

# PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

#16  
SET  
2013



## BEYOND <sup>PRÉVIA</sup> TWO SOULS.™



ANÁLISE: KILLZONE MERCENARY (PS VITA)

ESPECIAL: PERSONAGENS DE GAMES INSPIRADOS EM PERSONALIDADES REAIS



## Pegue a pipoca e vamos além

A discussão em torno de jogos cinematográficos não é de hoje, mas parece estar prestes a ganhar um novo foco de debates, o esperado *Beyond: Two Souls* (PS3). Nós não só preparamos uma Prévia desse grande lançamento, como também trouxemos um Blast from the Past de outra pérola da Quantic Dream: *Indigo Prophecy* (PS2). E se você acha que a participação de Ellen Page na captura de movimentos de *Beyond* era um fato extraordinário, nós ainda trazemos um Especial com vários personagens inspirados em personalidades reais. Você confere isso e muito mais sobre os últimos lançamentos da família PlayStation! – **Rafael Neves**



BLAST FROM THE PAST

### 04 **Indigo of Prophecy (PS2)**

ESPECIAL

### 43 **Personagens e suas Inspirações**

PRÉVIA

### 10 **Beyond Two Souls (PS3)**

TOP 5

### 47 **5 Jogos da Disney para Playstation**

ANÁLISE

### 16 **Persona 3 Portable (PSP)**

ANÁLISE

### MAIS ONLINE! **Heavy Rain (PS3)**



ANÁLISE

### 22 **Killzone: Mercenary (PSVita)**

ESPECIAL

### **Jogos Cinematográficos**



ANÁLISE

### 30 **Dragon's Crown(PS3)**

PRÉVIA

### **Killzone: Shadow Fall (PS4)**



DISCUSSÃO

### 36 **Jogos Tornam Alguém Violento?**

DISCUSSÃO

### **Diversão Deixou de Ser Prioridade?**





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

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Rodrigo Estevam

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Alberto Canen

**DIRETOR DE  
DIAGRAMAÇÃO**  
Guilherme Vargas

**REDAÇÃO**

Thomas Schulze  
Samuel Coelho  
Alex Campos  
Fillipe Salles  
Rodrigo Estevam  
Rayner Lacerda  
Alberto Canen  
Rafael Neves

**REVISÃO**

Vitor Tibério  
Bruna Lima  
Rafael Neves  
Samuel Coelho  
Ramon de Oliveira  
José Carlos Alves

**DIAGRAMAÇÃO**

David Vieira  
Lucas Paes  
Eidy Tasaka  
Gabriel Leles  
Breno Madureira  
Leonardo Correia  
Ítalo Lourenço  
Tiffany B. Silva

**CAPA**

Rafael Lam  
Douglas Fernandes

**Os Dramas da Alma por Sybelyus Paiva**



**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 **Samuel Coelho**Revisão: Bruna Lima.  
Diagramação: Lucas Paes

# INDIGO PROPHECY

## Relembre o primeiro drama interativo divisor de águas da Quantic Dream: Indigo Prophecy

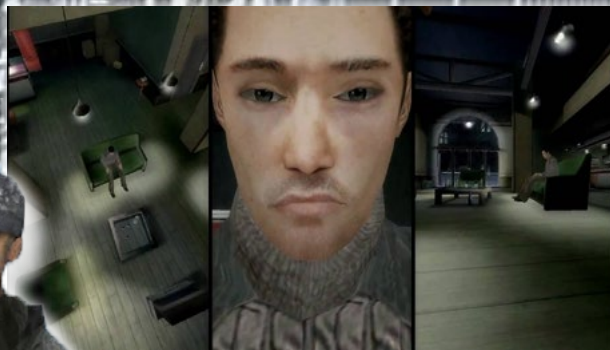
Com o lançamento não tão recente de Heavy Rain, um dos títulos de aventura mais aguardados e de maior peso para o PlayStation 3, em 2010, a produtora Quantic Dream alcançou um elevado nível de notoriedade tanto entre o público gamer como entre críticos e roteiristas de cinema. Isso graças a uma alta qualidade de narrativa e proposta inovadora muito bem executada, que coloca o jogador para sentir o máximo possível de todas as emoções dos personagens enquanto assume o controle de grande parte do desenrolar dessa história cheia de mistérios através do simples peso de suas decisões.



## Evolução quântica

Talvez não seja do conhecimento de todos, mas *Heavy Rain*, a produção mais recente da Quantic Dream, não foi o primeiro acerto de grande sucesso de David Cage. Após *Omikron: The Nomad Soul*, um jogo excelente e muito bem bolado, mas com falhas na execução, a Quantic Dream avançou um degrau em amadurecimento que a tornou capaz de conhecer melhor o propósito dela na indústria dos games. Como todos sabemos hoje, ele está intimamente ligado à criação de dramas interativos através de mecânicas típicas dos jogos de aventura point-and-click, colocadas em um patamar que dá prioridade total ao fluxo narrativo contínuo. Em grande parte ele até deixa de lado fatores aparentemente indispensáveis como os a dificuldade de jogo.

O primeiro resultado desse amadurecimento foi o cinemático *Indigo Prophecy*, lançado em 2005, também conhecido como *Fahrenheit*. Tomando emprestado alguns elementos de jogos como *Shenmue* e filmes como *Matrix*, nele assumimos o controle e a perspectiva situacional de três protagonistas, que se lançarão através de nós em uma teia de acontecimentos envolvendo assassinatos ritualísticos, investigação policial e ocultismo. Em última instância ficamos cara a cara, e repentinamente, diante de uma série de segredos conspiratórios e metafísicos dos mais perigosos, que ameaçam colocar a humanidade inteira em vias de extinção através de uma nova era glacial. Tudo isso em decorrência do destino de uma criança muito especial, cujo nascimento foi anunciado por uma profecia antiga.



## Rito Macabro

A história começa com a narrativa de Lucas Kane, um homem na casa dos trinta anos que se auto denomina como apenas mais uma marionete do sistema. Uma marionete, vítima das circunstâncias, tendo sua vida envolta em uma série de acidentes trágicos que inevitavelmente acabam arremessando-a no abismo de um inferno gelado.





Após uma breve e lúgubre introdução dos acontecimentos por vir, somos levados ao banheiro de um pequeno restaurante. Lá, vemos nosso narrador, como que em um transe de possessão, gravando com faca na própria carne de seus antebraços a estranha figura de uma cobra de duas cabeças. Após terminar a macabra inscrição Lucas se levanta e, com os olhos esgazeados, caminha tropeçadamente em direção a um cliente que entrara há pouco no banheiro e não percebera sua presença. Lucas avança em direção ao homem com a faca que ele usava para se automutilar firmemente enredada nas mãos. Enquanto isso acontece, vemos flashes de alguém encapuzado no meio de um círculo ritualístico, cercado por velas. Fica claro que tal pessoa misteriosa está controlando à distância todos os movimentos de Lucas enquanto este permanece em transe. Ele é objeto de uma cena que ironicamente tem em si o sentido real do termo "marionete", usado pelo protagonista na introdução aparentemente de modo mais simbólico.

O homem desprevenido só percebe o perigo quando já é tarde demais, sendo esfaqueado várias vezes com extrema precisão, na direto no coração. Lucas subitamente volta ao normal e só então percebe o ato terrível que acabou de cometer. É aí que passamos a controlar diretamente o "protagonista-marionete" que despertou do transe e está desesperado. Lucas não acredita no que fez, mas você precisa no momento ajudá-lo a escapar dessa situação. A partir desse ponto você decide o que fazer e começa a moldar a história do jogo. Pode ajudar Lucas a esconder o corpo e as pistas, se limpar, pagar a conta e tentar sair o mais calmamente possível. Ou ignorar tudo isso e ir embora como se nada tivesse acontecido pela porta da frente do restaurante, que está acidentalmente guardada por um policial que resolveu parar para comer alguma coisa, conversar e descansar durante sua rota noturna.



**Carla, Lucas e Tyler são os três protagonistas do jogo**





## Filme ou videogame

O desenrolar de todo o jogo segue basicamente esse mesmo padrão de narrativa cinematográfica, cheio de tomadas de decisão e vários níveis de interação com objetos e pessoas. A barra de energia dos personagens é substituída por um medidor de estresse. Ao atingir o seu limite de depleção, os personagens podem desistir da própria missão, cometendo até suicídio. Assim que conseguir fazer Lucas escapar do restaurante, você assumirá o controle de dois jovens agentes de investigação policial: a inspetora Carla Valenti e o sargento Tyler Miles.

O gameplay parece mimetizar com grande fidelidade o roteiro de um filme de drama e suspense policial, porém a aventura é repleta de momentos de ação e muita tensão. Através de um esquema de minigames, parte das emoções dos personagens controlados se torna mais "palpável". Parece algo pequeno, mas tal mecânica se bem executada consegue criar em nós uma noção básica da emoção ou da ação do personagem no exato momento em que do minigame. Seja pressionando botões com um ritmo que imita as batidas do coração, através do equilíbrio entre o uso de dois deles pra aludir a algo como autocontrole ou esforço físico. Ou executando sequências que correspondem ao uso dos membros do corpo do personagem para fazer determinadas ações. As câmeras do jogo são fixas em vários momentos, talvez para tentar imitar os takes das animações de uma obra cinematográfica. No geral isso é ótimo, mas causar algumas ocasionais e breves dores de cabeça em quem ainda não está muito acostumado com o estilo. Isso porém não prejudica o brilho do jogo como obra completa.



## Visões

Desde criança, Lucas Kane sempre foi muito solitário. Enquanto seu irmão e amigos brincavam, Lucas preferia ficar sozinho em algum canto lendo e refletindo. Parecia ser afetado por algo da realidade das coisas que o deixava alheio à rotina comum das outras crianças. Atormentado ocasionalmente por visões de acontecimentos futuros, ele, principalmente quando garoto, percebia o mundo sem o véu de ilusão que mantinha os outros aprisionados num cotidiano fabricado. Mas com o passar do tempo, e na tentativa de se integrar melhor à sociedade, Lucas continuou sendo uma pessoa solitária. Começou a deixar de lado suas capacidades incomuns, pensando que melhor seria tentar se encaixar aos parâmetros do mundo real do que ir parar em uma sala acolchoada preso em uma camisa de força. Partindo dessa decisão as visões praticamente sumiram. Até o trágico dia em que ele foi forçado a tirar brutalmente a vida de uma pessoa. A partir daí a trama do jogo o levará a descobrir mais sobre si mesmo e sobre vários mistérios ocultos da própria sociedade em que vive.



## Paralelo espiritual com Heavy Rain

Hoje em dia, anos após o lançamento de Indigo Prophecy e Heavy Rain, é difícil não perceber que ambos seguem uma fórmula praticamente idêntica. Tanto na a estrutura do estado psicológico dos personagens quanto no padrão de gameplay. Lucas Kane e Ethan Mars são praticamente irmãos espirituais. Os dois lutam para superar a perda de pessoas queridas, enfrentam o fim de um relacionamento amoroso, - talvez por conta de problemas psicológicos, desenvolvido através da morte de tais pessoas especiais- e têm alguma ligação com o ocultismo. A diferença é que, enquanto o caso de Ethan Mars pode ser diagnosticado simplesmente como uma desordem mental "normal", o de Lucas é diretamente relacionando ao mundo do sobrenatural.



