

# PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATION.COM.BR

#13  
JUN  
2013



BY NC ND

ANÁLISE

# THE LAST OF US



E3 2013 PS4, KILLZONE, WATCH\_DOGS E MAIS!



## A rainha da E3?

O que mais se viu pela internet durante a E3 foi que a Sony havia “vencido” a feira com a sua conferência. Verdade ou não, o fato é que estivemos lá em Los Angeles, conferimos de perto a conferência da gigante japonesa e testamos a nova line up para a família PlayStation. Se a Sony saiu mesmo vitoriosa, você confere no nosso especial dessa edição. E mesmo com o PS4 dando o que falar no evento, o PS3 não deixou de brilhar com um de seus melhores títulos: The Last of Us. Analisamos o novo sucesso da Naughty Dog e ainda trazemos toda a trajetória dessa grande companheira da Sony. Para entrar na onda dos grandes lançamentos para PS3, analisamos ainda Metro: Last Night e Resident Evil: Revelations HD. Vamos embarcar no ano PlayStation, boa leitura! – **Rafael Neves**

HQ BLAST

### 03 Um Jogo Sério e Conquistador

CHRONICLE

### Naughty Dog

39

BLAST FROM THE PAST

### 04 Altered Beast (PSN)

ESPECIAL

### Veja as Novidades da Sony na E3

43

ANÁLISE

### 09 Resident Evil Revelations (PS3)

ESPECIAL

### Jogos que Ficaram Fora da E3

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

### 15 Metro (PS3)

ESPECIAL

### PSVita Decepciona na E3



ANÁLISE

### 21 Last of Us (PS3)

ANÁLISE

### Remember Me (PS3)



ANÁLISE

### 30 Uncharted 3: Drake's Deception (PS3)

DISCUSSÃO

### Os Jogos de Terror Morreram?



**Um jogo sério e conquistador por Sybelyus Paiva**

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

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Alberto Canen

**DIRETOR DE  
DIAGRAMAÇÃO**  
Guilherme Vargas

**REDAÇÃO**

Alberto Canen  
Thomas Schulze  
Samuel Coelho  
Pedro Vicente  
Rafael Neves  
Luciano Alencastro

**REVISÃO**

Bruno Nominato  
José Carlos Alves  
Leandro Freire  
Vitor Tibério  
Rodrigo Estevam

**DIAGRAMAÇÃO**

Eidy Tasaka  
David Vieira  
Leandro Fernandes  
Tiffany B. Silva  
Guilherme Vargas  
Ricardo Ronda

**CAPA**

Diego Migueis  
Sérgio Estrella



THE LAST OF US É UM GRANDE JOGO. DE FATO, ESSE GAME CONSEGUIU SER TÃO SÉRIO E CONQUISTADOR.

...OS PERSONAGENS SÃO CATIVANTES. JOEL E ELLIE, OS HUMANOS EM CRISE E, ATÉ MESMO, OS INFECTADOS SÃO LINDOS...

...ERR... ACHO QUE ACABO DE RETIRAR O QUE DISSE SOBRE ELES.

POR SYBAS

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

**ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!**

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

**ASSINAR!**

por **Alberto Canen**

Revisão: Bruno Nominato  
Diagramação: Eidy Tasaka

The image shows the title screen of the video game 'Altered Beast'. The title 'ALTERED BEAST' is written in a large, stylized, white font with a blue outline and a drop shadow, set against a background of a stone archway and several large, muscular, brown, tiger-like creatures. The creatures are in various poses, some appearing to be in motion. The overall scene is set in a lush, green environment with stone structures.

# ALTERED BEAST

**Relembre como era transformar-se em bestas super poderosas para resgatar a filha de Zeus em *Altered Beast*, no ano de seu 25º aniversário**

.....

Devido a uma política contratual de exclusividade junto às desenvolvedoras, a Nintendo deu uma boa surra no Master System em território norte americano, levando a melhor na geração dos 8 bits. A Sega não desistiu do seu objetivo de fazer sucesso nos consoles domésticos e resolveu valer-se de sua longa experiência com as máquinas de fliperama — que rodavam a “incríveis” 16 bits. Com isso em mente, ela lançou, em 1988, o fantástico Mega Drive — “Sega Genesis” nos Estados Unidos —, primeiro videogame doméstico que realmente rodava a 16 bits. Para mostrar todo o potencial do novo console, a Sega contou com três jogos iniciais, dentre eles, o excelente *port* dos fliperamas chamado **Altered Beast**, que completa 25 anos em 2013.

## Deuses gregos e herói romano

Desde as primeiras imagens do jogo, podíamos notar como o Mega Drive era realmente potente, tanto que seus jogos não faziam feio se comparássemos com as versões originais dos fliperamas. Os cenários eram belíssimos e o controle com três botões, um a mais que o seu antecessor, era algo que chamava a atenção — hoje em dia é bobagem, mas era uma evolução naquela época.



Os nomes de Alex e Stella, de "Alex Kidd", apareciam em duas lápides no início de *Altered Beast*.



O enredo não é exatamente muito rico, como a maioria dos *beat 'em ups* de antigamente, e até de hoje em dia. A filha do todo poderoso deus grego Zeus fora sequestrada pelo maligno Neff, "Deus do Submundo", e Zeus, que não sabe fazer nada sozinho, invocou você, um incrível centurião romano, de seu túmulo, com uma missão: salvar sua filha Athena em seu lugar — provavelmente os heróis gregos estavam muito ocupados, então ele preferiu contar com um centurião sem nome. Assim começa o jogo, com as famosas palavras de Zeus: "Rise from your grave!" (algo como "ressurja do seu túmulo"). Por sinal, o som foi realmente um diferencial do Mega Drive, pois vozes sintetizadas até já haviam sido usadas anteriormente, mas não da mesma forma que vimos em *Altered Beast*.

## Resgatando Athena bem antes dos Cavaleiros do Zodíaco



O personagem principal começava cada fase como um mero humano, fraco e pequeno. Mas para enfrentar as forças do submundo, durante a dura jornada para salvar Athena, é claro que ele precisava de poderes extras. Para conseguir essa vitalidade a mais, era necessário coletar três esferas de energia, cada uma aumentando a força do centurião gradualmente — os famosos *power-ups*: primeiro ficava-se um pouco mais forte, depois tornava-se uma montanha de músculos e, finalmente, transformava-se em uma das bestas super poderosas: metade humana, metade animal.

Entretanto, esse enorme poder não vinha de graça e devia ser merecido, derrotando lobos brancos de duas cabeças que apareciam em meio à alcateia de lobos marrons. E como era muito fácil deixar passar um desses lobos... o que deixava qualquer um irritado e fazia a fase durar mais, pois Neff aparecia de tempos em tempos, só aceitando enfrentar o centurião caso ele já tivesse conseguido os poderes de besta — tá vendo como ele nem era tão maligno assim? — caso contrário, era necessário continuar na fase até se transformar, para só então o vilão desafiar o herói, transformando-se no chefe da fase, com a peculiar ameaça: "Welcome to your doom!" ("bem-vindo à sua destruição").

Se durante o percurso era difícil encarar os inimigos, o mesmo não podia ser dito em relação aos chefes, que eram razoavelmente fáceis de derrotar. Cada transformação contava com as habilidades exatas para vencer o respectivo monstro final da fase.



Em cada um dos cinco cenários (Graveyard, Underworld, Cavern of Souls, Neff's Palace e The City of Dis), contávamos com os poderes de uma criatura diferente. Primeiro o poder do **lobo**, que atirava bolas de fogo (com um movimento de mãos parecido com o hadouken), e um super pulo flamejante horizontal. Em seguida, recebíamos os poderes do **dragão**: voar, atirar relâmpagos pela boca e ficar rodeado de energia elétrica, bem estilo [Blanka](#), de Street Fighter. No terceiro cenário era a vez do **urso**, que usava um sopro petrificante e dava um pulo giratório mortal. Continuando, o **tigre**, que também atirava bolas de fogo, mas em zigue-zague, e saltava parecido com o lobo, mas na vertical. Por fim, podíamos nos transformar em **lobo saiyajin dourado**, que diferia do primeiro lobo apenas por ser mais poderoso e de cor diferente.

O pequeno monstro com bico e pernas de galinha que atacava com o rabo também aparece em Golden Axe, servindo como montaria. O fato se deve ao desenvolvedor de ambos os jogos ser o mesmo: Makoto Uchida.



## Versão PSN

A versão encontrada à venda na PlayStation Store é exatamente aquela que estávamos acostumados a jogar, com os diferenciais típicos de emulações: diversas opções de tela (tamanho normal, tela cheia, suavização dos traços etc.), possibilidade de salvar o jogo a qualquer momento (agora qualquer um pode zerar sem muito esforço), escolha de níveis de dificuldade etc. Claro, alguns troféus também foram acrescentados, assim como tabela de pontuação e multiplayer online, já que *Altered Beast* pode ser jogado com outra pessoa.



**Altered Beast** foi um dos primeiros jogos do Mega Drive e mostrou toda a capacidade do novo console. O nível de dificuldade era mediano, mas era um *beat 'em up* de respeito, como muitos que apareceram naquela geração. Comparado aos jogos atuais, podemos dizer que ele não envelheceu tão bem, mas é sempre bem lembrado pelos saudosistas. Caso você resolva dar uma chance novamente a esse clássico, lembre-se do que dizia o manual do jogo: "Zeus não trouxe você de volta de sua tumba para falhar!" 

O último chefe era uma transformação de Neff em um rinoceronte cor-de-rosa, que aparece no filme *Detona Ralph*, no grupo de apoio dos vilões, junto com Zangief e Bowser.



PS3

*por Thomas Schulze**Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: David Vieira*

# RESIDENT EVIL® REVELATIONS

É TERROR DE QUALIDADE EM ALTO MAR

## **Diário de bordo, por Thomas Schulze**

Tudo começou em uma madrugada gelada de junho. Conversava com os outros diretores de pauta aqui do Game Blast e já me preparava para dormir quando recebi um convite da Capcom para conhecer em primeira mão o mundo de Resident Evil: Revelations. Tentado por essa oportunidade única, me despedi da minha namorada, minha família e meu gato de estimação e embarquei no Queen Zenobia, navio que está me levando ao mundo de Revelations nesse segundo. Como não sei se vou sobreviver à jornada, resolvi escrever esse diário como um alerta para os eventuais aventureiros que também quiserem mergulhar neste survival horror.

## Diário de bordo: Hora 1

Logo que início minha jornada já percebo que estou entrando em um mundo muito mais bonito do que imaginava. Relatórios de quem só viu o Queen Zenobia por imagens portáteis em baixa definição não fazem justiça à bela iluminação dos raios refletindo no mar e na proa nessa noite chuvosa em alto mar. Ao meu lado estão Jill Valentine, uma velha amiga, e também o agente Parker Luciani, a quem acabo de conhecer. Estamos em busca de dois agentes da BSAA, Chris Redfield e Jessica Sherawat, que desaparecem enquanto investigavam a célula terrorista Il Veltro.



Jill dando uma de Marcelinho e ajeitando o cabelinho

Felizmente, todos os personagens que encontro em meu caminho parecem falar meu idioma. Apesar de alguns deslizes no português aqui e ali, os erros em nada influenciam na compreensão do que está acontecendo à minha volta. Por outro lado, não sei se é culpa das marés, ou se este velho marujo está velho demais, mas por alguma razão não acho que esteja me movendo tão bem quanto gostaria em alto mar. Me esquivar dos inimigos é quase um processo de loteria, exigindo muita sorte ou uma precisão sobre-humana. Até agora não sei ao certo.

Depois de uns poucos minutos a bordo do navio Queen Zenobia já encontro meus primeiros inimigos. Para minha surpresa, ao invés de zumbis criados por experimentos insanos da Umbrella, agora preciso lidar com Oozes, uma pálida e nojenta B.O.W. (ou arma bio-orgânica). Não que faça muita diferença para mim, que rapidamente saca a pistola para dar cabo dessa nova monstruosidade. Felizmente mirar é bem simples, e rapidamente já estou atirando em minha melhor forma.



