é possível atirar usando X ou Y. Controles básicos, porém precisos, como jogos de plataforma devem ser.



A munição é ilimitada, mas as vidas não. São apenas três corações, que não podem ser recuperados durante a jogatina, e alguns obstáculos causam morte instantânea, como lava e estacas. Além disso, as fases têm um tempo máximo de apenas quatro minutos para terminá-las.



Não é apenas o visual que nos remete à era 8-bit, mas também a dificuldade elevada. Apesar disso, o jogo é justo, e em momento algum nos pegaremos culpando o game pelas nossas mortes constantes, mas sim por nossa própria habilidade, o que deixa o jogo pouco frustrante, e desafiador na medida exata.

## Coletando e desbloqueando

Os tais **water sprites** são objetos em forma de estrela que coletamos ao final de cada estágio. Além deles, precisamos pegar os cem diamantes dourados de cada fase. Completando os 16 atos iniciais, você desbloqueia o acesso aos quatro níveis lunares, que estão no primeiro plano.

O game conta ainda com power-ups, que podem ser equipados, um de cada vez, no Grannie's Attic, ao conseguir 800, 1200 e 1600 diamantes dourados. Tal ato pode ser conseguido ao desbloquear os Power-shot, Extended Hover e Vertical Boost, respectivamente. Com isto, será possível alcançar áreas secretas antes inacessíveis. São fases curtas, porém desafiadoras, chamadas G-land e V-land, em homenagem ao Game Boy e Virtual Boy (como sua primeira letra indica). Após coletar os dois mil diamantes dourados e 40 water sprites, a Grannie é desbloqueada. A avó de Max pode usar os três power-ups ao mesmo tempo, alcançando fases secretas exclusivas, nomeadas CGA-land — referência ao primeiro cartão gráfico para PC.




## Versão de luxo

Esta versão de luxo conta com checkpoints no meio das fases (opcional), o que facilita um pouco as coisas e adiciona 20 novas fases com uma temática fantasmagórica. Nelas, o foco da mecânica muda um pouco, na medida em que os tiros normais não atingem os aliens, que são fantasmas. Por isso, será necessário utilizar um novo poder para a arma, que permite acertá-los, porém com munição muito limitada. Na **Ghost Zone** também é possível encontrar personagens escondidos. Na primeira fase, por exemplo, logo no início, se você der um boost direto para cima (utilizando o Vertical Boost), você encontrará um deles. Mas será necessário também o Power-shot. Como apenas a avó de Max utiliza todos os poderes ao mesmo tempo, somente após desbloqueá-la será possível resgatar o personagem.

Vale notar que a versão dos consoles da Sony conta com compra e salvamento cruzados, ou seja, você paga por uma versão e pode jogar tanto no PS3 quanto no PS Vita, além de salvar o jogo em um deles e continuar a jogatina no outro. E, claro, também foram adicionados troféus, que sempre ajudam a aumentar a longevidade do game.



Mesmo que títulos com estilo retrô sejam comuns hoje em dia, principalmente por parte das desenvolvedoras independentes, Mutant Mudds Deluxe definitivamente merece destaque, pois traz muito daquilo que amantes de jogos de plataforma apreciam: controles precisos e dificuldade elevada, que exige habilidade dos jogadores, mas sem frustrá-los. 

# No Heroes Allowed: No Puzzles Either!™

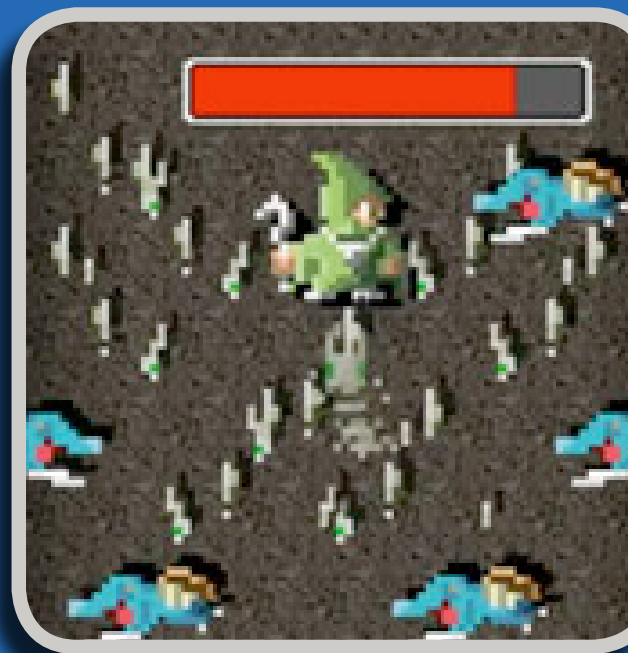
PSVITA

por **Farley Santos**Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Ítalo Lourenço

## No Heroes Allowed: No Puzzles Either! é um divertido puzzle free to play para PS Vita

*Com muito humor, mecânicas interessantes e boa quantidade de conteúdo, o inusitado título gratuito é perfeito para os amantes do gênero.*

No mundo dos jogos, os heróis costumam ser os protagonistas: é muito comum explorar calabouços no controle de guerreiros, sempre derrotando monstros e chefes no processo. Mas já pensou como seria assumir o papel de vilão? É isso o que acontece em No Heroes Allowed: No Puzzles Either!, um curioso puzzle para PS Vita. No papel de um "lorde do mal", o objetivo é criar monstros e impedir que os heróis destruam o seu belo calabouço.