## Multiplos caminhos, finais diferentes

Tirando as várias formas de levar um game over dramático no decorrer da aventura, Indigo Prophecy conta com três desfechos drasticamente diferentes tanto para os personagens quanto para a humanidade. E o mais intrigante é que talvez o melhor dentre eles seja desbloqueado quando não conseguimos cumprir todo o necessário durante a batalha final. Como uma obra-prima atemporal, mesmo nos dias de hoje Indigo Prophecy consegue se sobressair muito. Se você jogou Heavy Rain, gostou e ainda não teve a oportunidade de conferir Indigo Prophecy, não perca tempo. Será uma de suas melhores experiências no mundo dos games, e não surpreende você gostar até mais que de Heavy Rain. A título de curiosidade, vale dizer que ao que tudo indica o novo jogo da Quantic Dream, Beyond, promete retomar muito mais da estrutura da aventura sobrenatural de Indigo Prophecy que do próprio Heavy Rain. Isso tomando em nota positiva os avanços técnicos e artísticos conquistados após o sucesso nas duas séries. É esperar para ver. Mas é fato que até hoje a Quantic Dream nunca nos desapontou, então certamente logo teremos mais uma obra-prima da produtora em mãos. **PS**





PS3

por **Thomas Schulze**

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: David Vieira

# BEYOND

T W O S O U L S™

quer levar a narrativa nos videogames muito além

Fale o nome de David Cage e você provavelmente vai acabar ouvindo as mais diversas opiniões. Há quem o considere um gênero visionário, mas também quem o veja como um pretensioso sem talento. Independente do que você pensa, uma coisa é certa: seu novo jogo, *Beyond: Two Souls*, está prestes a ser lançado e, de uma forma ou de outra, todos vão acabar falando sobre esse que deve ser um dos últimos blockbusters do PlayStation 3. Esse mês todos os holofotes estarão sobre David e seu mais novo projeto, e ele está amando isso.



## A paixão de David Cage

Pense o que quiser de David, o fato é que o homem gosta muito de falar sobre seus projetos. Dá até para argumentar que ele gosta de desenvolver seus games tanto quanto gosta de falar sobre eles. Seus olhos brilham e seu discurso fica inflamado sempre que surge uma oportunidade para discursar sobre suas ideias. A primeira vez que ouvimos falar sobre Beyond foi na conferência da Sony na Electronic Entertainment Expo de 2012. Desde então, de tempos em tempos, David vai a público anunciar o quanto está orgulhoso dos avanços tecnológicos de seu jogo e sobre como o futuro da indústria depende da aproximação entre os videogames e a indústria cinematográfica.

Se você de algum modo conseguiu escapar de todos os anúncios e palestras ministrados por David Cage, ou se simplesmente seguiu o exemplo do pobre Shuhei Yoshida - que protagonizou o vídeo mais engraçado do ano ao pegar no sono em uma mesa redonda da Sony ao ouvir David Cage falando sobre tecnologia -, saiba que Beyond será mais um jogo de drama interativo da desenvolvedora Quantic Dream, escrito e dirigido pelo próprio David. Seu jogo anterior, Heavy Rain, mesmo não sendo uma unanimidade graças a sua jogabilidade um tanto travada, teve considerável sucesso em sua busca pela fusão entre cinema e videogames e acabou se tornando um dos maiores clássicos do PlayStation 3.

## Aproximando cinema e videogames

Se você ainda tem dúvidas sobre a vontade de David e da Quantic Dreams de aproximar Beyond de um filme, vamos a alguns dados impressionantes: para começo de conversa, o roteiro de Beyond conta com mais de duas mil páginas, o que o torna facilmente o roteiro mais extenso já feito para um jogo de videogame. Mas o que isso quer dizer na prática? É a promessa de uma narrativa rica, extensa e detalhada capaz de rivalizar com qualquer blockbuster hollywoodiano.





Em abril deste ano um impressionante trailer com mais de meia hora de jogo foi revelado no Tribeca Film Festival com direito à presença de David Cage e parte do elenco. Essa foi apenas a segunda vez que um videogame foi reconhecido por um festival de cinema (a primeira foi em 2011, com o ótimo L.A. Noire). Aliás, o compositor vencedor do Oscar Hans Zimmer participa da trilha sonora de Beyond como produtor. E pensar que ainda tem gente que ainda não acha que os videogames possam ser considerados uma forma de arte...

## Uma história de outro mundo

Beyond contará a história de Jodie Holmes, interpretada, como você já leu em absolutamente todos os lugares imagináveis, pela atriz Ellen "é a Juno, mas mais parece a Ellie do Last of Us" Page. O jogo cobrirá quinze anos da vida de Jodie, uma menina muito especial que desde a infância é a única pessoa no mundo que consegue enxergar uma entidade sobrenatural conhecida como Aiden. Jodie e Aiden possuem uma ligação muito forte, e conforme descobrimos os reais motivos por trás dela, a narrativa se expande e tenta desvendar grandes questões sobre a vida e o que acontece depois da morte.

Para ajudar a contar a história com a maior riqueza possível, os gráficos de Beyond estão simplesmente fenomenais e proporcionam facilmente o melhor visual que você verá em toda a biblioteca de jogos do PlayStation 3. A atenção com cada pequeno detalhe é assustadora e, para um jogo que depende tanto de acreditarmos no mundo para ficarmos imersos no roteiro, tudo parece perfeito. A captura dos movimentos e feições de Ellen Page e Willem Defoe é fenomenal e leva até alguns segundos para você perceber que não está encarando os atores de verdade, mas sim suas versões digitais.





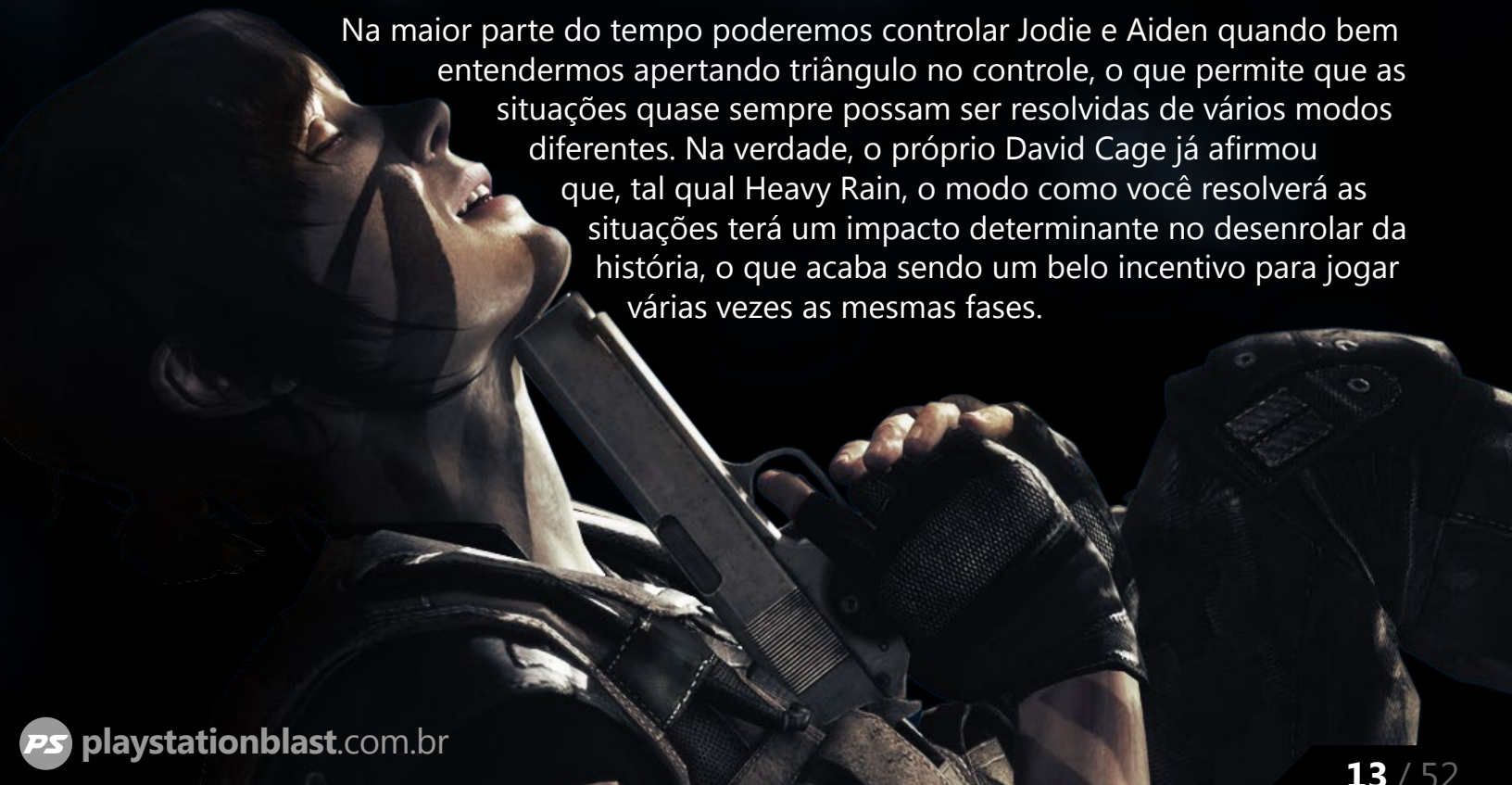
## A eterna polêmica sobre a jogabilidade

No geral, embora a jogabilidade dê significativos passos para a frente em relação a *Heavy Rain*, fica a impressão de que ainda não teremos tanta liberdade quanto gostaríamos. Ou seja, ainda há centenas de *quick time events* pipocando na tela de tempos em tempos, o que acaba tornando os controles muito menos imersivos e mais travados. Não é algo que atrapalhe drasticamente a experiência, mas era de se esperar um pouco mais de balanceamento na jogabilidade nesse fim de vida do PlayStation 3.



Quando controlamos a entidade Aiden as coisas mudam um pouco de figura e podemos flutuar por todo o cenário (não muito longe, é verdade, mas é melhor do que nada), interagindo com praticamente tudo no mundo e solucionando situações com as menores atitudes, como explodir xícaras de café para distrair alguém ou até pegar uma revistinha para assustar os outros. Além disso, Aiden pode possuir as pessoas que estejam cercadas por auras laranjas e até mesmo proteger Jodie se transformando em um escudo. Ah, assim como em *Heavy Rain*, *Beyond* terá suporte a jogatina com PlayStation Move, para a alegria das cinco pessoas no mundo que acreditaram no potencial do periférico.

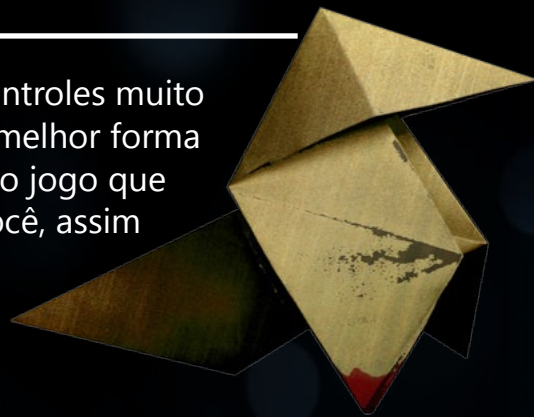
Na maior parte do tempo poderemos controlar Jodie e Aiden quando bem entendermos apertando triângulo no controle, o que permite que as situações quase sempre possam ser resolvidas de vários modos diferentes. Na verdade, o próprio David Cage já afirmou que, tal qual *Heavy Rain*, o modo como você resolverá as situações terá um impacto determinante no desenrolar da história, o que acaba sendo um belo incentivo para jogar várias vezes as mesmas fases.






## A estrada vai além do que se vê

Se você não gostou da proposta de Heavy Rain, achou seus controles muito travados ou simplesmente não acha que videogames sejam a melhor forma de contar uma história, Beyond: Two Souls ainda não deve ser o jogo que vai fazer você se apaixonar por dramas interativos. Agora se você, assim como eu, acha Heavy Rain um dos jogos mais fascinantes da geração e o jogou várias vezes só para descobrir todas as possibilidades dessa narrativa riquíssima, então Beyond tem tudo para ser o seu jogo favorito do ano.