Pode admitir, você já tomou golpes porque se distraiu olhando para a bunda da Jill...

Não leva muito tempo para que eu receba o scanner Genesis, e fico impressionado com sua utilidade, já que quando o aciono posso estudar melhor o mundo ao meu redor. Cada vez que escaneio um monstro ganho pontos de pesquisa, e esses pontos se convertem em itens que enchem minha energia. Um outro incentivo para fuçar cada canto do mapa com o Genesis é que ele pode detectar itens invisíveis ao olho nu, então imediatamente esse item se tornou meu maior aliado no navio, muito mais prestativo que meus auxiliares humanos tão passivos.

## Diário de bordo: Horas 2-3

A essa altura já encontrei uma boa quantidade de armas pelo caminho, e comecei a me perguntar como faria para administrar meu inventário. Minhas dúvidas foram solucionadas quando encontrei alguns baús. Menos uma preocupação, embora deva admitir que a cada minuto que passa estou ficando um pouco mais aflito. Acho que boa parte disso se deve às músicas orquestradas que ecoam em meus ouvidos, vindas sabe-se lá de onde. As melodias ora minimalistas, ora épicas se fundem aos sons guturais e orgânicos dos monstros que dividem o navio comigo, causando calafrios.



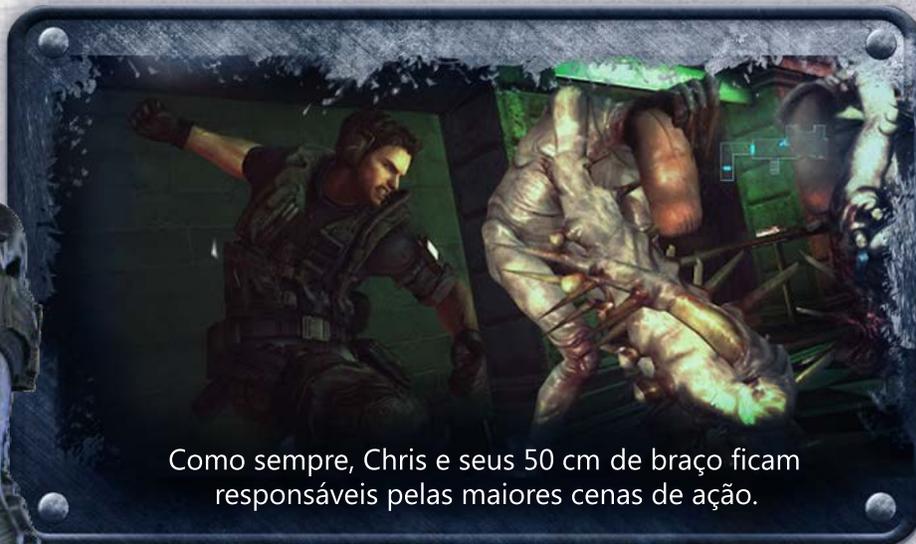
Contra os inimigos, abuse e Ooze das suas armas

Outra parte da minha aflição, ou melhor, a maior parte dela, se deve a todas as espécies de monstros que estou encontrando. Vi desde Sea Creepers e Globsters, passando por Farfarellos e Fenrirs, até Starmigliones (não recomendo uma busca no Google Imagens para aqueles que quiserem dormir de noite). Mas com certeza o pior de todos é o Scagdead, um monstrengo enorme cujo braço em forma de serra pode matar num só golpe. Meu primeiro encontro com um desses foi facilmente o momento mais assustador que eu já vivi desde que encontrei meu primeiro zumbi na mansão Spencer.

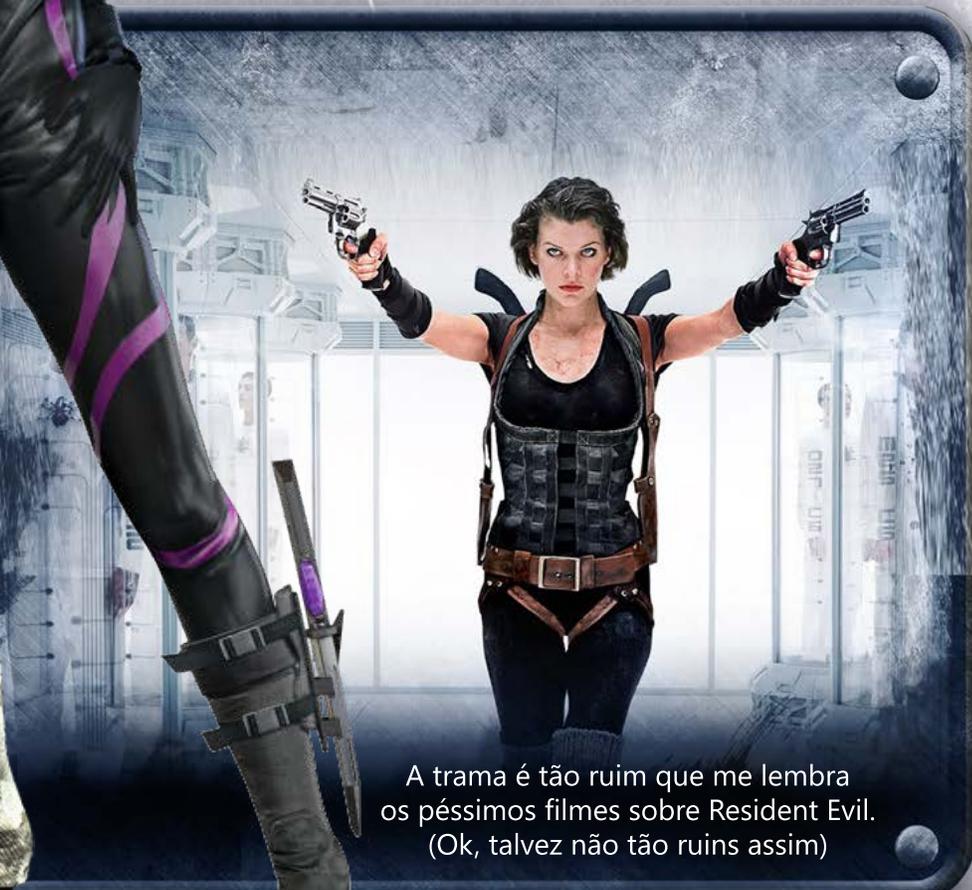
Três vivas para a volta dos inimigos aterrorizantes!

## Diário de bordo: Horas 4-7

Volta e meia minha jornada pelo barco é cortada por relatos de agentes espalhados ao redor do mundo. Pude acompanhar Chris em uma missão gelada, Parker lembrando o incidente que ocorreu em Terragrigia, além de ser apresentado a Quint Cetcham e Keith Lumley, dois nerds da BSAA que partiram em busca da verdade investigando estações tecnológicas. Essa mudança ocasional de foco foi uma grata mudança de ares e ajudou a evitar que eu sentisse enjoo marítimo depois de tanto tempo navegando sem parar, especialmente depois de me ver obrigado a revisitar várias salas pelas quais já tinha passado em busca de novos itens.



Como sempre, Chris e seus 50 cm de braço ficam responsáveis pelas maiores cenas de ação.



A trama é tão ruim que me lembra os péssimos filmes sobre Resident Evil. (Ok, talvez não tão ruins assim)

Enfim, depois de muitos sustos e alta tensão, seja em alto-mar ou nos confins mais distantes da Terra, finalmente encontrei o grande responsável por toda a confusão, desde a criação dos Oozes, passando pela destruição de Terragrigia e pela volta das células terroristas no mundo. Com todas as cartas na mesa, não consigo evitar um riso ao notar os absurdos a que fui exposto. Toda a teia de eventos revelada ao longo de minha estadia no Queen Zenobia me remeteu aos mais exagerados e rocambolescos devaneios orientais, uma história sem pé nem cabeça repleta de agentes duplos, agentes triplos, conflitos de interesse e conspirações governamentais tolas.

## Diário de bordo: Hora 8

Quando eu achava que minha jornada já havia chegado ao fim, eis que recebo a oportunidade de embarcar também num tal de "Modo Raide". Para a minha surpresa, essa aventura parece capaz de consumir ainda mais tempo que a anterior, mesmo consistindo de cenários mais curtos do que os que visitei no Zenobia. As dezenas de desafios propostos me deixaram com vontade de tentar superá-los de novo e de novo até receber as maiores condecorações possíveis.



Zumbi às vezes tem cura. Periguete, por outro lado...

Tudo começou simples o bastante, e já estou me sentindo bastante confiante. Essas ondas de Oozes já não são nada para mim e para minhas armas cheias de *power-ups* que comprei com meus pontos de experiência. Mas espere, que som é esse? Ah não, é um Scagdead gigante! Socorro! Por favor, se estiver lendo isso, mande aju...

Fim do diário 

## Prós

- É a volta do terror à série;
- Modo Raide é viciante e divertido;
- Excelente trilha sonora.



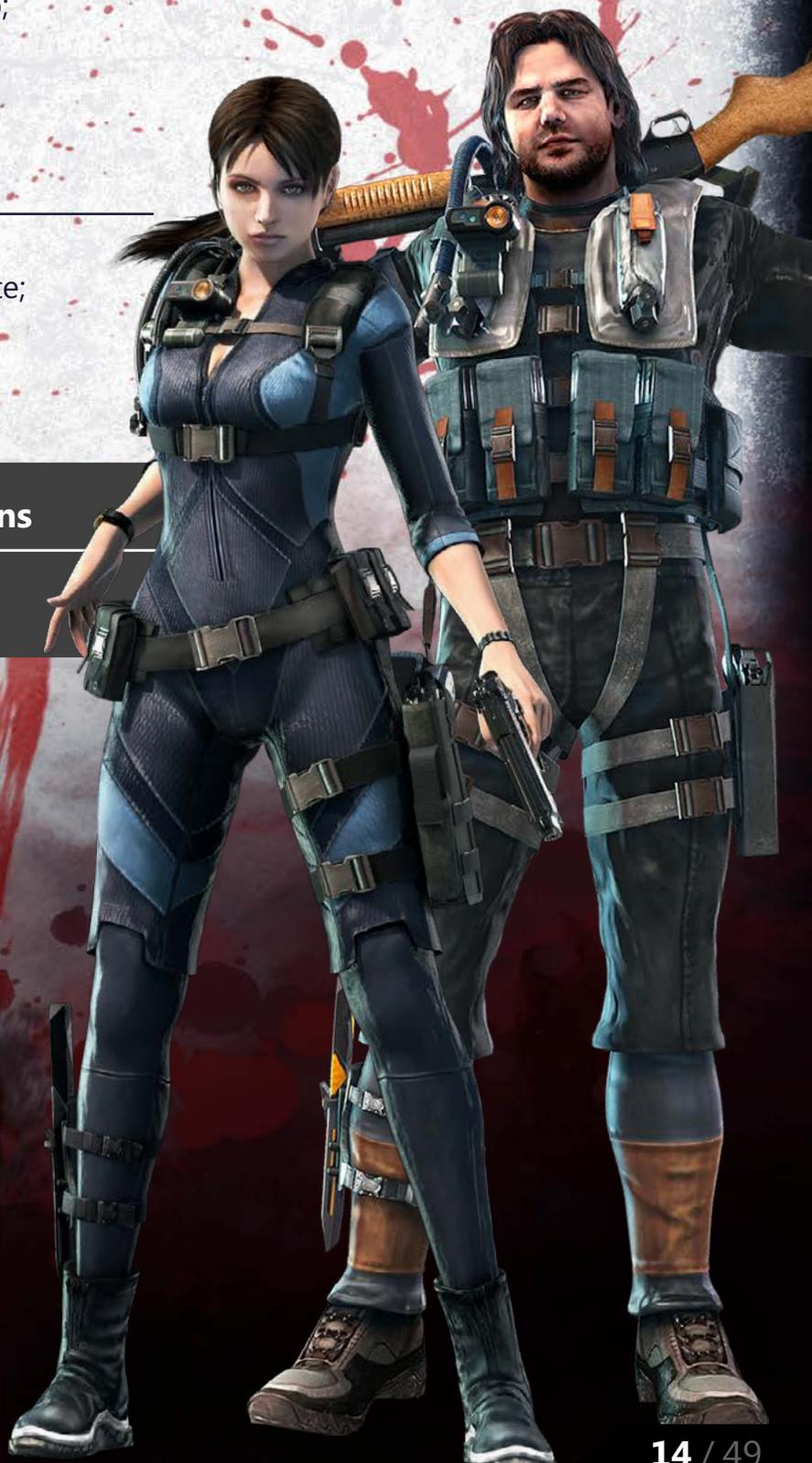
## Contras

- Trama simples e previsível;
- Música repetitiva e desinteressante;
- Gráficos e texturas medianos em alguns momentos.