## Encarnando um lorde (não tão) maligno

Mesmo não sendo muito conhecida, a série "No Heroes Allowed" não é tão nova: o PSP já recebeu três títulos da franquia. O protagonista desta série é um ser "maligno" que tem sua paz interrompida por heróis que insistem em invadir sua casa — ou seja, uma caverna ou calabouço — e destruir tudo sem motivo algum. Cansado de sofrer, o lorde decide cultivar monstros com a esperança de impedir os invasores. A narrativa sempre tem um tom cômico e a sensação é que o senhor das trevas é somente uma pobre vítima das circunstâncias.



Os jogos da série sempre foram uma mistura de quebra-cabeça, estratégia e simulação, mas em No Puzzles Either! a jogabilidade consiste, puramente, em um puzzle do tipo "combine três ou mais blocos da mesma cor". O objetivo é impedir que os heróis capturem o lorde do mal, que fica nas profundezas do calabouço. Para isso, é necessário criar monstros para enfrentar os heróis. Basta juntar três ou mais blocos do mesmo tipo para uma criatura ser gerada e atacar os invasores. O resultado da combinação cria um bloco que gera monstros mais fortes. Ao todo, estes monstros possuem cinco níveis, sendo que o último (dragão) limpa todos os blocos "comuns" quando ativado.



Dois movimentos estão disponíveis para reorganizar os blocos e são ativados por meio da tela de toque do portátil. O primeiro é um simples toque que destrói os cubos, fazendo cair os que estão logo acima daquele espaço. O outro movimento consiste em mover um bloco para um espaço vazio, que só pode ser utilizado imediatamente após a destruição de um cubo. Fazer várias combinações em sequência cria combos, o que aumenta a quantidade de monstros gerados a cada movimento. Os controles são precisos e o desafio é alto — a cada estágio os heróis se tornam mais fortes; e também atacam a área de jogo criando blocos que só podem ser destruídos por combos. Prepare-se para ser derrotado várias vezes.

## Misturando monstros

Existem outras coisas a se fazer no jogo fora dos estágios. E essas atividades se concentram em dois locais diferentes. O primeiro deles é a mina: Os heróis derrotados viram escravos e são obrigados, pelo lorde do mal, a trabalhar. Lá eles encontram vários itens e novos tipos de monstros. Já no "covil maligno" é possível organizar e melhorar os monstros. Os itens encontrados na mina podem ser misturados aos monstros, aumentando as suas forças. Também é possível obter criaturas completamente novas ao fundi-las com heróis. Além de serem mais poderosos, os novos monstros podem ter habilidades especiais como ataques paralisantes ou envenenamento ou ataques paralisantes. Existe uma grande quantidade de itens, monstros e heróis para serem encontrados.




## Esperando para jogar

No Heroes Allowed: No Puzzles Either! é um jogo free to play, ou seja, é possível aproveitar o título sem pagar um centavo. A limitação aqui diz respeito ao número de partidas e itens extras. Para jogar algum estágio, é necessário gastar uma picareta. Você recebe uma nova cópia do item a cada oito horas, sendo possível guardar até três picaretas em sua bagagem. Outra limitação é o espaço reduzido para guardar monstros e heróis. Pacotes pagos eliminam estas restrições, mas o jogo é perfeitamente terminável sem comprar nada.



## Um puzzle viciante

No Heroes Allowed: No Puzzles Either! tem tudo o que um bom puzzle precisa ter: ótimos controles, desafio na medida certa e muito conteúdo. Além disso, o título apresenta um charme inusitado com seu visual único, música contagiante e diálogos divertidos. O único porém é a limitação de uma partida a cada oito horas na versão grátis, o que torna o avanço muito lento — felizmente os valores para eliminar as restrições são bem razoáveis. Se gosta de puzzles, não pode deixar de conferir esse ótimo título. 

# BLASToY

por Ricardo Ronda

## Decapre - Ultra Street Fighter IV

O novíssimo **Ultra Street Fighter IV** trouxe novos e polêmicos personagens, como a britânica **Decapre**. A pseudo irmã de Cammy conta com um estilo de luta ágil e lâminas retráteis em seus braços, carregadas de psycho e prontas para arrebentar Ryu e companhia. Todas essas características credenciaram Decapre a receber seu **BlasToy** exclusivo para a revista **Playstation Blast** deste mês!



Pegue seu BlasToy aqui!

# ***PLAYSTATION BLAST***

Confira outras edições em:

[playstationblast.com.br/revista](http://playstationblast.com.br/revista)