Afinal, o nome do jogo não diz respeito tão somente ao fato de termos duas almas conectadas, sendo que uma delas está em uma dimensão além da que conseguimos perceber. Quando o game fala em ir além, talvez as coisas sejam um pouco menos literais, pois o verdadeiro além de Beyond é bravamente tentar expandir as fronteiras de nossa percepção, mostrando que os videogames podem ser muito mais que jogos de tiro em primeira pessoa ou plataformas com mascotes. Daqui a pouco vamos ter o jogo em mãos e, tendo sucesso ou fracassando, as ideias de David Cage mais uma vez estarão sob os holofotes. 

EXPECTATIVA

4



**Beyond: Two Souls (PS3)**

Quantic Dream  
Gênero: Drama Interativo

**Lançamento:** 8 de outubro de 2013



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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

**Assine**



PSP

por **Rodrigo Estevam**Revisão: Samuel Coelho  
Diagramação: Breno Madureira

# PERSONA 3 PORTABLE

Em 2007 o mercado ocidental recebia *Persona 3*, para PlayStation 2, o terceiro título de um spin-off da famosa série *Shin Megami Tensei* com fortes raízes na psicologia Junguiana. Menos de um ano depois, chegava às prateleiras norte-americanas *Persona 3 FES*, uma nova versão de *P3* que contava com um epílogo com cerca de 30 horas de duração, também para PS2. Foi somente em julho de 2010, 3 anos após o lançamento do game original, que o jogo aportou no PSP, sob o título *Persona 3 Portable*.

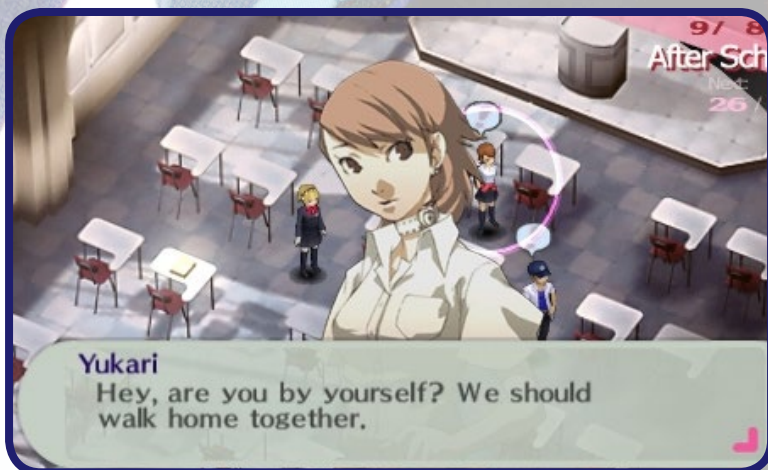


A versão portátil de P3 trazia todas as melhorias de P3 FES e uma novidade muitíssimo bem-vinda: além da história original, onde o protagonista é um jovem rapaz, uma nova personagem principal foi adicionada, alterando completamente boa parte das interações com coadjuvantes e até mesmo permitindo que novos locais fossem visitados. Ambos os protagonistas, porém, compartilham a mesma Persona (uma criatura moldada a partir da manifestação da personalidade dos personagens), **Orpheus**, que recebe algumas modificações de design de acordo com o gênero do personagem principal.



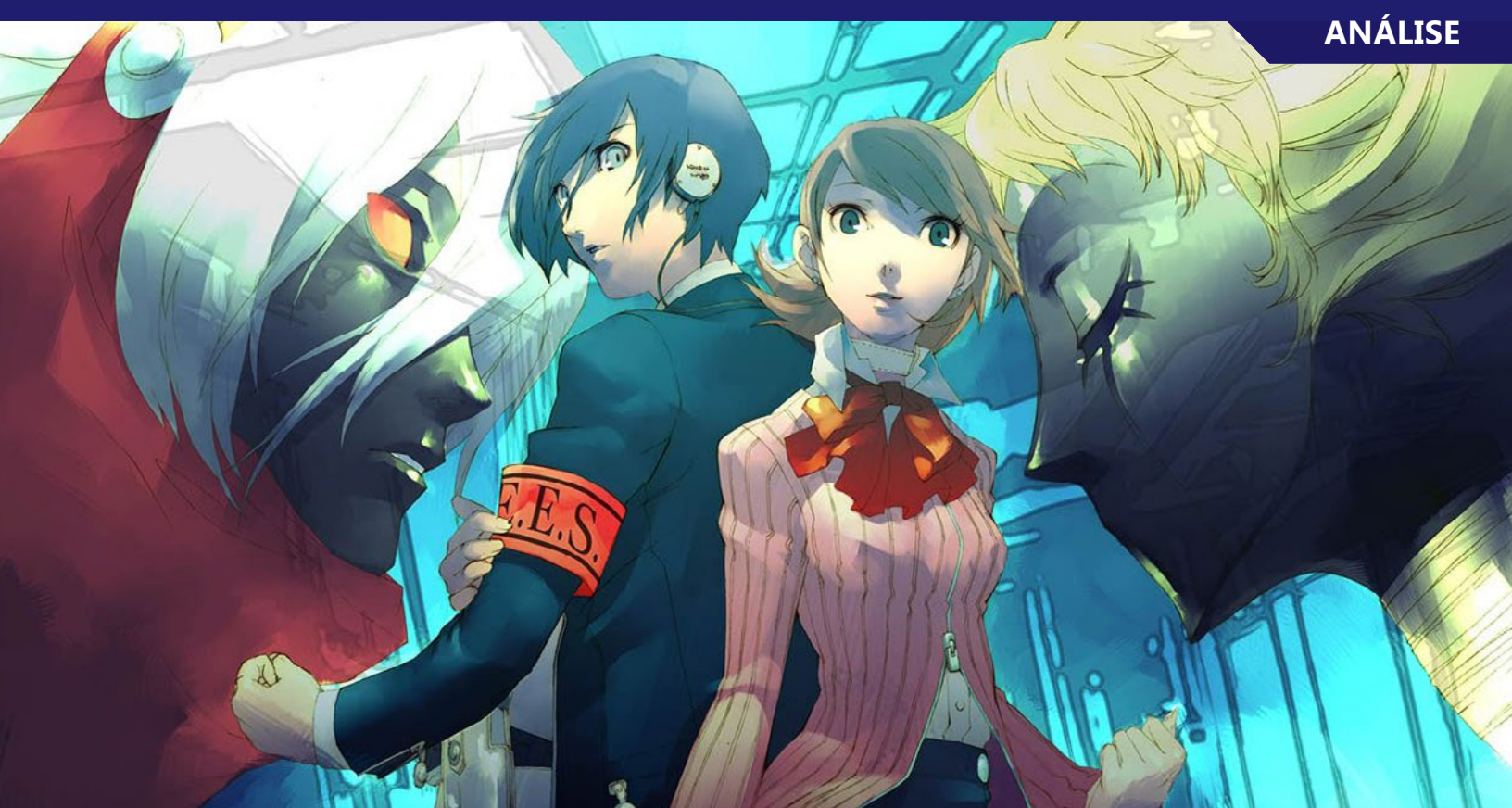
## Seja bem-vindo à Dark Hour

Logo no início do jogo, somos apresentados à **Dark Hour**, um período do dia que começa exatamente à meia-noite e que funciona como uma hora "extra" para o intervalo de 24 horas do dia comum. Somente aqueles com o potencial de evocar Personas conseguem aproveitar esse intervalo, pessoas normais não têm consciência da existência desses 60 minutos adicionais. Durante a Dark Hour, todos os seres humanos normais são transformados em caixões e assim permanecem por exatamente uma hora; passado esse período todos recuperam suas formas normais. Fica bem claro, então, que nosso personagem não é uma pessoa comum. Ao se dirigir para o dormitório onde vai ficar hospedado, ele (ou ela, dependendo do personagem que você escolher no início do jogo) acaba se deparando com alguns caixões no meio



da rua. Não demora muito e uma **Shadow** (um tipo de criatura sombria que aparece durante a Dark Hour) ataca o local. É aí que o protagonista descobre que é capaz de controlar Personas. Os demais moradores do dormitório assistem à batalha e o convidam, então, para participar do **S.E.E.S.** (sigla para Specialized Extracurricular Execution Squad), um grupo dedicado a exterminar Shadows nas horas vagas.

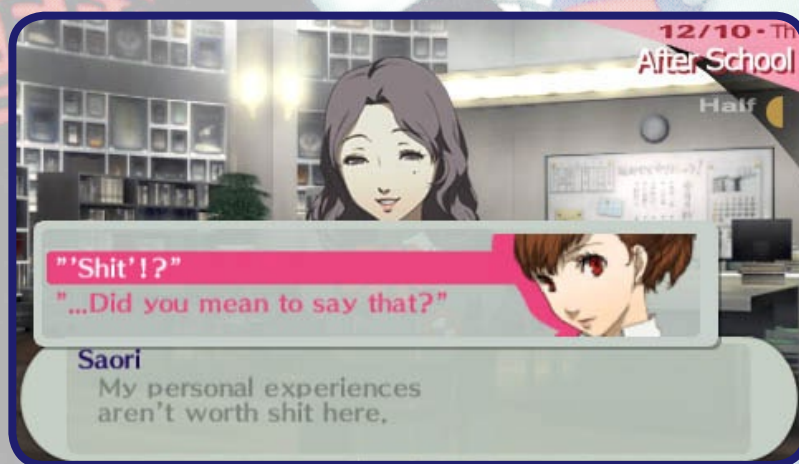




A partir daí o jogo assume o seguinte ritmo: em uma mistura de JRPG com Dating Sim, você vai precisar gerenciar seu tempo entre atividades como ir para a escola, interagir com os amigos, participar de clubes e, claro, erradicar criaturas sombrias em noites de lua cheia. Como só é possível lutar contra os monstros depois da meia-noite, a maior parte do seu tempo vai ser gasto estudando ou passeando com os amigos. Por falar em monstros, meia-noite e escola, a **Gekkoukan High School** toma uma forma um tanto diferente durante a Dark Hour. Em seu lugar surge uma imensa torre com muitos, muitos andares (mesmo!) recheada de Shadows de todos os tipos. A escola se transforma no **Tartarus**.

## A importância da vida social

Um dos maiores focos da série Persona está na interação entre os personagens do jogo. Se relacionar com os outros é tão importante quando visitar o Tartarus todas as noites para chutar algumas Shadows. É a partir desses vínculos, chamados **Social Links**, criados com os demais personagens — sejam eles importantes ou não para o desenrolar da trama principal — que ganhamos o acesso a Personas cada vez mais poderosas. Cada personagem tem seu próprio Social Link, que por sua vez tem seu próprio **Arcana** (atributo erroneamente utilizado na série, o correto seria "Arcanum"), que nada mais é do a classe atribuída a cada um deles e relacionada a cartas de tarô.