NOTA

**8.0****Resident Evil: Revelations**

PlayStation 3



PS3

por **Samuel Coelho***Revisão: Leandro Freire  
Diagramação: Leandro Fernandes*

# METRO

## LAST LIGHT

**Em busca da luz no fim do túnel  
em um futuro pós-apocalíptico  
na desolada Moscou**

Metro: Last Light é a continuação direta do jogo Metro 2033, inspirado no romance de Dmitry Glukhovsky e lançado em 2010 para PC e Xbox 360. Nesta sequência da série, que agora dá as caras pela primeira vez no PS3, você continuará controlando o protagonista e herói do jogo anterior, Artyom, que na história de Metro é um dos últimos sobreviventes da raça humana, pertencente ao grupo de pessoas que, após uma catástrofe apocalíptica ocasionada por uma guerra, passou a viver nos interiores assombrados e perigosos dos túneis das malhas do metrô de Moscou.

## A nova jornada

A aventura do protagonista Artyom desta vez está focada na busca pelo remanescente de uma raça de seres mutantes superiores, que em um dos finais de Metro 2033 foi sumariamente dizimada graças aos seus esforços. Mas em meio a isso, Artyom se verá dentro de um conflito que o colocará para ver seus últimos irmãos de espécie matando um ao outro em decorrência de uma nova guerra de interesses fomentada por facções políticas egoístas e sedentas de poder. Em muitos momentos, ao descrever o perfil psicológico desses humanos sobreviventes, o jogo coloca em foco um velho pensamento que nos diz que é nos momentos de desgraça que o ser humano se mostra mais selvagem, traiçoeiro e manipulável.

Explorando as ruínas de uma Moscou pós-apocalíptica através de uma mecânica que mistura os gêneros FPS, RPG, survival horror e aventura, você viverá momentos de grande imersão atmosférica e narrativa enquanto percorre os cenários subterrâneos do metrô que são assombrados pelo passado e andar pela superfície da cidade de Moscou devastada e infestada de criaturas mutantes vagando pelo céu e pela terra, que narra, por si só, a história de um passado de glória que jaz destruído pela loucura e insensatez da raça humana.

Era uma vez a Civilização Moderna

## Metrópole subterrânea

Metro: Last Light não é um shooter genérico, do tipo onde você simplesmente sai atirando e matando tudo o que vê pela frente. Em alguns momentos ele até pode se mostrar dessa forma, mas claramente não é isso o que o define. Isso fica bem claro logo no decorrer das primeiras horas de gameplay, que são muito mais centradas em trazer o jogador para o contexto do universo do jogo do que em colocá-lo semi-descerebradamente no meio de tiroteios consecutivos. O processo de imersão e de elevação de tensão no game são geralmente criados por intermédio de uma combinação perfeita entre narrativa e atmosfera, rica de elementos críveis que fazem o jogo não só ganhar vida na tela de pixels como também nas várias redes neuronais da nossa mente.

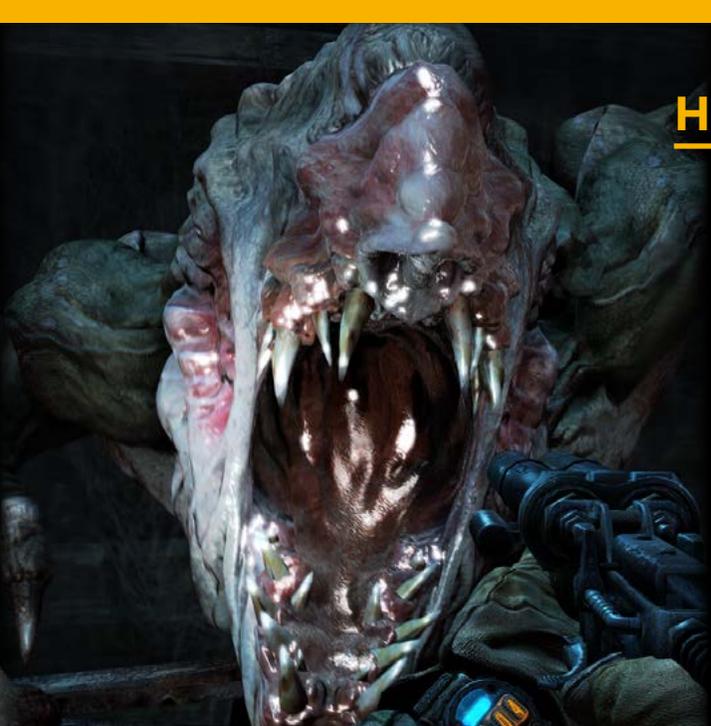


Os interiores do metrô são realistas e vivos, tanto visualmente quanto conceitualmente.

Os habitantes dos abrigos subterrâneos, assim como os ambientes, são únicos e com um excelente nível de profundidade em comparação com o padrão de complexidade que normalmente é atribuído a NPCs. No mundo do jogo você encontrará ladrões, mercenários, músicos, domadores, caçadores de recompensa, crianças, donas de casa, engenheiros, soldados e afins. Cada um deles tem um propósito definido, algo a contar e a fazer no universo do game. Tais personagens podem até mesmo interagir um com o outro de formas inusitadas. O jogo chega a ser tão realista nessa robustez entre NPCs, que é quase certo de que pelos menos uma parte do que acontecer a sua volta vai lhe passar despercebido.

Os projéteis fabricados no período anterior ao da catástrofe são a moeda corrente no jogo. Com eles você pode ir aos centros de venda e comprar armas, armaduras, kits medicinais, filtros, granadas e munição. Mas não pense que você terá um inventário muito farto. Esses projéteis usados como dinheiro são extremamente raros e você terá que buscar por eles em cada canto dos cenários se quiser obter suprimentos na próxima estação com postos de venda que você visitar.

## Hordas mutantes na desolada Moscou



Abra a boca e diga "Ahhh"

Em vários momentos do game você terá de lutar contra grupos de monstros mutantes, uma das maiores ameaças à perpetuidade da raça humana no mundo sombrio de Last Light. Como seres que provavelmente se originaram a partir de mutações ocorridas em animais, eles habitam tantos os escuros túneis do metrô quanto a superfície, que é luminosa, venenosa e impregnada de radiação.

Os que são próprios das zonas subterrâneas, nas quais os humanos se refugiam, geralmente são bastante sensíveis à luz. Logo, contra este tipo de criatura, você poderá sempre fazer uso de sua lanterna, que deve ocasionalmente ter suas baterias recarregadas através de um carregador manual.

Na superfície, porém, os perigos costumam ser bem maiores, já que nessas zonas a ameaça mutante pode vir de qualquer lugar da terra e do céu. Além do mais, para caminhar por lugares assim, você precisa usar uma máscara de gás, que funciona através de uma unidade de filtragem que vai se consumindo com o tempo. Isso coloca você na situação de administrar bem até sua quantidade de oxigênio disponível quando precisar sair de um abrigo subterrâneo. Mas não se desespere por completo. Controlar o gasto desses filtros não é tão difícil quanto pode parecer, ainda mais que, espalhados por cantos abandonados de regiões próximas destas áreas, você ocasionalmente pode encontrar novas unidades de filtragem, que também podem ser adquiridas nos mercados do metrô.

Sempre que possível, as criaturas aladas tentarão lhe carregar para dar um passeio.



## Acomodando estilos para todos os gostos

Em grande parte das situações no gameplay, o jogo nos provê de recursos para agir tanto em modo "stealth" como em modo "fogo aberto". Essa liberdade de estilo se faz presente principalmente quando exploramos os interiores das estruturas subterrâneas do sistema de metrô e somos obrigados a ter de enfrentar outros humanos.

As mecânicas de camuflagem e aproximação silenciosa foram melhoradas em relação ao jogo anterior. Você poderá interagir e manipular fontes de luz elétrica (desligando circuitos, atirando em lâmpadas ou removendo-as de bocais), apagar lamparinas, utilizar um medidor de iluminação no seu relógio de pulso (que facilita saber se você está protegido pela escuridão ou não) e ainda poderá realizar estilosos ataques furtivos contra adversários desprevenidos. Com narrativa e ambientação primorosas e com uma jogabilidade equilibrada e refinada, mas cheia de tensão, Metro: Last Light consegue se destacar de forma muito positiva dentro das matizes de gêneros em que tenta se encaixar. Não fosse por alguns bugs e problemas com a IA do jogo, o título poderia, sem sombra de dúvidas, ficar marcado na história dos videogames como uma obra-prima. Contudo, ainda não é tarde para o lançamento de um patch corretivo. 



### Prós

- Ambientação fantástica e imersiva;
- Qualidade narrativa acima da média;
- Jogabilidade agradável e refinada tenta se adaptar ao máximo ao perfil do jogador.



### Contras

- Animação facial deixa a desejar;
- Alguns bugs e problemas com a IA;
- Framerate levemente instável, mas só em algumas situações.

NOTA

8.5

**Metro: Last Light**

PlayStation 3

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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

**Assine**

PS3

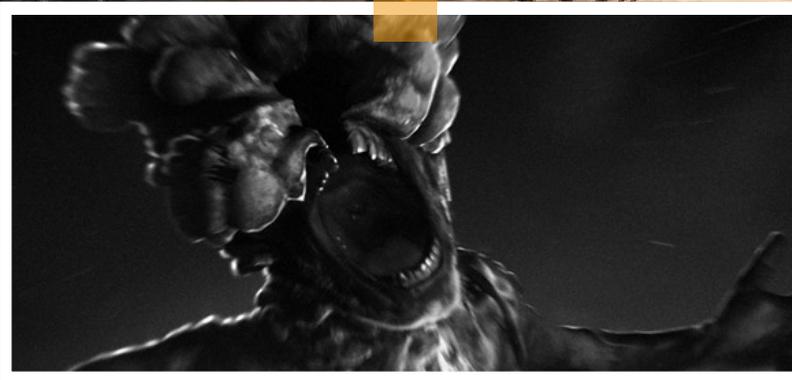
por **Samuel Coelho***Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Eidy Tasaka*

## O fim da raça humana está iminente na dramática e surpreendente aventura de **The Last of Us (PS3)**

Em *The Last of Us*, o mais novo jogo da desenvolvedora Naughty Dog, criadora dos aclamados títulos da série *Uncharted*, acompanharemos em terceira pessoa a dramática odisseia de um grupo de sobreviventes que vê na vida de uma garotinha de 14 anos a última esperança de salvação para uma humanidade devastada por uma pandemia global provocada graças à evolução biológica de um fungo.

## O começo do fim .....

O fungo responsável pela pandemia é uma variação do Cordyceps, que é realmente um perigoso parasita do nosso mundo real, capaz de infectar pequenos insetos e de se alojar no sistema nervoso central destes animais, transformando-os em uma espécie de zumbi e em perigosos vetores de infecção passíveis de destruir rapidamente colônias inteiras. No mundo do jogo, esse fungo sofreu uma transformação que os capacitou a usar humanos como hospedeiros. A partir dessa premissa, temos talvez a base lógica para apocalipse zumbi mais coerente já criada.



A história do jogo começa em 2013, mostrando a noite de uma pacata cidade interiorana dos Estados Unidos. Em uma casa situada nos arredores dessa vizinhança tranquila, uma garotinha oferece um presente de aniversário ao pai, e após os dois conversarem sobre amenidades em frente à TV, a menina acaba adormecendo e é carregada pelo carrancudo aniversariante para o quarto. Pouco tempo depois, ela desperta com uma gravação de mensagem telefônica que transmite uma voz impregnada de urgência, na qual seu tio está desesperadamente à procura de Joel, seu pai. Até o final dessa noite que se iniciou como uma noite qualquer na vida dessas pessoas, a realidade mudará de uma forma tão drástica que eles jamais seriam capazes de imaginar o que aconteceria nos próximos dias, muito menos nos próximos anos.

## Vinte anos depois .....



Duas décadas após o princípio da epidemia causada pela evolução do Cordyceps, a raça humana e tudo o que ela construiu praticamente se deteriorou. As cidades estão todas infestadas por humanos infectados, as zonas urbanas e até as interioranas estão em ruínas e os ambientes, lotados de esporos dos terríveis parasitas, parecem já gritar em unísono o final de uma batalha perdida para a raça humana. Nesse mundo desestruturado e praticamente jogado ao caos encontramos, e passamos a controlar novamente, o personagem Joel, que agora, junto de uma mulher de personalidade forte chamada Tess, atua como traficante de mercadorias entre zonas de quarentena. Mais amargo e ranzinza do que nunca, este personagem participará, a princípio quase contra a própria vontade, de uma missão muito especial, que para um grupo de reacionários em busca de uma cura, conhecidos como Vaga-Lumes, representa o último raio de esperança para salvar a humanidade.

## Ellie

A realização dessa missão envolve a escolta de uma garotinha de 14 anos chamada Ellie, que é alguém com uma personalidade ao mesmo tempo arredia, bondosa, selvagem e inocente. Assim, Joel e Tess se responsabilizam por atravessar essa jovem pelas perigosas áreas exteriores à zona de quarentena na qual eles se refugiam.

Mas Ellie não é uma menina de 14 anos tão comum. Nascida anos após a catástrofe que transformou o mundo moderno em uma terra desolada e perigosa, a garota que teve a infância roubada pela selvageria do estado em que a sociedade se encontrava é acima de tudo um ser humano forte e determinado, em busca da sobrevivência e de uma salvação para a humanidade e para as pessoas que ela considera importante. Esta jovem menina será nossa companheira de jornada ao longo de quase todas as seções do jogo. E se torna o cerne em torno do qual todos os personagens da história evoluem ou se transformam de alguma forma.



Mas a participação de Ellie não se limita apenas ao enredo. Essa missão de escolta não envolve você como jogador ficar protegendo em todos os instantes uma garotinha indefesa. Muito pelo contrário. Como uma das principais protagonistas dessa jornada, Ellie se mostra também surpreendentemente eficaz e até letal como aliada de combate, além de saber muito bem o momento certo de soltar um bom palavrão.

## A jornada

*"...às vezes sentimos o que os personagens estão sentindo, seja raiva, amor, tensão, ódio, alegria, esperança ou desesperança."*



Numa terra onde a maioria acorda sem saber se vai poder ver o próximo pôr do sol, a selvageria domina o coração até dos mais bondosos, que dirá dos mais perversos. Em certos pontos da narrativa a carnificina praticada por todos os humanos da história é tanta, que o jogador é até convidado a refletir sobre as implicações morais de tudo o que ele está fazendo, mas apenas para concluir que num mundo destruído como esse só interessa a lei do mais forte.

Se você se deixa envolver por uma boa história, damos certeza de que você vai chorar, emocionar-se e se arrepiar ao longo da jornada de Ellie e Joel. Cada personagem que passar pelo seu caminho deixará algo de si. Nem que seja uma forte impressão de que eles são humanos genuínos, cheios de qualidades e defeitos, a tal ponto que, mesmo quando não concordamos com seus ideais e objetivos, ainda assim conseguimos respeitá-los, ou ao menos entendê-los. Seja enfrentando hordas de infectados, caçadores humanos ou simplesmente grupos de pessoas com ideologias que batem de frente com os objetivos do grupo de Joel, sentimos na pele os dilemas de personagens que tentam sobreviver num mundo em ruínas. Com o tempo passamos a realmente fazer parte da história. Reagimos às circunstâncias e às emoções das pessoas de uma forma tão imersiva, que verdadeiramente às vezes sentimos o que os personagens estão sentindo, seja raiva, amor, tensão, ódio, alegria, esperança ou desesperança.



## Jogabilidade .....

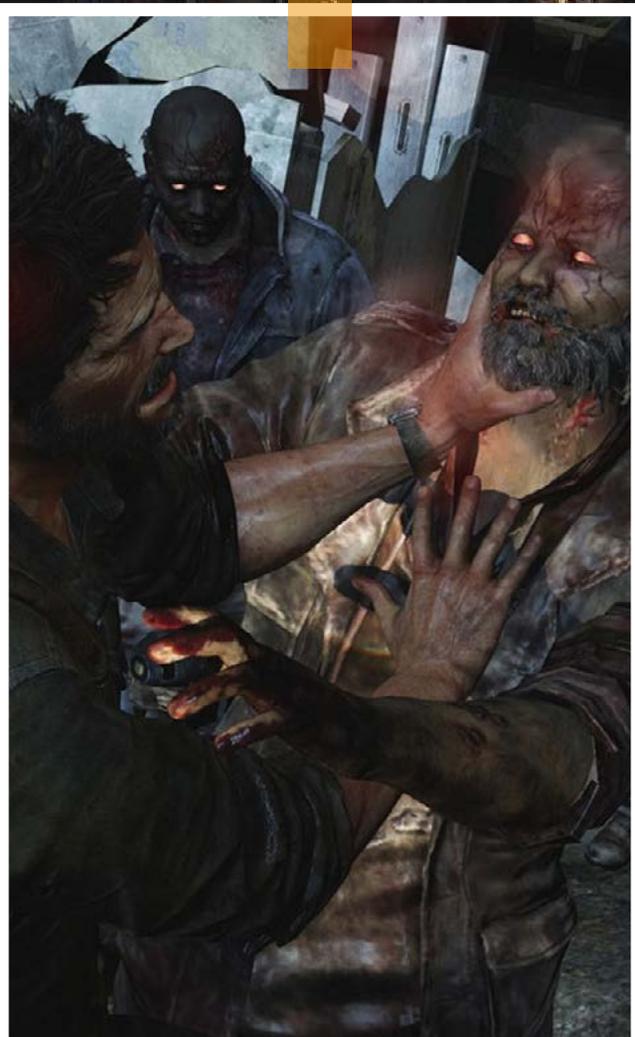
The Last of Us combina vários estilos de jogabilidade, mas todos estes estilos, apesar de muito bem executados, estão a serviço da narrativa. Isso torna até difícil a tarefa de classificá-lo em algum gênero ou subgênero. Mas, teoricamente, este é um jogo que tem elementos de jogabilidade extraídos de survival horrors, jogos de ação furtiva e de tiro em terceira pessoa. O foco do jogo não é ser apenas uma experiência lúdica, mas sim fazer você viver uma história brutal e dramática através dos olhos de vários personagens.



Enquanto você caminhar pela terra devastada, a furtividade e a exploração minuciosa de locais abandonados serão recompensadas com uma redução de gastos em itens essenciais e com a possibilidade de você encontrar vários tipos de objetos coletáveis. Como era de se esperar, encontramos, ainda que escassamente, munição para todos os tipos de armas, itens de cura e armas (brancas e de fogo). Contudo, o diferencial do jogo nesse sentido está num refinadíssimo sistema de fabricação própria de itens através do qual você pode criar objetos de extrema necessidade a partir de outros aparentemente ordinários. Através deste sistema você poderá fabricar facas, coquetéis molotov, bombas de fumaça, bombas de prego, kits de cura, e ainda poderá realizar upgrades temporários em armas brancas capazes de transformá-las em poderosas armas letais, com o poder de matar com um só golpe qualquer inimigo normal.

## Modo multiplayer

O jogo conta ainda com um modo multiplayer em que você deverá escolher entre dois grupos para se unir à luta pela sobrevivência do mais forte. No decorrer das partidas você poderá subir de nível realizando missões, desbloquear itens de customização para o seu personagem e realizar upgrades em seus equipamentos através da coleta de peças e suprimentos em geral. Com fluidez e bom grau de diversão, este sub-modo consegue manter muito bem a temática do game, ao mesmo tempo em que agrada a todos os que apreciam partidas online.



## Mais um acerto da Naughty Dog .....

Com The Last of Us a produtora Naughty Dog mais uma vez consegue elevar os padrões de qualidade da indústria e nos presentear com uma obra artística de primeira qualidade. Mais do que por sua ótima jogabilidade, que mistura elementos de famosas franquias, tais como Resident Evil, Uncharted e Metal Gear, The Last of Us se consolida como obra-prima principalmente por seu altíssimo grau de imersão narrativa. Como último título da Naughty Dog para o PlayStation 3, o jogo que narra a odisseia de um grupo de pessoas comuns determinadas a manter acesa a última luz de esperança para a humanidade encerra com chave de ouro a participação da empresa criadora de Nathan Drake nesta geração, e faz com que ela mereça ainda mais prestígio e respeito. Para encerrar estes comentários, vale ainda a ressalva de que o jogo conta com um trabalho de dublagem, em português do Brasil, praticamente impecável e digno de toda a nossa apreciação. Para um jogo que valoriza a narrativa tanto como The Last of Us, isso é algo inestimável e contribui de forma fantástica para a efetivação de todo o processo de imersão. 



### Prós

- História envolvente, dramática, brutal e cheia de reviravoltas;
- Jogabilidade variada, estratégica e funcional;
- Ambientação de tirar o chapéu;
- Animações de altíssima qualidade;
- Dublagem em português do Brasil;
- Personagens inesquecíveis.



### Contras

- Inteligência artificial ficou precisando de mais alguns retoques.

NOTA

**9.5****The Last of Us****PlayStation 3**

PS3

por **Luciano Alencastro***Revisão: Rodrigo Estevam  
Diagramação: Ricardo Ronda*

Viaje o mundo, relembre o passado e enfrente uma rede de mentiras em

# UNCHARTED 3

## DRAKE'S DECEPTION™

Quem gosta de jogos de plataforma recheados de momentos de tensão e com uma história envolvente, encontrou na franquia Uncharted um lugar bom para se divertir. Desde o primeiro jogo da série, Drake's Fortune, a produtora Naughty Dog vem mostrando estar atenta ao que os gamers estão pedindo. Com Uncharted 3: Drake's Deception, a coisa ficou realmente séria. Se você é daqueles que não gosta de spoilers e gostaria de saber um pouco mais sobre o jogo antes de comprá-lo, não se preocupe. Leia a vontade, pois eu tomei cuidado de não entregar absolutamente nada.

## A história



Katherine Marlowe, uma das principais pedras no sapato de Drake em Uncharted 3

Como o próprio nome do jogo já diz, Uncharted 3: Drake's Deception fala sobre uma grande mentira, uma tentativa de enganar alguém. Não se engane você então ao achar que deception significa decepção. Na verdade, é derivado de deceive, um verbo que significa enganar. A questão inteira do jogo é exatamente essa. Fomos todos enganados?