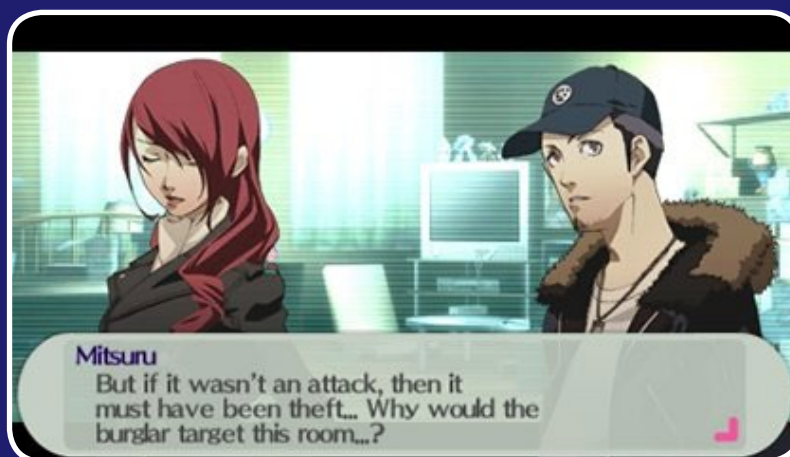


Nos games da franquia Shin Megami Tensei é possível recrutar demônios para o seu time durante as batalhas; mas, apesar de Persona ser um spin-off dessa série, a coisa aqui funciona de outra forma. Só existem duas maneiras de se conseguir novas personas: 1) através do **Shuffle Time**, que acontece ao final das batalhas, onde diversas cartas de tarô são exibidas na tela e você pode tentar pegar uma que tenha a gravura das Personas; ou 2) fundindo as Personas já adquiridas por cartas na **Velvet Room**. Quanto maiores os níveis de seus Social Links, mais fortes podem ser as criaturas adquiridas em fusões.

## Muito bom, mas podia ser melhor

Persona 3 Portable é um daqueles games memoráveis que ficam guardados na nossa lembrança por muito, muito tempo. Desde a trama bem construída e interessante aos personagens com motivações e personalidades próprias, o jogo nos prende do início ao fim. É bem difícil querer parar de jogar, pois a todo tempo coisas novas são lançadas no meio da história de forma inesperada.

O seu melhor amigo de repente pode passar a te odiar ou, subitamente, você pode descobrir que uma família respeitável pode ter segredos terríveis escondidos debaixo dos panos. Nem tudo é o que parece em Persona 3, e a possibilidade de descobrir cada vez mais coisas conversando com cada personagem é simplesmente viciante. As batalhas dão um show à parte, com cenários e personagens totalmente tridimensionais e bem animados. O jogo permite que você controle cada membro do time individualmente ou os deixe livres para atuar como bem entenderem. Cada um deles tem movimentação própria, com diferentes animações para golpes físicos e invocação de Personas, além de algumas animações de combo. Caso algum inimigo permaneça de pé após um ataque bem sucedido, é possível desferir um ataque em dupla capaz de levar ao chão qualquer adversário. Aliás, é possível aplicar poderosos ataques em conjunto quando todos os monstros são derrubados no chão: assim que essa brecha se abre, algum dos seus parceiros de batalha vai sugerir que seja executado um All-Out Attack, que consiste em realizar um ataque pesado em grupo, sem dó nem piedade.






A quantidade absurda de coisas para se fazer em Persona 3 Portable é um de seus maiores pontos positivos: você vai facilmente alcançar mais de 100 horas de jogo no seu primeiro gameplay. As visitas ao Tartarus, apesar de durarem “apenas uma hora”, felizmente podem passar (e muito) desse prazo: a limitação de 60 minutos existe apenas para fins narrativos. Não existe qualquer tipo de cronômetro. Então, você pode continuar suas andanças pelos corredores estreitos da torre sombria sem medo de ser feliz. Além de ter de assistir às aulas todos os dias enquanto tenta manter alguma interação com os amigos, também é possível gastar seu tempo indo ao cinema, tomando um cafezinho, jogando fliperama e até mesmo cantando em um karaokê. Também contribuem bastante para o aumento das horas de jogo as side-quests, oferecidas pela misteriosa Elizabeth, na Velvet Room.



As missões vão desde conseguir um drink até levá-la para passear, mas as que vão te fazer gastar um bom tempo de exploração são as quests de entrega. Mas, como nem tudo são flores, o jogo peca em diversos aspectos. A começar pela ausência das belíssimas animações de abertura e das cutscenes vistas em P3 FES: removidas provavelmente por conta de limitações técnicas do PSP. Todas as cenas em anime foram substituídas por conversas exibindo apenas imagens estáticas e alguns diálogos.



O jogo também perdeu cenários e personagens tridimensionais (exceto quando na exploração de dungeons como o Tartarus e durante as batalhas), sendo que boa parte de sua navegação passa a funcionar em um esquema point-and-click. As batalhas e a exploração do Tartarus acabam se tornando bem repetitivas com o passar do tempo. Por mais que diferentes inimigos surjam a cada novo bloco da torre, é inevitável se pegar fugindo de algumas lutas simplesmente por estar enjoado de batalhar. Para dar uma chacoalhada nas coisas, por vezes o jogo avisa que o Tartarus está "instável", podendo apresentar algumas deformidades e, portanto, estar mais perigoso que o normal. No final das contas isso pouco importa, já que boa parte dessas variações pouco vão impactar na sua exploração — exceto, talvez, pelos andares sem luz e sem mapa, e pela aparição súbita do Reaper em algumas explorações mais demoradas.

No final das contas, Persona 3 Portable sai com saldo positivo. Por mais que o jogo pareça datado para um lançamento de 2010, isso é facilmente justificável e até mesmo perdoável. A adição da personagem feminina deu novos ares ao game, que tem potencial para ser novidade até mesmo para quem jogou as duas versões anteriores de P3. Por ser um jogo singular, com uma trama um tanto pesada e adulta (contendo, inclusive, diversas referências a sexo e drogas) e por fazer a ponte com Persona 4, o seu sucessor, Persona 3 Portable é um jogo essencial para fãs de RPG, Dating Sims e, por que não, de psicologia. 



### Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable (PSP)

**ATLUS**  
Gênero: RPG

NOTA

**8.5**



PSVITA

por **Alberto Canen**Revisão: Samuel Coelho  
Diagramação: Ricardo Ronda

# KILLZONE® MERCENARY

Enfrente as missões que soldados comuns não conseguem realizar em **Killzone: Mercenary**

Depois dos lançamentos dos softwares **Resistance: Burning Skies** e **Call of Duty: Black Ops Declassified**, os donos de PlayStation Vita ficaram na expectativa de receber um jogo de tiro de qualidade para os seus consoles. Durante a pré-conferência da gamescom de 2012, **a Sony liberou um trailer** que renovou nossas esperanças, anunciando **Killzone: Mercenary**, o primeiro jogo da franquia exclusivo para o PS Vita.

O game é o quinto da franquia Killzone já lançado, sendo o seu primeiro spin off. Contudo, não é a primeira vez que um jogo da série aparece em um portátil da Sony, já que **Killzone: Liberation** foi lançado para o PSP como continuação direta do Killzone original, para o PS2. Outra novidade é que, diferente dos outros títulos Killzone, o jogo não foi produzido pela Guerrilla Games, mas sim pelo estúdio irmão, SCE Cambridge Studio — conhecido como Guerrilla Cambridge.



## Uma passeio pela trilogia de Killzone

Mercenary começa pouco após o início do primeiro Killzone e ocorre em paralelo com diversos momentos da trilogia, como a batalha por Vekta e a invasão em Pyrrhus. O jogador controlará o mercenário Arran Danner, um ex-soldado UCA que não tem receios em aceitar contratos pagos da ISA (Aliança Estratégica Interplanetária), bem como dos Helghast, desde que pague bem - mercenário, lembra?

Como acontece com muitos *spin offs*, a história não é exatamente o forte do jogo e poderia ter sido melhor trabalhada. Ainda assim, serve bem como pano de fundo para as nove missões, que passam pelos diversos momentos da série, variando bastante os cenários e sempre levando o jogador a um local diferente, sem deixar a experiência ficar repetitiva em momento algum. Além do mais, o fato de ser totalmente localizado para o nosso idioma (dublagem, legendas e menus) faz com que o enredo seja bem melhor aproveitado.

## Praticamente um PS3 portátil

O jogo utiliza o poderoso motor de Killzone 3 para criar os grandes cenários, mas, diferente do que possa parecer, o pessoal da Guerrilla Cambridge não procurou "estretar" o visual dos consoles de mesa para a tela do PS Vita, mas sim garantir uma experiência completa no portátil, valendo-se do poder gráfico do próprio console, que não é pouco. Tanto que o visual ficou comparável ao do próprio Killzone 3, guardadas as devidas proporções.

O que muda são elementos em termos de visibilidade, como o quão longe os inimigos e os objetos são posicionados pelo cenário, já que, mesmo tendo um tamanho considerável

A tela do Vita tem espaço de sobra



para um portátil, não podemos equiparar as dimensões da tela do Vita com as de uma tela de TV, na qual muito mais pode ser colocado ao mesmo tempo. Dito isso, mesmo à distância, os personagens destacaram-se muito bem.

Mesmo com toda essa qualidade gráfica e belo visual, há alguns pequenos problemas na taxa de quadros por segundo quando a ação fica frenética. Mas não é algo que atrapalhe durante a jogatina e, provavelmente, isso será consertado com alguma atualização futuramente.

## Armas, missões e dinheiro: vida típica de mercenário

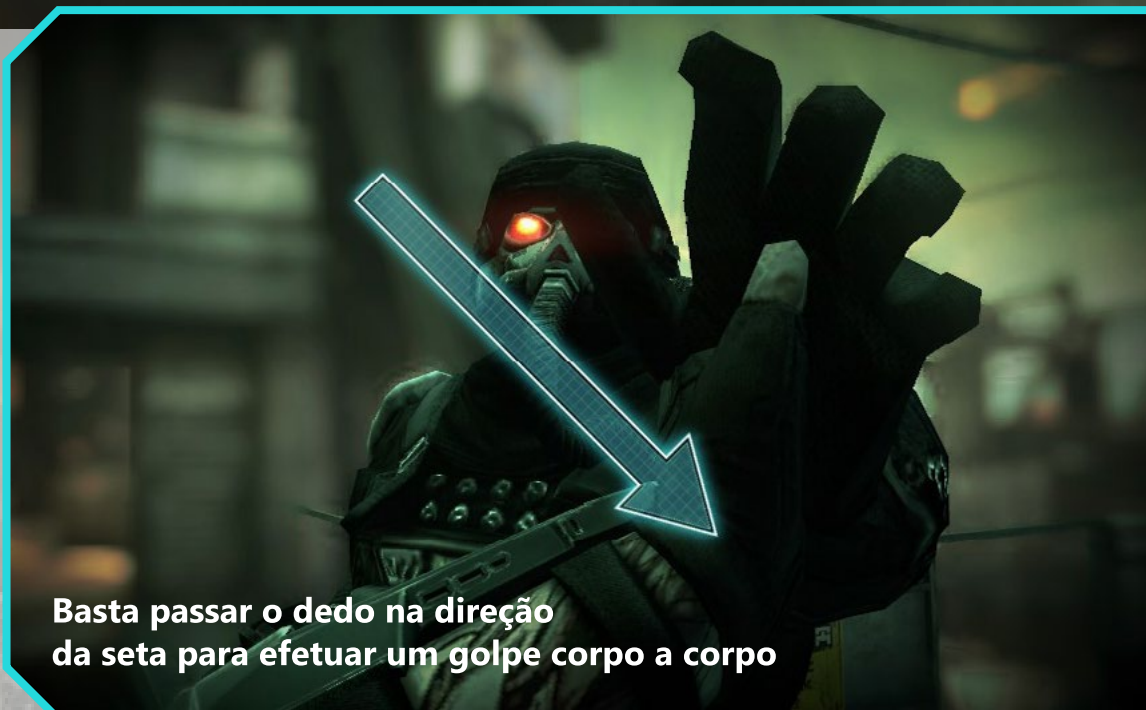


As lojas são uma grande novidade na série. Elas ficam espalhadas por todas as fases e é possível acessá-las mesmo durante o combate, pois o vendedor (Blackjack) garante uma camuflagem "muito especial" logo, mesmo que você esteja sendo atacado, poderá fazer suas compras tranquilamente durante o tempo que quiser, podendo trocar de arma, sempre que considerar que aquela que você está usando não é a ideal para aquele momento. Munição também não é problema, já que pode ser comprada nas lojas.

Há muitas armas para escolher, como submetralhadoras, rifles sniper, escopetas, pistolas e armas VAN-Guard. Mas claro, todas têm um preço — bem salgado, diga-se de passagem. Uma vez desbloqueadas, elas são incorporadas ao arsenal e podem ser equipadas a qualquer momento (mesmo no modo online) que se entre nas lojas, bastando pagar uma pequena taxa pelo depósito.



Você ganha dinheiro por tudo o que faz e cada ação tem uma recompensa diferente, conforme a dificuldade de realizá-la. Por isso, matar com headshot é mais lucrativo que com tiros em outras partes do corpo; matar usando a faca sem ser visto dá uma boa grana também. Até coletar munição deixada pelos inimigos mortos vale dinheiro.



**Basta passar o dedo na direção da seta para efetuar um golpe corpo a corpo**

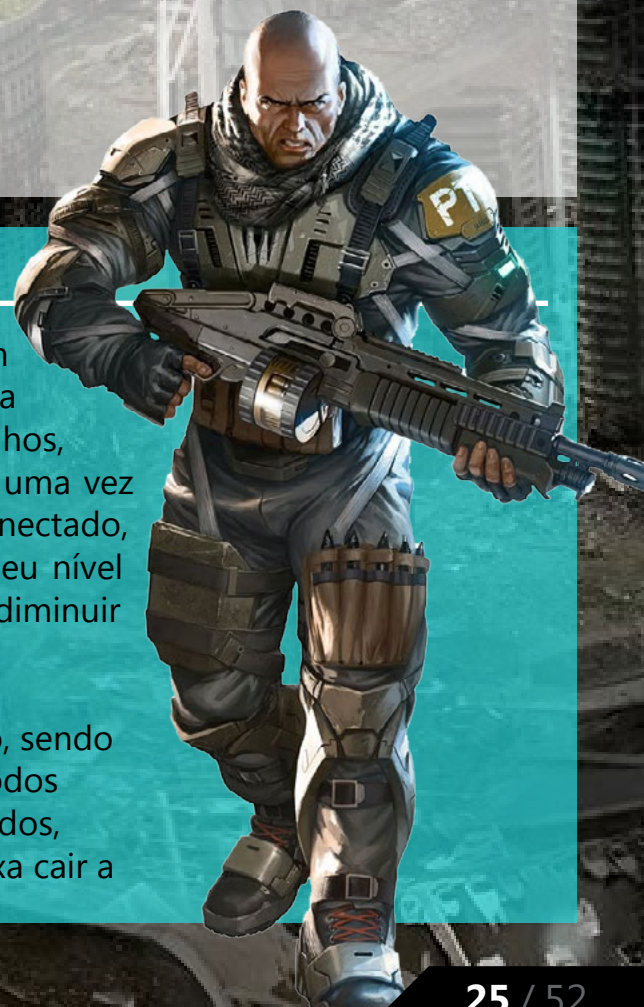
Jogar de forma stealth também é possível. Sendo discreto e usando armas com silenciador, a Inteligência Artificial não irá percebê-lo. Mas é bom ficar ligado, pois se um corpo de um soldado é encontrado por um inimigo, ele irá alertar os demais para caçá-lo até achá-lo.

Um diferencial de jogabilidade no Vita é o uso da tela sensível ao toque durante os combates corpo a corpo. Basta passar o dedo na direção indicada na tela para o seu personagem atacar com maestria o inimigo. Mas se você atrasar na hora de aplicar o comando, quem será golpeado é você.

## Cartas de Bravura

Todo o seu progresso no jogo é registrado no console. É um cálculo de sua habilidade de ganhar dinheiro comparado a todos os outros jogadores do game. Todos os seus ganhos, tanto no modo campanha quanto online, são analisados uma vez por dia pelos servidores do jogo e, quando você estiver conectado, receberá uma Carta de Bravura nova, que representa o seu nível atual de habilidade — esse valor pode aumentar ou diminuir dependendo da sua performance.

As cartas são representadas por cartas normais do baralho, sendo as de 2 as mais baixas e as com ases as mais altas. Nos modos online, os jogadores com melhores cartas são os mais visados, naturalmente, já que quando um jogador é morto, ele deixa cair a



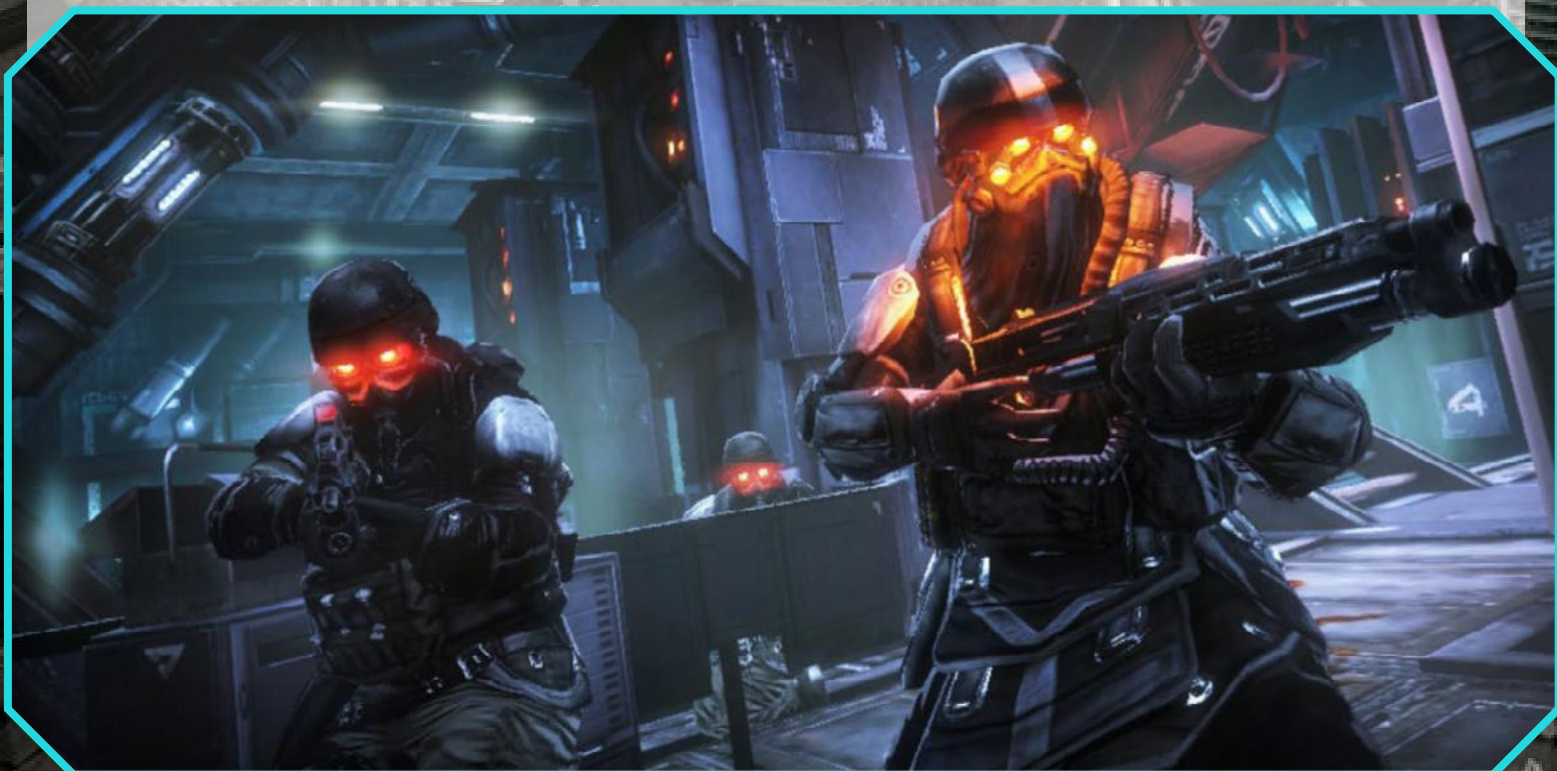




sua carta, que vale um bom dinheiro. O naipe é determinado pelo tipo de arma mais utilizado consecutivamente: Ouro para submetralhadoras; Espada para rifles sniper; Paus no caso de rifles de assalto e metralhadoras leves; e Copas ao usar armas secundárias.

## Contratos de Missão

A campanha principal conta com nove missões, que têm duração entre 40 minutos e 1h — depende da habilidade de cada um, claro —, o que nos deixa com cerca de cinco horas de jogatina solo. Contudo, ao jogar cada fase pela primeira vez, o jogador passará por um modo padrão, no qual ele tem a liberdade de escolher como irá encarar a fase, se de forma discreta ou mesmo mais kamikaze. Após terminá-la, três modos de desafio são desbloqueados (Precisão, Secreto e Demolição), cada um com uma exigência diferente





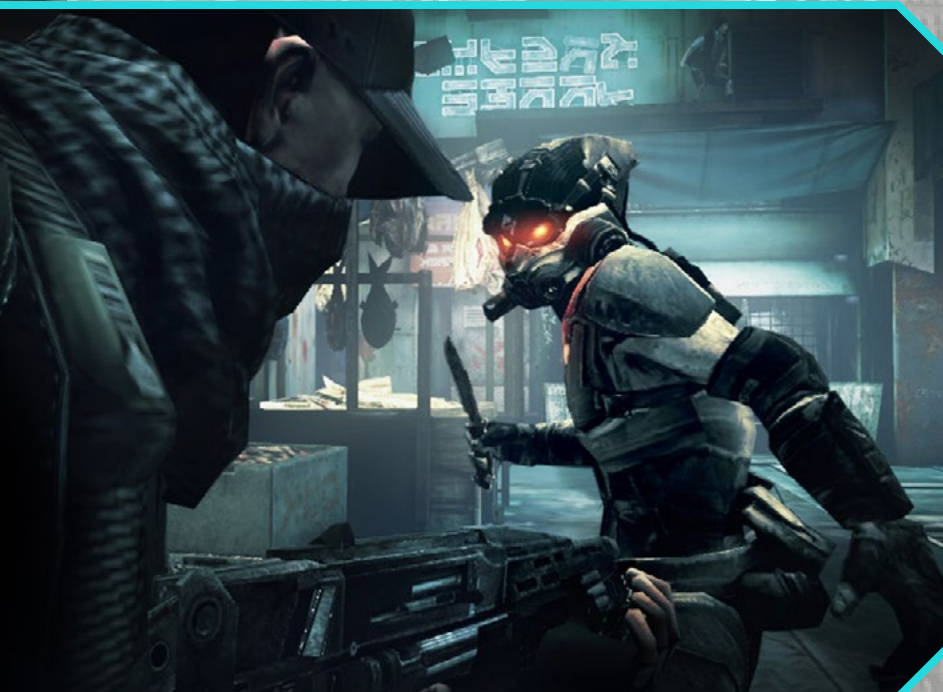
para terminar a mesma fase, com três modos de dificuldade — quanto mais difícil, mais dinheiro. Por isso, mesmo que você tenha encarado a jogatina descarregando toda a sua munição sem muito capricho, usando a arma mais barulhenta possível, poderá passar por um desafio que exija que você use determinada arma com silenciador e evite ser detectado.

No modo **Precisão**, o que importa é a acurácia e a forma como você derrota o inimigo. Este modo também exige que você jogue a missão usando uma arma determinada. Na primeira fase (Justiça para todos), por exemplo, você deve concluir a missão em 20 minutos, atirar na cabeça do atirador do tanque (com qualquer arma) e de outros 25 inimigos (usando a SMG LS57), além de também ter que resgatar os reféns dos ISA. É uma forma bem diferente de encarar a missão, até porque você começa sem grana para comprar uma arma diferente, que poderia ser usada para encarar de forma diferente a missão.