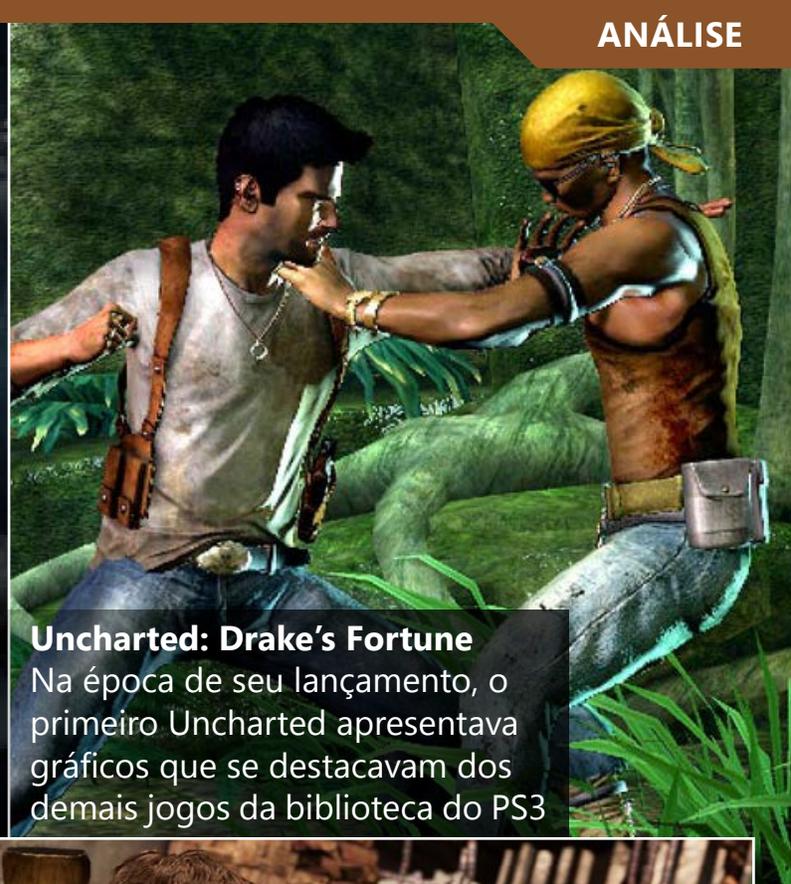
A proposta do tema por si só já é suficiente para nos envolver de tal forma a não queremos parar de jogar um minuto. A definição de montanha-russa emocional pode ser sentida durante todo o gameplay. Você perceberá que dessa vez não se trata apenas de uma trama de traição e uma busca incessante por um tesouro perdido num local remoto. A história do jogo te leva mais fundo, até o passado, onde você tentará entender um pouco mais sobre Nate e seu mundo tão misterioso.

Escrito de tal maneira a permitir a exploração de cenários variados, você jamais acreditará que está ali onde Drake se encontra, estando a poucos capítulos antes num local completamente diferente. E a transição é feita naturalmente.

## Evolução do aspecto gráfico

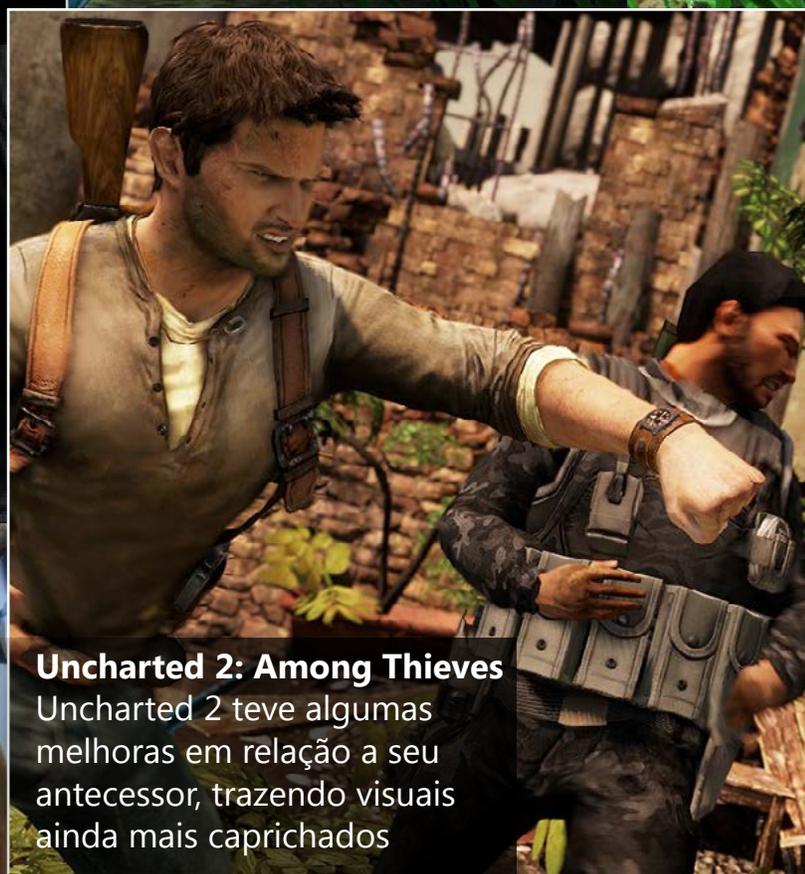
O primeiro jogo da série elevou o nível dos gráficos no mundo dos games. Foi um jogo divisor de águas - antes e depois de Uncharted. Pode esquecer; nada melhor que os gráficos de Uncharted 3.

Quem acompanhou a série do início, percebeu que Uncharted 2 tem os gráficos um pouco superiores a seu antecessor. Infelizmente, a grande decepção é que o segundo jogo da série veio com bugs excessivos. Por muitas vezes é possível entrar em paredes, ficar preso numa queda, não alcançar locais perfeitamente alcançáveis e por aí vai. Dessa vez, a franquia surpreende por remover esses efeitos quase que completamente. Sim, quase. Em alguns locais onde não é possível que Drake escale, você pode perceber que ele entra na parede ao tentar se segurar. Contudo, não é algo que atrapalhe a experiência, já que nos caminhos certos isso não acontece. Você perceberá esse efeito raramente, quando estiver procurando por tesouros sem a ajuda de um Trophy Blast.



### Uncharted: Drake's Fortune

Na época de seu lançamento, o primeiro Uncharted apresentava gráficos que se destacavam dos demais jogos da biblioteca do PS3



### Uncharted 2: Among Thieves

Uncharted 2 teve algumas melhoras em relação a seu antecessor, trazendo visuais ainda mais caprichados

### Uncharted 3: Drake's Deception

Com gráficos impecáveis, Uncharted 3 figura entre os melhores títulos do PS3

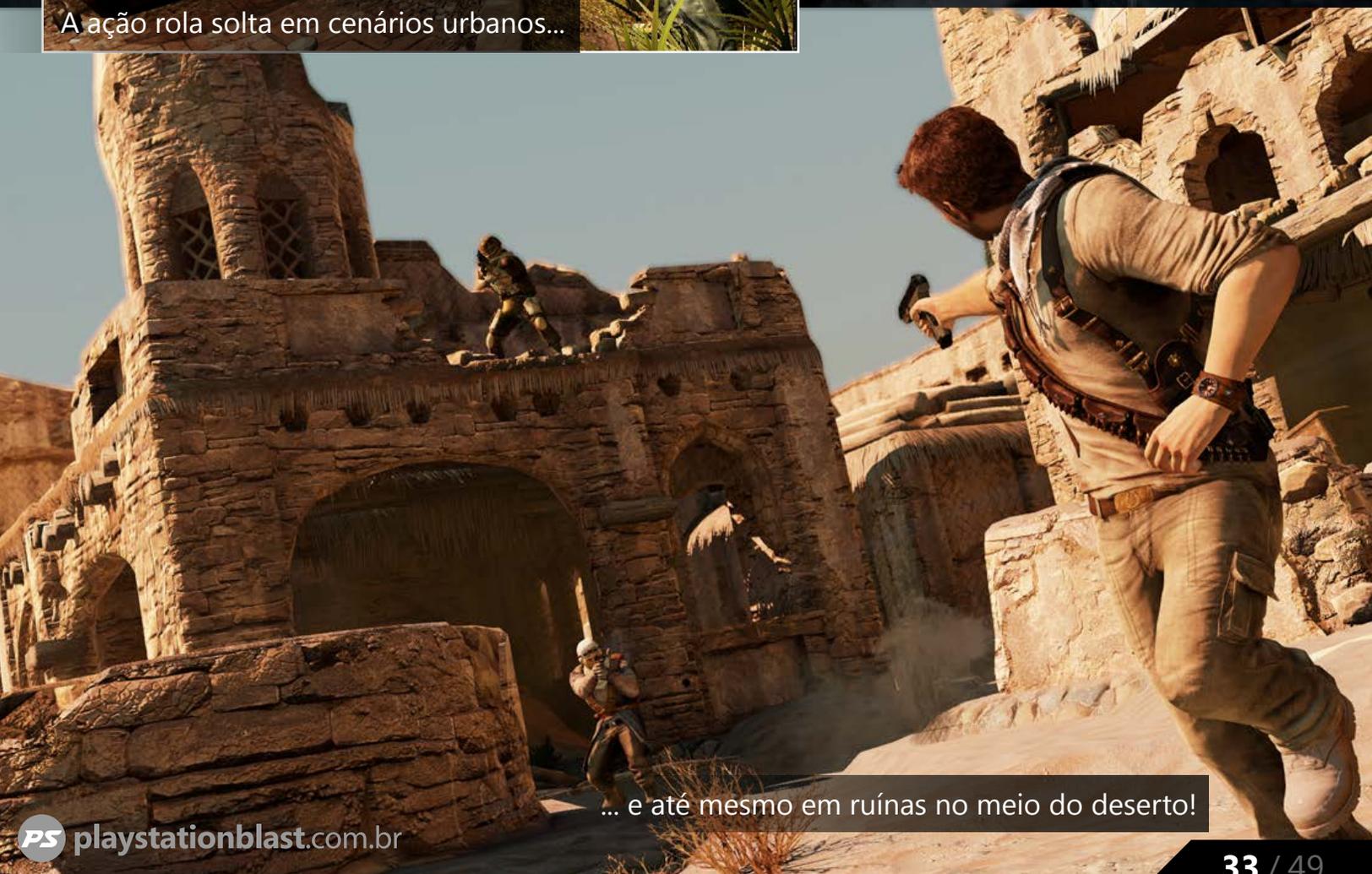


Uma série de efeitos visíveis na aparência de Nathan, como resquícios de algo do cenário no seu corpo, deixam o jogador boquiaberto de tamanha a atenção que deram aos detalhes. Os sombreados, a interação com o ambiente, as influências do clima e muito mais. Até mesmo os tesouros foram remodelados para aparecerem tal como são, e não mais como uma estrela pendurada num poste. Entretanto, um aspecto ainda ficou um pouco ridículo: ao mover a câmera ao redor de Drake, o foco da lanterna o acompanha e te faz pensar: "Nossa, de onde vem essa luz aí atrás?" Tudo bem, eu entendo que esse aspecto facilita a interação do jogador com o ambiente, mas não deixa de ser um pouco tosco.



A ação rola solta em cenários urbanos...

Por muitas vezes, no meu segundo gameplay, eu me peguei apertando Start para pular uma cutscene. Opa, na verdade não era uma cutscene: fazia parte do jogo. Essa característica de Uncharted faz com que você aproveite toda a sua beleza, mesmo quando você ainda está fazendo parte dele. Com certeza absoluta, até a presente data, nada bate a qualidade gráfica de Drake's Deception.



... e até mesmo em ruínas no meio do deserto!