### Você precisa acertar muitos headshots no modo Precisão

No modo **Secreto**, você precisa abordar a fase de forma mais stealth e até poderá falhar na missão se for detectado. Na primeira fase é preciso destruir todas as câmeras de segurança, matar 50 inimigos com a SMG StA-7v (uma arma típica de operações stealth, que conta com ponto vermelho, silenciador, baixo recuo e alta taxa de tiros, mas é própria para combates de curta distância), sufocar o capitão do centro de segurança com uma granada de gás e ir sem ser notado desde o rapel até o resgate do almirante.



**Prepare-se para o combate corpo a corpo nas missões do modo Secreto**



No modo **Demolição**, a abordagem já é mais destrutiva. A primeira fase, usada como exemplo, exige que você destrua três caixas de munição, ataque brutalmente 20 inimigos, obtenha uma eliminação tripla e destrua o tanque com o Sky Fury — tipo de arma VAN-Guard na qual é possível atacar os inimigos pelo céu.



Com o Sky Fury você pode atacar os inimigos de cima


## Jogando online sem lag

O multiplayer online está muito bom, sem os famigerados lags, com suporte para até oito jogadores contando com três modos diferentes: **Combate: mercenários**, onde é cada um por si e você deve lutar contra oponentes para ganhar mais dinheiro; **Combate de guerrilha**, onde você deve eliminar a equipe adversária, contando com a ajuda de seus companheiros (a primeira equipe que conseguir 40 eliminações ou a equipe com mais eliminações no fim do

limite de tempo de 10 minutos vence); e **Zona de guerra**, que é um dos modos mais requisitados pelos jogadores, na qual ganha-se pontos completando objetivos em 5 fases — a equipe com mais pontos depois das cinco fases vence.

O multiplayer online é um dos pontos fortes do jogo e sem lag



Agora você que é fã de jogos de tiro em primeira pessoa e dono de um PlayStation Vita pode comemorar, pois o portátil da Sony acaba de ganhar um jogo de peso para aumentar a biblioteca de títulos de alto padrão do console. **Killzone: Mercenary** apesar de ser um spin off manteve todo o brilho da franquia Killzone e é um jogo que não pode faltar na sua coleção. 



## Prós

- Gráficos dignos de PS3;
- Jogabilidade fluída, condizente com a série Killzone;
- Modos online sem lags para até 8 jogadores;
- Campanha solo com alto valor de replay graças às missões desbloqueáveis;
- Totalmente localizado para o nosso idioma.



## Contras

- Pequenos problemas na taxa de quadros por segundo quando a ação fica frenética.

NOTA

9.0

**Killzone:  
Mercenary**

PlayStation Vita



por Rayner Lacerda

Revisão: Ramon Oliveira.  
Diagramação: Ítalo Lourenço.

## Dragon's Crown traz um emocionante e divertido universo para a tela do seu PSVita

Se você é daqueles fãs inveterados do gênero beat 'em up e tem um PSVita, deve estar bastante decepcionado com a falta de jogos do estilo. Na verdade, deve estar decepcionado com a falta de jogos de todos os estilos, mas isso é outra história. Pensando nisso, a Vanilla Ware (criadora de Odin Sphere e Muramasa: The Demon Blade) resolveu acabar com a frustração dos jogadores e anunciou Dragon's Crown, um título que chegou causando ótimas impressões.



Não sei vocês, mas eu sempre fui fã do gênero beat 'em up. Desde a época do SNES eu adorava perambular pelas fases derrotando inúmeros inimigos. É uma pena que esse estilo esteja bastante abandonado nos dias de hoje, resultado talvez da ascensão dos hack and slash. Por isso, recebi com muito entusiasmo o anúncio de Dragon's Crown, além do fato de ser mais um jogo para o Vita unindo, assim, o útil ao agradável.

## Memórias de Tavernas

Ao jogar os primeiros minutos do jogo, tive um sentimento peculiar: me senti em uma Taverna. Sabe aquelas que ficam na beira da estrada, onde diversos viajantes misteriosos se hospedam e trocam experiências? Pois é. Esqueci dos problemas mundanos e me senti um jovem bruxo, pronto para partir em uma aventura.

Nada mais justo, afinal, o jogo se passa em um universo dominado pela espada e magia, onde grandes aventureiros percorrem os mais perigosos labirintos em busca de glória e fortuna. O grande objetivo aqui, como o próprio nome sugere, é buscar um artefato chamado Dragon's Crown, com misteriosos poderes. A história é contada de forma muito simples, através de diálogos que mastigam os eventos para você.

A execução é muito simples. Você anda pela cidade e pode entrar em determinados locais: a taverna (ou pensão), uma loja gerida por uma bruxa, uma guilda onde você completa missões, um templo e o castelo onde os eventos da história se desenvolvem. Há também um portal e um estábulo, que servem como via de acesso às dungeons.



O jogo até tenta te fazer sentir em um ambiente cheio de intrigas políticas, além de deixar pequenas escolhas em suas mãos, mas não consegue isso de forma satisfatória. Isso porque o seu principal motivo não é esse. Por mais que a história tenha sua importância, ela fica em segundo plano. Como em todo clássico beat 'em up, os grandes destaques são os personagens e a jogabilidade.



## Aventureiros para todos os gostos

Não sei vocês, mas em todo jogo do gênero que eu joguei, os personagens foram muito marcantes. Não é para menos, afinal, você percorre inúmeros lugares e enfrenta milhares de inimigos ao lado deles. Em Dragon's Crown não é diferente. Os personagens foram muito bem construídos e feitos para todos os gostos.

O **guerreiro**, por exemplo, é o mais resistente de todos, servindo como o escudo do grupo. A **amazona** possui grande agilidade e um ataque bem eficaz com sua longa espada de duas mãos. O **bruxo**, apesar de frágil, é o responsável por verdadeiras devastações com seus ataques de área e suas magias destrutivas. Se você preza por ataques a distância, a **elfa** será definitivamente a sua escolha, por outro lado, se prefere o clássico combate corpo a corpo, o **anão** suprirá todas as suas necessidades. Por último, se você é adepto das artes das trevas, a **feiticeira** te ajudará a transformar os inimigos em sapos, invocar esqueletos e causar um verdadeiro caos no campo de batalha.

Além de bastante diferenciados, cada um dos personagens possui uma árvore de habilidades únicas, onde você pode escolher os golpes que melhor lhe atendam. Além disso, há também um leque de habilidades comuns a todos os aventureiros que, apesar de diversificado, não vale muito a pena. Ainda mais levando em conta que os pontos de habilidades ficam cada vez mais difíceis de se obter ao longo da aventura. Por isso use-os com sabedoria.

Como sou simplesmente fascinado com qualquer coisa que envolva magia, escolhi o bruxo. Não me arrependi em nenhum momento. Apesar de não ter muito HP, ele é capaz de fazer um verdadeiro estrago com a Chuva de Meteoros (se você conseguir a proeza de invocá-la). Mas as outras magias também cumprem bem o seu papel. O personagem é bem versátil, ainda mais se você equipá-lo com a habilidade de levitar.

Cheguei a jogar com outras classes também, e gostei muito da elfa. O fato é que essa variedade de personagens adiciona um fator replay muito bacana ao jogo, pois você fica com vontade de explorar o mundo com todos, desvendando cada habilidade. Isso se torna ainda mais complexo se levarmos em conta o uso dos equipamentos, que devem ser escolhidos a dedo se você quiser ter boas chances.



## Aventure-se em perigosas dungeons

As dungeons ocupam um grande destaque no título. Espere encontrar locais dignos de todo mundo de fantasia decente: florestas, calabouços, torres misteriosas, navios fantasmas e por aí vai. Todas são muito bem desenhadas, então não se assuste se em alguns momentos você se sentir em uma pintura.

Como todo bom jogo do gênero, no início você não tem liberdade para escolher em qual dungeon quer ir, ficando a mercê da história e seu desenvolvimento. Mas isso acontece de forma bem fluida, então não se preocupe. São as quests as grandes responsáveis por leva-lo aos níveis do jogo.

Apesar de alguns personagens isolados fazerem pedidos, a Guilda é o grande local onde você escolhe as missões. Prepare-se para coletar itens específicos, procurar pessoas desaparecidas e até mesmo roubar alguns tesouros sem acordar um bando de orcs. Variadas e para todos os gostos, elas com certeza vão ocupar o seu tempo.

Principalmente pelas recompensas. Além da possibilidade de visitar as fases para coletar itens, as quests oferecem uma boa dose de XP, pontos de habilidades e, o mais legal, uma incrível arte conceitual para você ficar ainda mais surpreso com a qualidade artística do jogo.



Mas o melhor aspecto, aquele responsável por proporcionar o verdadeiro senso de aventura, é o modo online cooperativo, afinal, nada melhor do que se aventurar pelos calabouços ao lado dos seus amigos, não é mesmo? E você pode fazer isso chamando até três deles para enfrentar os perigos e te ajudar. Afinal, nem sempre dá para confiar na IA, já que algumas dungeons podem ser bem difíceis, especialmente se você estiver jogando com alguma classe que não tenha tanta resistência.

Uma pena que não há qualquer possibilidade de um jogador com o seu Vita poder explorar as fases junto a um amigo com o seu PS3. É sempre bom integrar as plataformas de alguma maneira que não seja apenas compartilhar o save game. Fica a dica para um próximo título.



## Repetição e apelo sexual desnecessário

Ok. Nem tudo são flores na criação da Vanilla Ware. Dragon's Crown é um ótimo jogo, mas possui dois problemas que, apesar de não atrapalharem a diversão, são bem sérios.

O primeiro deles é a repetição exagerada: há somente nove dungeons no jogo. Você vai ter que visita-las inúmeras vezes se quiser completar tudo. Mesmo com a adição dos caminhos A e B, acaba ficando enjoativo com o tempo. Isso era compreensível a anos atrás, quando a tecnologia não permitia ou não havia um interesse por jogos tão extensos.

Mas atualmente isso soa como preguiça. O jogo poderia ter ficado muito mais rico com um número maior de estágios para explorar.

O segundo deles é um pouco mais preocupante: o apelo sexual totalmente desnecessário. Como bem mostrou o competente Fellipe Camarossi em seu ótimo

**artigo**, isso está se tornando um denominador comum na indústria. No que diz respeito ao título em questão, isso é ainda mais evidente. Vemos um show de corpos seminus, poses eróticas e outros detalhes com claro apelo sexual.

A grande questão é que o jogo não precisa disso para ser divertido. Eu jogaria com a feiticeira, tendo ela seios

avantajados ou não. Tudo o que eu vejo é uma atitude desesperada da Vanilla Ware para chamar a atenção. Caso ela ainda não saiba, basta fazer um bom produto que isso acontece.

De toda forma, esses problemas não atrapalham, de forma alguma, a sua diversão com o jogo. Até porque, o grande barato é ficar voltando às dungeons para caçar os monstros e evoluir o seu personagem. Ao menos nesse ponto, o fator replay funciona de forma primorosa.





## Obra de arte

Apesar do jogabilidade extremamente divertido, o que realmente impressiona à primeira vista é o visual. Tudo é tão bonito que parece uma pintura viva, e talvez essa tenha sido a intenção da produtora. O jogo possui um layout sensacional, diferente de tudo o que eu já vi no gênero. Parece que cada dungeon, além de cada uma das centenas de criaturas, foram feitas à mão por uma equipe de desenhistas habilidosos. Com certeza será um dos mais belos visuais que você verá na já incrível tela do portátil.

Com uma ótima construção de personagens, um gameplay sólido e uma direção de arte magnífica, Dragon's Crown é uma ótima oportunidade para você retirar a poeira do PS Vita e se perder em calabouços desafiadores. Garanto que você ficará bem ocupado, ao menos até a chegada de Tearaway. 🎮



### Prós

- Visual fantástico;
- Personagens Marcantes;
- Jogabilidade fluida;
- Combate divertidíssimo;
- Nostalgia da era de ouro dos beat' em up.



### Contras

- A pouca quantidade de dungeons deixa o jogo repetitivo;
- Apelo sexual totalmente desnecessário.



NOTA

8.5

Dragon's Crown  
(PlayStation Vita)



por **Alex Campos**

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Eidy Tasaka



## Polêmica e sensacionalismo: afinal, podem jogos tornar alguém **violento**?

A grande polêmica sobre a violência nos jogos não vem de hoje. No mundo todo, a cada oportunidade possível, somos lembrados de que nosso hobby não é muito bem visto, e aqui no Brasil, o caso da família Pesseghini foi mais um prato cheio para os moralistas de plantão criticarem o público gamer.


Não vou comentar sobre o absurdo do caso, sobre toda a impossibilidade prática e teórica de uma criança aprender a dopar os pais, matar todos com tiros perfeitos na nuca, cometer suicídio e não ficar nem com resíduo de pólvora nas mãos... Acho que todos sabemos o quanto este circo foi armado. O fato em consideração, no momento, é a bendita foto de **Assassin's Creed** no perfil do garoto, e a eterna pergunta que não gostamos de responder: pode um jogo influenciar um comportamento violento?



## Uma questão delicada

---

Talvez. Essa é a primeira afirmação que devemos fazer. Tudo se baseia em uma grande possibilidade, e, assim como filmes e livros têm um estranho poder de afetar o comportamento social individual e coletivo, seria um erro acreditar que os jogos eletrônicos, enraizados como estão em nossa cultura, não afetam o comportamento das pessoas.



Se jogos criam **sentimentos** bons, criam também **sentimentos** ruins

Podemos ainda questionar se, seguindo essa linha de pensamento, os filmes de ação e violência não teriam também um enorme impacto na segurança pública. Novamente, talvez, mas os jogos nesse sentido têm um agravante que os faz potencialmente piores que os filmes. Antes que vocês joguem pedras em mim, permitam-me elaborar: lembra daqueles belos artigos sobre imersão e afins? É bem isso. Filmes são produtos estáticos, narrativas lineares que independem de nossa vontade e ações, enquanto jogos, como objetos lúdicos, estão diretamente ligados a nossas ações e nossas escolhas, criando um elo sentimental muito mais forte.





Neste ponto chega a primeira consideração que vocês, amigos leitores, devem estar fazendo: “eu sempre joguei e isso não fez de mim alguém mais violento”. Naturalmente, para pessoas sem nenhum grande transtorno psicológico existe uma grande linha entre a realidade e a ficção, o problema está naquela minoria da população, que por problemas de saúde pode acabar imprimindo sobre a realidade situações fictícias, e replicando comportamentos violentos. Para estes, quanto maior o elo formado com a obra, maior o impacto sobre a realidade. Neste sentido, os jogos podem ser muito mais danosos que os filmes.



**The Last of Us mostra como o ser humano pode ser monstruoso**

Entretanto, é preciso lembrar que na maioria dos crimes em que jogos foram de algum modo acusados, nada foi provado. Mesmo nos casos mais extremos, muitos outros transtornos de personalidade, abusos sofridos e problemas sociais são muito mais determinantes na hora do estabelecimento da causa. Num sentido mais amplo, é a sociedade que cria seus próprios monstros.





# É tudo marketing

Se nada foi provado contra os jogos, por que tanto auê? É aqui que entra o X da questão. Polêmica, propaganda, divulgação. Todos os veículos de mídia sobrevivem de notícias, e quanto maior o impacto destas notícias, maior o volume de audiência, logo, maior o valor do programa. Falem bem, falem mal, mas falem de mim.

Subindo um degrau nesta plataforma, temos também os ativistas, sempre malucos por uma publicidade gratuita. Grupos que se promovem defendendo bandeiras altamente contraditórias como a proibição de jogos eletrônicos. Para estes, a questão é igualmente simples: defender uma bandeira qualquer para tentar atrair aqueles que pensem em algo semelhante. Entretanto, para serem conhecidos, eles precisam de espaço de propaganda, e como o intervalo do jornal sensacionalista custa caro, nada melhor que fazer um belo protesto com confusão, que garantirá a eles não somente um espaço de propaganda, mas também um bloco do jornal, diretamente ligado ao crime cometido.



O aeroporto, em *Modern Warfare 2*, causou **polêmica**





No topo da cadeia temos então os políticos. Ainda que alguns sejam legitimamente bem intencionados, outros estão apenas interessados em poder e mais poder. Para estes, defender estas bandeiras é sempre um bom negócio, primeiro pelo espaço de jornal que ganha um discurso inflamado sobre qualquer abobrinha, segundo pelos votos gratuitos advindos dos ativistas do segundo ponto, ao encontrarem alguém lá em cima que defenda a mesma bandeira.

Se você perceber bem, é um ciclo vicioso. O jornal ganha mais visualizações com as polêmicas, os ativistas mais seguidores com o jornal, os políticos mais votos com os ativistas, e todos, coletivamente, criam ainda mais polêmica, ainda que no fim absolutamente nada seja modificado.





## A verdade social

---

Você sabia que 99% de todos os assassinatos cometidos são efetuados em menos de 24h depois do assassino ingerir um copo d'água? Igualmente, 98,7% dos sequestros e estupros são também cometidos em menos de 24h depois do criminoso ingerir um pedaço de pão. Sabe o que isso significa? Exato: absolutamente nada, e este é o ponto. Na retórica isso é chamado de uma falácia causal, ou seja, quando um fato usado como base não tem relação com o outro.


Se você prestar atenção nos jornais, muitos dos fatos indicados e glorificados são simplesmente copos de água. Peguemos a questão dos jogos. Assassinos gostam de jogos? Talvez, mas, quem não gosta? Digo mais, na história da humanidade, a maioria dos assassinatos foram cometidos sem que os criminosos tivessem qualquer contato, ou mesmo soubessem da existência de **Call of Duty** ou **Assassin's Creed**. Isso nos permite concluir que nunca foram os jogos que geraram violência, ou se foram, foram em quantidade mínima, comparados à violência criada no simples ato de viver. Expandindo a lógica: muito mais crimes foram cometidos por amor do que em nome do Super Mario, e nem por isso proibimos o casamento.

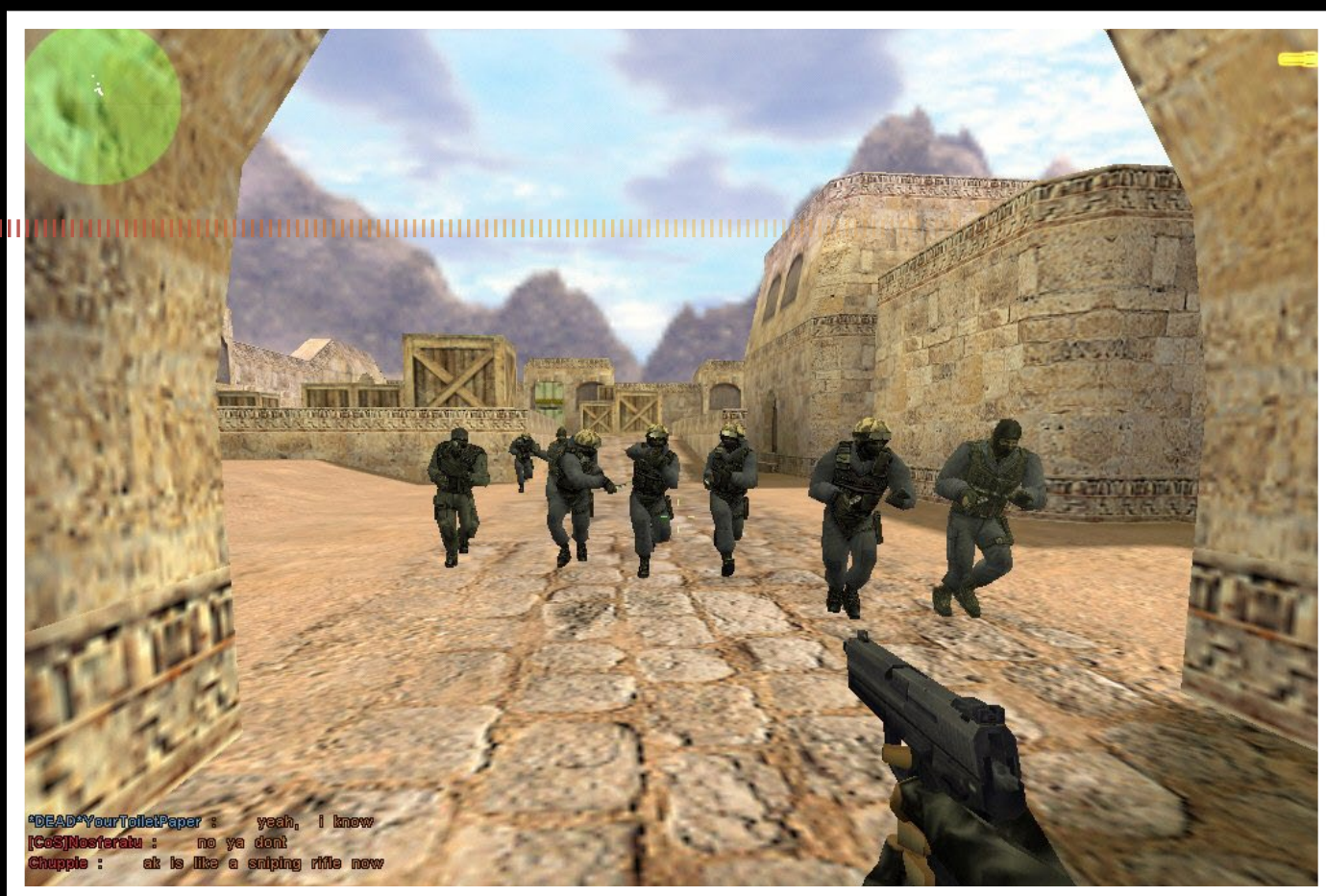




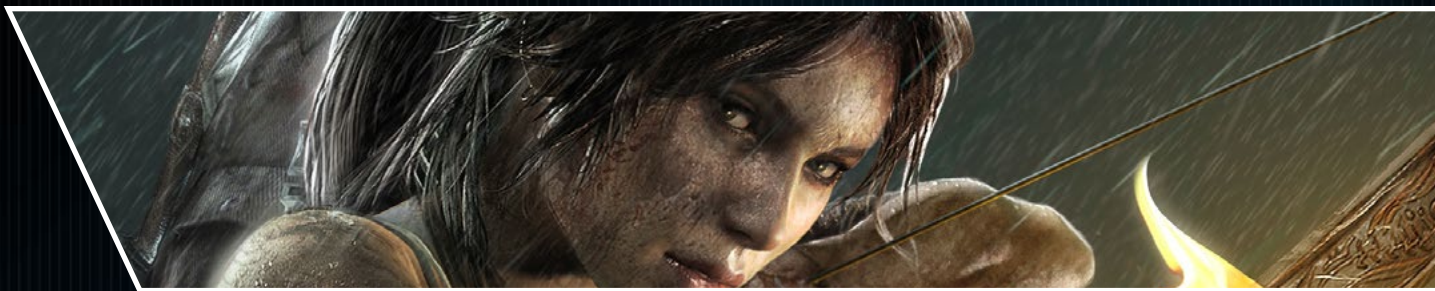
Para vocês, leitores mais jovens, se vocês gostam de jogos de tiro e afins, tudo certo. Sabemos que partidas competitivas de **Counter Strike** são uma das coisas mais legais que existem, ainda assim, lembrem-se sempre de que isso é apenas um jogo. Se algum dia sua avó perguntar da violência dos games, não tenha vergonha em falar do copo d'água, garanta que você é uma boa pessoa por suas ações, e não pelos seus divertimentos.