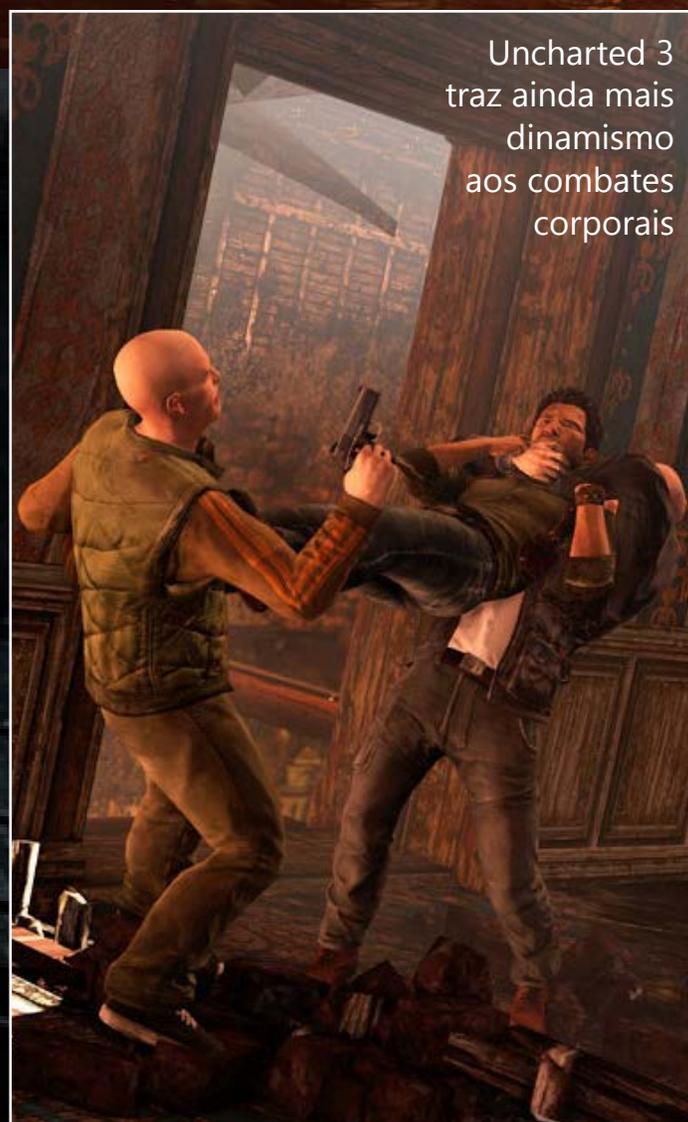
## Evolução da interatividade, jogabilidade e divertimento



Quando o jogo é bonito demais, muitas vezes corremos o risco de assistir mais do que jogar. Felizmente, Uncharted sabe balancear um e outro. Em algumas partes, você sairá distribuindo golpes e correndo muito enquanto uma cena se desenrola paralelamente. É como se você estivesse jogando um filme de ação. É bonito de se ver e mais empolgante ainda de saber que é você que está fazendo aquilo tudo.

Durante os momentos de tensão, a música de Uncharted 3 te faz entrar completamente no mundo que está ali a sua frente. O diálogo está bem sincronizado, os efeitos sonoros bem colocados, tudo de modo a te dar a melhor experiência em jogos do gênero.

O combate está mais dinâmico do que em Uncharted 2. Você pode agarrar o inimigo, dar contra golpes, atacar mais de um ao mesmo tempo e até se utilizar do cenário para finalizar uma sequência de golpes. O ataque surpresa está mais bonito e mais justificável, fazendo com que você



Uncharted 3  
traz ainda mais  
dinamismo  
aos combates  
corporais

Tem ideia do estrago que esse fuzil pode fazer no multiplayer?



tente ao máximo tirar proveito dele. Novos inimigos armados até os dentes ou fortes como nunca te fazem repensar a estratégia do atirar primeiro e perguntar depois. Além disso, muitas vezes o mano-a-mano se faz não só necessário quanto importante para o desenrolar do jogo.

Novas armas estão disponíveis pra você, não somente como algo a mais. Por muitas vezes, armas específicas salvarão sua pele. O tiroteio não está mais repetitivo, já que sempre há um determinado fator que te faz estar sempre modificando estratégias. Uma cena de tiro nunca será exatamente igual à outra.

## MULTIPLAYER

1,00,639  
CUSTOMIZATION ! BACK

MAIN MENU

- MATCHMAKING
- CUSTOMIZATION !
- RECORDS
- CINEMA
- OPTIONS
- SIGN-IN SECOND PLAYER

8 Current Rating: BRONZE  
Available: \$80,150



Muitas opções de customização estão disponíveis

E se é a troca de tiros que te faz voltar ao final do jogo, o modo online está de volta e dessa vez ainda melhor. As partidas online estão divididas em 10 modos diferentes, dentre os quais você pode lutar em times, com um amigo ou até sozinho. Enquanto você seleciona dentre todas as opções de jogo e customização, você acompanha a Uncharted TV – um canal de vídeo que traz entrevistas, previews sobre futuros games da Naughty Dog, making-ofs e gameplays de partidas online.

Todo esse arsenal de jogabilidade online ainda te dá uma chance de aumentar a personalização dos jogos. Você ganha pontos nas suas partidas e pode comprar determinadas habilidades que te fazem mudar toda uma estratégia. Perder não fica tão frustrante assim quando você sabe que está acumulando pontos para a sua vingança. Que tal ter uma RPG ali ao alcance ou fazer um respawn ao lado de um buddy e virar o jogo? Quer melhor que isso? Convide um amigo seu pra jogar splitscreen online e ele poderá utilizar o próprio perfil da PSN.

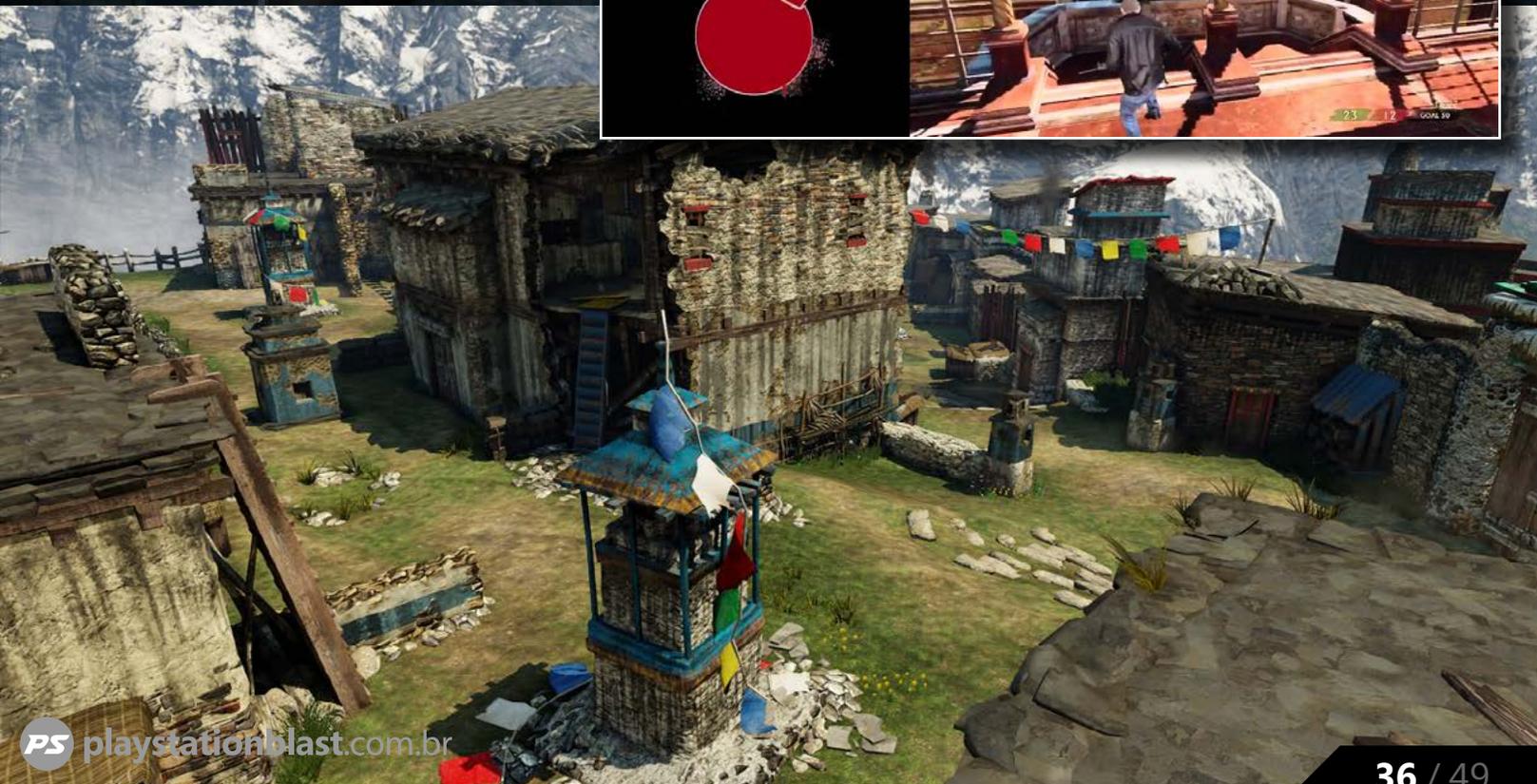
Se você gostaria de explorar os níveis de Uncharted na companhia de alguém, só que em splitscreen, agora você pode. O modo cooperativo te dá a opção de jogar off-line para que você saia matando os inimigos em conjunto, procurando por tesouros e muito mais. Com certeza isso foi um bom negócio para a série, já que é bem mais difícil encontrar um parceiro para co-op online nesse mundo de gamers viciados em jogos de tiro.

Se ainda assim você estiver cansado dos mapas que já vem no jogo, é só logar na PlayStation Network e comprar mais alguns. Já saíram dois pacotes de mapas e várias roupas. Serão 14 pacotes de conteúdo para download no total, incluindo skins, mapas e acessórios.

Drake preparado para o Halloween



### Multiplayer com tela dividida



## Considerações Finais

Uncharted 3 é um jogo que supera os demais da série em todos os quesitos. A trama te fará viajar muito, ficar intrigado, surpreso, incrédulo... ou seja, você ficará entretido. É um jogo maravilhoso de se assistir e de se fazer parte. Não chega a ser tão desafiador, mas com certeza te dá umas boas horas de diversão. Tente platinar sem um guia e aí você terá um desafio justo, e não quase impossível como Uncharted 2. Eu gostaria que o jogo fosse um pouco maior, não por que eu tenha achado que faltou algo, mas por que fiquei com um gosto de "quero mais disso por mais tempo".

Se você ainda não experimentou nenhum game da série e não está muito a fim de entrar no mérito da coisa, com certeza você não aproveitará esse jogo tanto quanto você deveria. Mesmo assim, é inegável que você irá reconhecer a superioridade de Uncharted 3 em todos os aspectos. Minha sugestão é que você alugue os anteriores, se acostume com a mecânica e a história da série e aí sim você o aproveitará ao máximo.



Aprecie gráficos de cair o queixo

Se você já finalizou os anteriores e ainda não jogou essa obra de arte do PlayStation 3, você está deixando de fazer parte de um grande momento da história dos games. Uncharted 3: Drake's Deception é merecidamente o jogo do ano 2011, na categoria exclusivo para PlayStation 3. 





## ✓ Prós

- História cativante e bem desenvolvida;
- Evolução gráfica bastante perceptível;
- Trilha sonora envolvente e diálogos caprichados;
- Multiplayer bem elaborado, com muitas opções de personalização.

## ✗ Contras

- Pequenos bugs que não chegam a atrapalhar, mas são bem corriqueiros;
- O jogo pode parecer curto se você jogar como se não houvesse amanhã.



NOTA

9.5

**Uncharted 3  
Drake's Deception**

PlayStation 3

# NAUGHTY DOG

por **Pedro Vicente**

Revisão: José Carlos Alves

Diagramação: Tiffany B. Silva

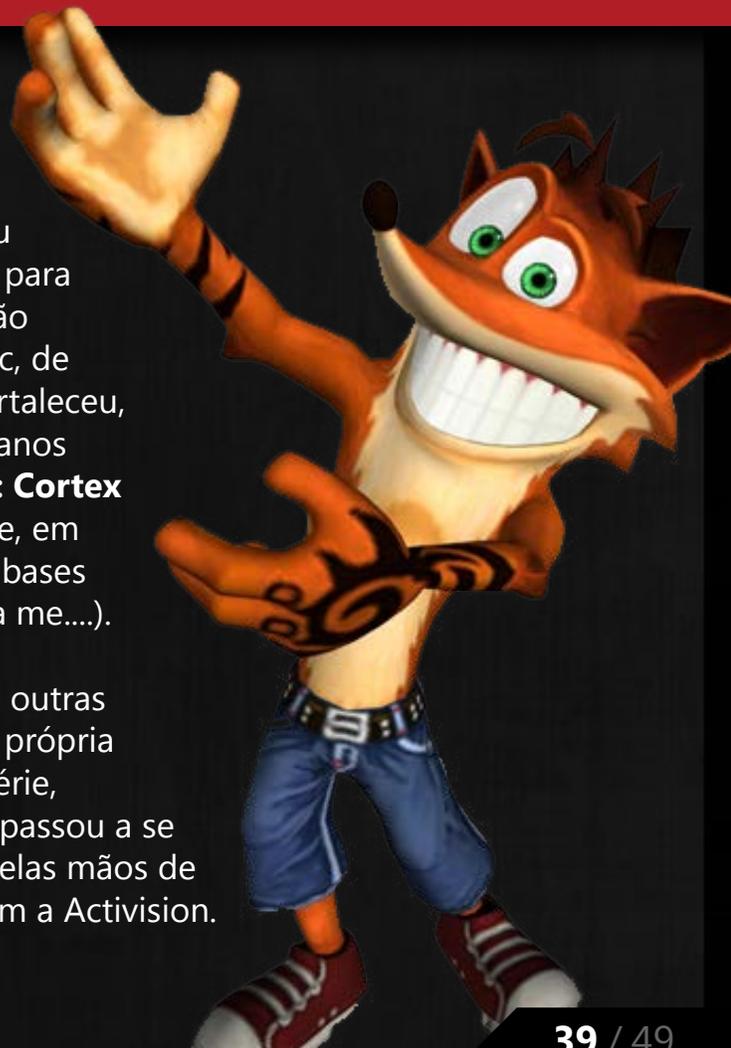
## Naughty Dog Chronicle: A mais fiel e íntima parceira da Sony

Com o lançamento de *The Last of Us* atraindo os olhares de todo o mundo gamer, ninguém duvida da importância da Naughty Dog, não apenas como uma desenvolvedora consagrada, mas também como uma belíssima carta na manga da Sony para a já iniciada guerra dos consoles da oitava geração.

A desenvolvedora, que começou como uma parceira da gigante, sendo adquirida pela mesma em 2001, tornando-se sua subsidiária, é hoje um das principais criadoras de jogos do mundo.

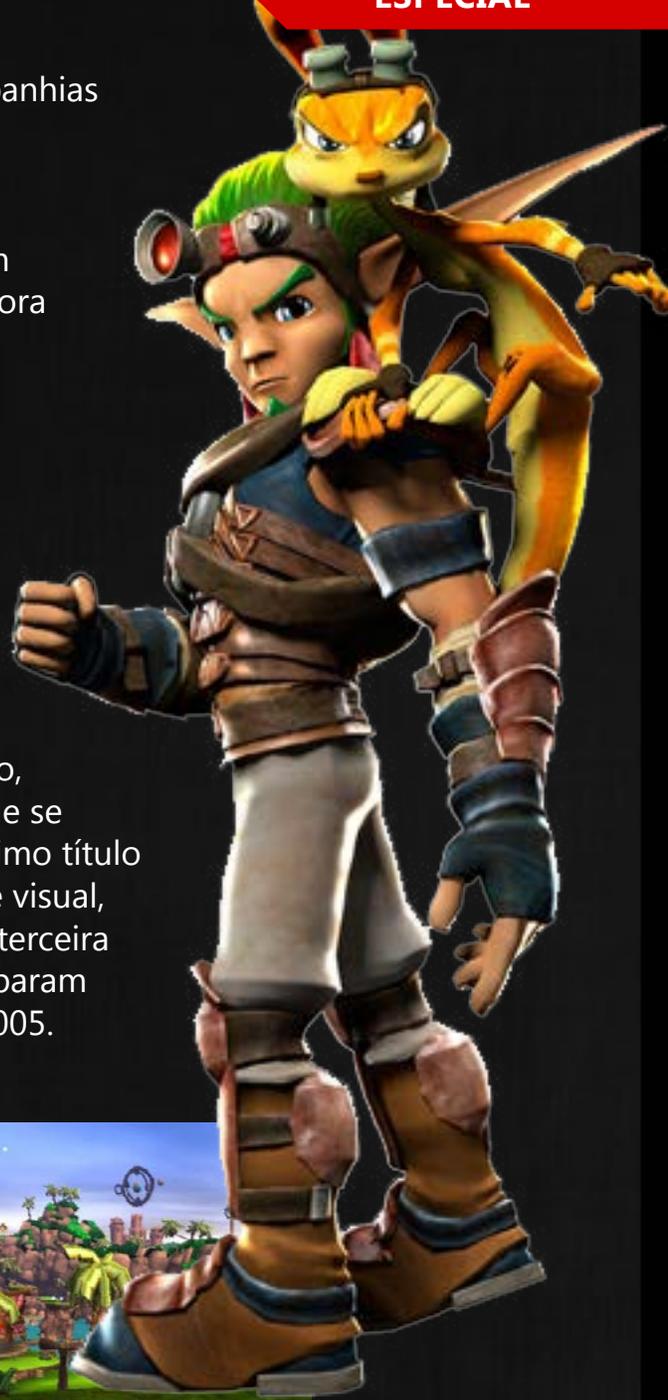
O namoro da Naughty Dog com a Sony começou em 1996, ano de publicação de *Crash Bandicoot*. Além de exclusivo para o console, o jogo conseguiu cativar a ponto das empresas apostarem em **Crash** para ser o mascote do console (lembramos que a geração anterior fora marcada pelos mascotes Mario e Sonic, de Nintendo e Sega, respectivamente). A relação se fortaleceu, e a saga de Crash ganhou mais três jogos nos três anos consecutivos: em 1997 chegou **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back**, em 1998 **Crash Bandicoot: Warped** e, em 1999 **Crash Team Racing**, novamente seguindo as bases colocadas pelo sucesso de um outro mascote (it's a me...).

Após esses títulos aclamados, a série ainda ganhou outras incursões, mas não pelas mãos da Naughty Dog. A própria empresa resolveu não desenvolver mais jogos da série, considerando que esta não faria sucesso no PS2, e passou a se dedicar a outro projeto. Assim, a franquia passou pelas mãos de várias desenvolvedoras. Seus direitos hoje estão com a Activision.



Como um bom romance digno de cinema, as duas companhias juntaram os trapos e começaram a dividir as escovas de dente, ou melhor, em 2001 a Sony comprou a Naughty Dog, reafirmando de maneira contundente que a desenvolvedora só faria games para seus consoles. E com a chegada do PlayStation 2 a nossa querida desenvolvedora preparava a sua aposta para o console, **Jak and Daxter**.

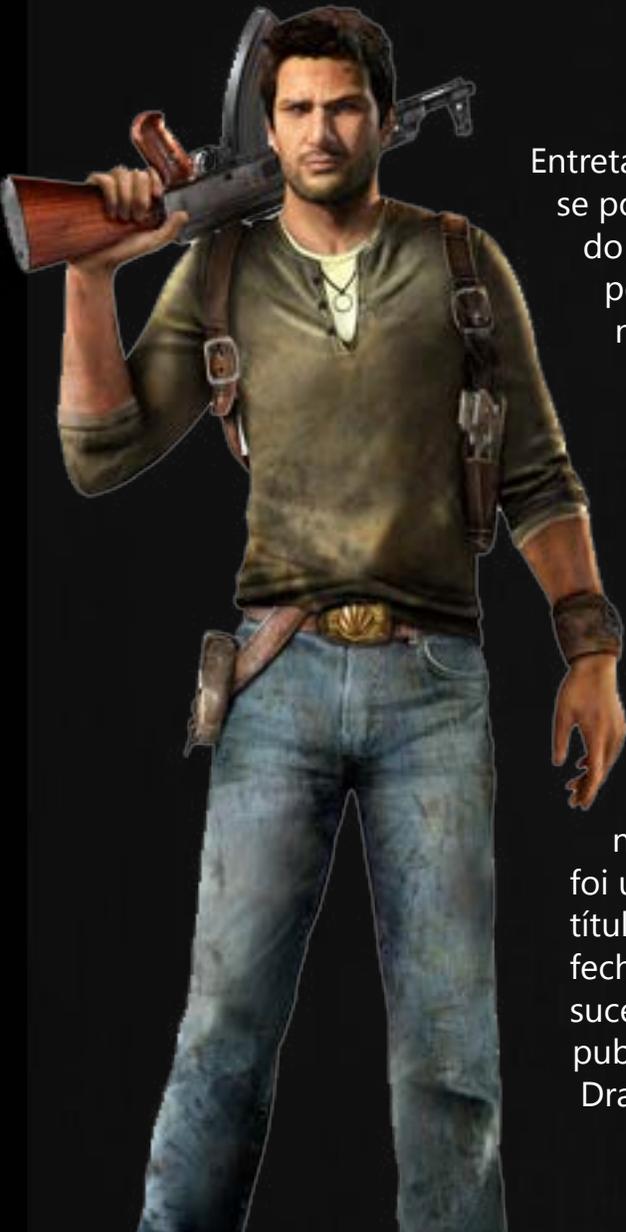
A ótima série começou com um excepcional game de plataforma. **Jak and Daxter: The Precursors Legacy (2001)** já apontava a grande capacidade visual da empresa. O jogo é lindo, com um visual chamativo muito bem construído. Além disso, conta com muitas fases diversas, uma boa quantidade de colecionáveis e muita aventura com os dois divertidos heróis. Já o jogo **Jak II**, de 2003, trouxe elementos de tiro e foi considerado, na época, uma mistura de plataforma com **GTA** (game que se firmava como um dos grandes nomes da indústria). O último título da trilogia, **Jak III** (2004), refinou ainda mais tanto a parte visual, quanto a jogabilidade híbrida entre exploração e tiro em terceira pessoa, além de introduzir veículos sensacionais, que acabaram rendendo o jogo de corrida **Jak X: Combat Racing** em 2005.



## Jam Software

Quando se uniram para criar sua companhia em 1986, Andy Gavin e Jason Rubin optaram pelo nome Jam Software. No entanto, em 1989 a dupla resolveu renomear a empresa, e daí nasceu o nome Naughty Dog. Os dois primeiros jogos sob o novo selo foram Keef the Thief, para um computador da Apple, e Rings of Power, um RPG para Mega Drive.

Mas os anos do PS2 não reservaram só felicidades para a empresa, que se firmava como uma importante parte da Sony sendo uma competantíssima desenvolvedora, pois Jason Rubin, um dos co-fundadores, deixou-a em 2001.



Entretanto, com a chegada do PlayStation 3 a Naughty Dog se posicionou de vez no rol das maiores desenvolvedoras do ramo. A série **Uncharted** rendeu uma enorme popularização da empresa, com vendas ótimas e sucesso nas críticas. O primeiro título da série, **Uncharted: Drake's Fortune (2007)**, foi uma ótima surpresa no gênero de ação e aventura, até por ser o primeiro jogo da desenvolvedora a apostar em um design realista e em personagens humanos. Se colocando como um dos destaques do PS3 e ganhando prêmios.

O jogo ganhou uma continuação digna de ser considerada um arrasa-quarteirão. **Uncharted 2: Among Thieves (2009)**, melhorou todos os aspectos do primeiro jogo. Com fantástica exploração em ambientes com um visual de tirar o fôlego e uma narrativa próxima aos padrões dos grandes filmes, o jogo foi um enorme sucesso, abrindo caminho para o terceiro título da franquia. **Uncharted 3: Drake's Deception (2011)** fechou o ciclo da série no PS3, repetindo a fórmula e o sucesso de seus antecessores. E não, a Naughty Dog não publicou nenhum game Uncharted Racing. A saga de Nathan Drake é um dos maiores sucessos dos videogames.



## Mark Cerny

O arquiteto por trás do PlayStation 4, Mark Cerny, trabalhou nas três grandes franquias da Naughty Dog. Tanto em jogos da série Crash e Jak, como no primeiro Uncharted. Mais um prova da íntima relação de confiança entre as duas companhias.

Eis que chegamos em 2013. **The Last of Us** acaba de sair do forno e já é um jogo cultuado pelos fãs. Prometendo reciclar diversos conceitos dos jogos de zumbi e dos survival horror, agregando-os ao jeito da empresa de desenvolver os estágios, cenários e contar a história. Sabemos que a Naughty Dog é parte essencial da estratégia da Sony para a guerra da oitava geração. A desenvolvedora tem o costume de encerrar o ciclo de uma série em cada console, foi assim com Crash (PS1) e Jak (PS2). Nada garante, no entanto, que será assim com Uncharted. Além disso, não sabemos ainda se The Last of Us terá uma deixa para continuação, e se a empresa tem planos para uma continuação. O futuro da Naughty Dog ainda é um pouco nebuloso, mas com certeza ela trará grandes jogos para o próximo console da Sony. 





por **Rafael Neves**

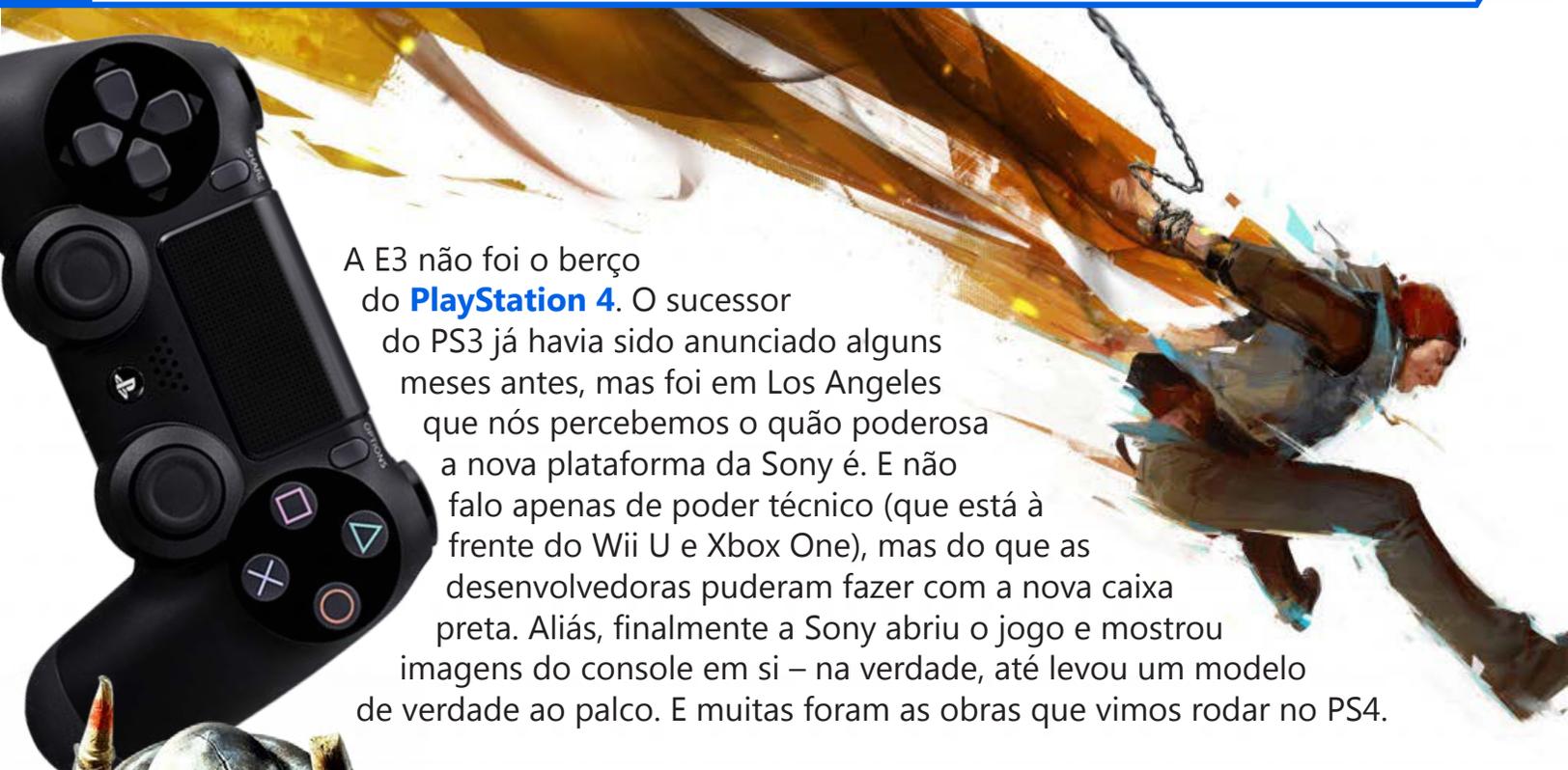
Revisão: Vitor Tibério.

Diagramação: Guilherme Vargas



E3 perdendo relevância no mundo dos jogos? Pela E3 2013 da Sony, ficou claro que não, a feira está longe de sair dos calendários de todos os gamers do mundo. Com uma nova plataforma e títulos bombásticos, a empresa fez uma apresentação intensa na E3 deste ano. Killzone, Infamous, Destiny, Watch\_Dogs, Final Fantasy e muitas outras pérolas mostraram que a combinação PS4 e PS Vita talvez seja exatamente o que todo jogador precisa. Confira exatamente como a Sony nos fez sentir isso.

## Chega de enrolações, vamos para ele, o PS4!



A E3 não foi o berço do **PlayStation 4**. O sucessor do PS3 já havia sido anunciado alguns meses antes, mas foi em Los Angeles que nós percebemos o quão poderosa a nova plataforma da Sony é. E não falo apenas de poder técnico (que está à frente do Wii U e Xbox One), mas do que as desenvolvedoras puderam fazer com a nova caixa preta. Aliás, finalmente a Sony abriu o jogo e mostrou imagens do console em si – na verdade, até levou um modelo de verdade ao palco. E muitas foram as obras que vimos rodar no PS4.



Séries consagradas marcaram presença em um misto de evolução natural e inovação. **Killzone: Shadow Fall** mostrou um gameplay esplêndido para fãs da série, que poderão ainda curtir **Killzone: Mercenaries** no PS Vita. Já **Infamous: Second Son** expande o universo da série, trazendo um protagonista cujos poderes de fogo estavam deliciosamente atrativos para qualquer fã da franquia. **The Elder Scrolls Online** foi outra carta na manga. Embora pouco explorado na E3, esse MMORPG chegará primeiro ao PlayStation 3 e parece transformar o gigantesco mundo aberto da série em um igualmente gigante campo de batalha.

A EA também deu um grande apoio ao PS4, deixando o Wii U de lado de uma festa exclusiva das novas plataformas da Sony e Microsoft. Teremos versões atualizadas de NBA, Madden NFL, Fifa e UFC, que serão incrementadas pelo novo motor gráfico da EA, o EA Sports Ignite. Não vai faltar realismo nestes games desportivos, pode acreditar.

**Battlefield 4** foi outra grata confirmação. A demonstração jogada por 64 pessoas simultaneamente no palco da EA frisou a importância do trabalho em equipe no gigantesco campo de batalha, que sofrerá alterações graças à ajuda de amigos via

tablet ou smartphone. Nossa equipe chegou a testar esse multiplayer com outros sessenta e cinco jogadores e é realmente insano. E o que dizer do novo **Mirror's Edge**? Os poucos minutos de vídeo já foram o bastante para arrancar sonoros aplausos.

## Novidades? Sim, obrigado!

Mas nós não vivemos apenas de franquias renomadas, e a Sony tratou de apresentar novidades bem empolgantes. Drive Club traz uma nova série de corrida que promete turbinar a experiência online, embora tenha sido um título de pouca expressividade nessa E3. **Knack** mostrou um gameplay mais dinâmico, mas nada tão empolgante assim. Será que essa criaturinha versátil será tão interessante quanto promete? Já Orderer:

1886 parece ser um projeto ambicioso da renomada Santa Monica Studio, um páreo duro para **Ryse: Son of Rome**. Não experimentamos um gameplay verdadeiramente, mas o aspecto antigo misturado ao futurismo já nos deixou interessados nesse jogo de ação.



Mas foi **Dark Sorcerer** que nos arrancou boas gargalhadas. Aparentemente, tínhamos um game medieval para lá de genérico, que demonstrava a impressionante captura e reprodução de feições do PS4. De repente, o calabouço se torna um set de filmagem, com tela verde ao fundo e avisos do diretor. Parece ser mais um incrível game metalinguístico. Também vimos (e pudemos testar) muitos outros títulos do PS4 que prometem, como **Warframe**.

## Então... Hora de dizer adeus ao PS3?

Tudo bem que a Sony presenteou o PS4 com quase todos os holofotes, mas não cometeu o erro de negligenciar o PS3 e sua gigantesca base instalada. A começar por **The Last of Us**, muitos games foram anunciados para o PS3. Alguns deles estarão também no PS4, o que mostra que a transição entre as gerações não será abrupta. **Watch\_Dogs**, **Assassin's Creed IV** e **Diablo III** são alguns dos exemplos de games que coexistirão nas duas plataformas.



**Batman: Arkham Origins** colocará o homem morcego em meio a uma caçada cujo prêmio é justamente sua cabeça! Batman terá novas bat-bugigangas, e alguns vilões inéditos na série aparecerão (como o Black Mask) e antagonistas clássicos não ficarão de fora (a exemplo, é claro, do Coringa). Já Rain demonstrou a originalidade de um game agradável, aparentemente como **Flowers** fez. Em suma, o PS4 é uma realidade, mas o PS3 não será abandonado tão cedo. Ainda assim, não se preocupe: sua PSN Plus será transferida do PS3 para o PS4 numa boa.

## Espaço Square Enix

Lembra, durante o primeiro anúncio do PS4, que a Square Enix subiu ao palco apenas para avisar sobre novidades relacionadas ao universo de Final Fantasy nesta E3? Bem, podemos dizer que ela fez mais do que isso. **Final Fantasy: Versus XIII** foi anunciado no início da sétima geração e deixou seus fãs no aguardo por anos e anos. Finalmente, a Square Enix decide renomeá-lo definitivamente como **Final Fantasy XV**, um capítulo da série principal para o PS4.



Não podemos esquecer, é claro, de **Kingdom Hearts III**! Foi simplesmente emocionante vê-lo preencher os telões da conferência da Sony, uma surpresa inestimável. Fomos atrás de um gameplay dele na E3, mas não conseguimos encontrar como jogá-lo... ainda! Ao menos testamos **Kingdom Hearts HD: 1.5 Remix** no PS3, e ele parece ser capaz de saciar nossa sede por Keyblades até o lançamento do terceiro capítulo da série no PS4.

## Uma guerra declarada?

Ah, e não podia faltar um bom troca tapas indireto entre a Sony da Microsoft. Se a dona do Xbox prometeu "matar a Sony na E3" pouco antes da feira começar, a criadora do PlayStation revidou ao se mostrar a favor de jogos usados, contra conexão constante

e obrigatória à internet e disposta a vender o PS4 a **US\$399,00**. No Brasil, a intenção da empresa é lutar por um preço de pelo menos 900 reais. Provavelmente quem compareceu a uma certa conferência e viu um console anti jogos usados, always-on e custando 499 dólares sabe com quem a Sony trocava indiretas em sua apresentação.

No final das contas, a conferência da Sony foi impressionante. Tudo bem que faltou bastante coisa sobre o PS Vita, pois o portátil da Sony precisa muito de um boost nas vendas, mas, ainda assim, ver o PS4 e o PS3 com uma line-up forte valeu a E3. É tanta coisa que nem cabe tudo nessa matéria! Acesse o site para conferir o que achamos desses bombásticos títulos e consoles através de nossos Hands-on. 



# ***PLAYSTATION BLAST***

Confira outras edições em:

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