Contudo, para você que é pai e acompanha nosso site (além do fato de você ser um paizão espetacular) é válido retornar a um ponto anterior. Para algumas pessoas, jogos podem sim desencadear processos violentos, e nesse sentido é advertido um certo cuidado. Existem inúmeros indicadores e índices classificadores de faixa etária e restrições de público, logo, se você se preocupa com algumas ações de seu filho, leve-o a psicólogo e não tenha vergonha de evitar que ele jogue certos tipos de jogo até estar mais velho, os consoles mais novos também contam com ferramentas de controle parental que bloqueiam determinados conteúdos.

Já para você, amado pupilo, que quer dar sua opinião ou colaborar com a conversa, é só **comentar**. 

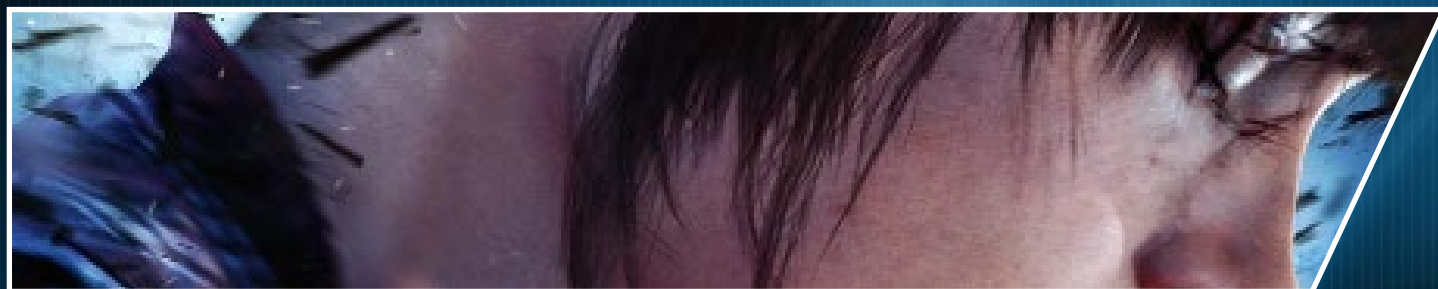






por **Filipe Salles**

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Gabriel Leles



## Personagens de games inspirados em personalidades reais

Não é novidade para ninguém que a grande maioria (senão todas) as formas de entretenimento buscam inspiração em personalidades reais para compor seus personagens, e é claro que nossos amados videogames também não poderiam ficar de fora. De estrelas do rock a heróis de guerra, é fato que grandes personalidades podem acabar ganhando sua versão na tela de sua TV, seja com um controle na mão ou não.

É com essa ideia em mente que trazemos a vocês uma lista de cinco personagens icônicos que foram baseados em personagens da vida real. Alguns reconhecíveis à primeira vista, enquanto outros possuem uma origem não tão conhecida assim. Agora vamos parar com a enrolação e ir logo para a lista!



## Marshall Law (Tekken) – Bruce Lee

Uma das figuras mais copiadas de todos os tempos, o lutador, filósofo e astro de cinema **Bruce Lee** faleceu em 1973, mas se immortalizou no imaginário de milhões de fãs, a maioria deles inclusive nascida bem após a sua morte (me inclua nesse pacote, por favor). O ícone dos filmes de ação é homenageado com um ou mais personagens que copiam seu estilo em praticamente toda série de jogos de luta. Com **Tekken** não foi diferente, e temos **Marshall Law** para comprovar tal fato.

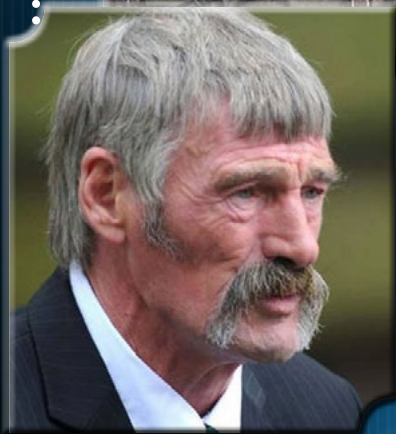
O personagem está presente desde a primeira edição da franquia, e seu estilo envolve socos e chutes rápidos, além de golpes provenientes do "estilo" de luta criado por Bruce Lee: o **Jeet Kune Do**. Porém, o maior ponto em comum do personagem com o ator está em sua semelhança física e suas roupas, todas inspiradas nos filmes **Operação Dragão** e **Jogo da Morte**.



## Captain Price (Call of Duty: Modern Warfare) – John McAleese

Figura icônica da série **Call of Duty**, o capitão bigodudo é o único personagem a marcar presença em todos os jogos da série. Por razões óbvias, o capitão Price de **Modern Warfare** é um personagem diferente do retratado na série original, que se passa na Segunda Grande Guerra, apesar da inspiração ser a mesma. O capitão casca-grossa treinou diversos novatos que também protagonizaram a franquia, como **Soap MacTavish**.

O que nem todos sabem é que existe um capitão Price da vida real, e seu nome é **John McAleese**, um soldado britânico que liderou uma operação para resgatar prisioneiros de um grupo que havia invadido a embaixada iraquiana em Londres no ano de 1980. Tal feito trouxe notoriedade ao esquadrão de elite SAS, que passou a ser mundialmente reconhecido após o evento. E nem precisamos falar que seu bigodão inspira respeito.





## General Lionwhyte (Brutal Legend) – David Bowie e outras lendas do rock

Um dos antagonistas do game recheado de *heavy metal* lançado para o Playstation 2, o **general Lionwhyte** é o comandante da facção *hair metal* e cuida de todos os escravos a serviço do imperador Doviculus. Entre seus atributos, há de se notar sua cabeleira abissal e seus perigosos ataques com o microfone. Não importe o que aconteça, não o deixe cantar!

Como é de se esperar em um jogo que é inspirado no universo do rock, o esquisito general possui características de algumas de suas estrelas. A mais óbvia é a do cantor **David Bowie**, apesar de toda a sua composição ser mista. Seu nome advém da banda de *glam metal* **White Lion** e sua vestimenta é similar à utilizada por **David Lee Roth**, do conjunto **Van Halen**. Pegue várias referências do rock, bata no liquidificador e *voilà*, temos um personagem.



## Hildegard von Krone (Soul Calibur IV) – Joana D'Arc

A representante feminina dessa lista é uma das combatentes que apareceram nessa geração de consoles, e a princesa do reino fictício de Wolfkrone é uma especialista em lutar utilizando uma espada curta e sua lança, que também carrega a bandeira de seu reino. Embora seu estilo de luta seja impraticável no mundo real, há apenas uma personalidade real conhecida por carregar sua bandeira no campo de batalha: **Joana D'Arc**.


Apesar de não ser de sangue nobre, a então camponesa **Joana D'Arc** liderou as tropas francesas em direção à vitória, assegurando que Charles VII conseguisse reclamar sua coroa. Assim como sua contraparte real, a princesa guerreira (sem trocadilhos, por favor) **Hilde** também liderou seu povo em uma guerra contra a maior ameaça do universo de **Soul Calibur**: a espada maligna **Soul Edge**.

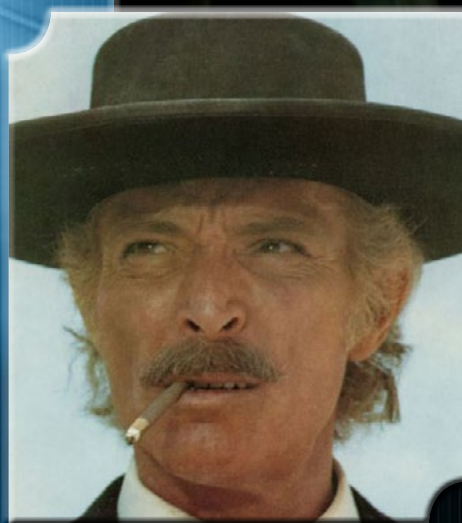




## Revolver Ocelot (Metal Gear Solid) – Lee Van Cleef

Um dos personagens mais queridos da franquia **Metal Gear Solid**, [Revolver Ocelot](#) também é notável pela sua importância na trama. Entusiasta dos revólveres, uma das famosas citações do caubói moderno é a de que seis balas são suficientes para matar qualquer coisa que se mova. Embora atores como Clint Eastwood e Charles Bronson sejam palpites válidos, o personagem é inspirado no ator **Lee van Cleef**.

O ator serviu durante a Segunda Grande Guerra em um submarino e, ao retornar lançou sua carreira de ator, na qual se tornou um astro dos filmes de ação e banguê-banguê, entre eles filmes como **Três Homens em Conflito** e também em clássicos *cult*, entre eles **Fuga de Nova York**. Para quem ainda está em dúvida sobre como o ator inspirou um dos personagens mais cultuados dos *games*, é só conferir as fotos e notar a semelhança. 





# 5 Jogos da Disney

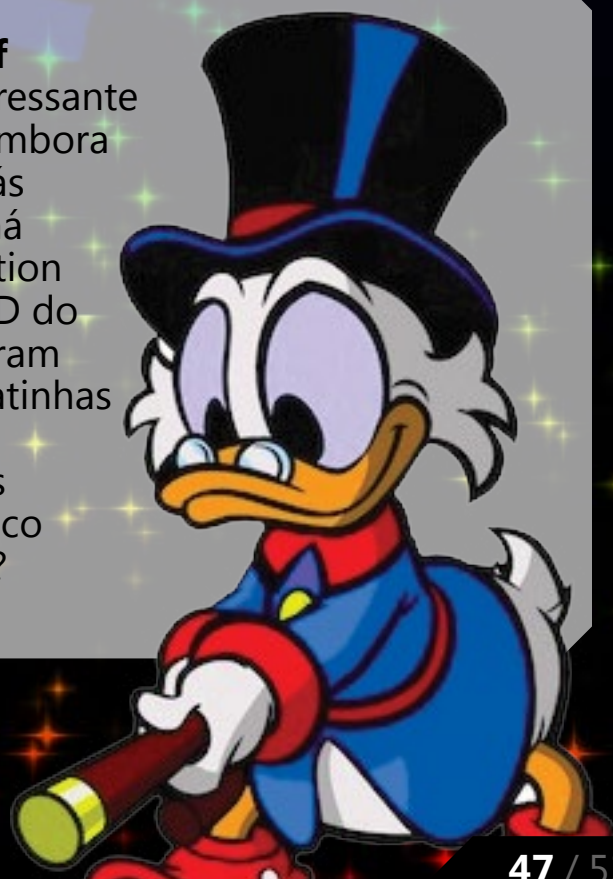
para plataformas PlayStation  
que merecem uma remasterização

por **Rafael Neves**

Revisão: José Carlos Alves

Diagramação: Tiffany B. Silva

As remasterizações de **DuckTales** e **Castle of Illusion** para PS3 abrem um precedente interessante para mais releituras de clássicos da Disney. Embora a maior parte do elemento nostálgico por trás desses clássicos venha das eras 8 e 16-bits, há algumas pérolas para as plataformas PlayStation que se encaixariam muito bem nos visuais HD do PS3, PS Vita e PS4. Sim, são jogos que cativaram um público diferente das aventuras de Tio Patinhas e da jornada de Mickey no Castelo da Ilusão, mas, ainda assim, têm seu devido espaço nas memórias dos jogadores. Que tal listar as cinco obras que precisam de uma nova roupagem?





## 1 Pequenos insetos, alta definição

A Bug's Life (PS1) foi uma das poucas adaptações das aventuras cinematográficas de Flink para os videogames... e o resultado também não foi lá dos melhores. O jogo acaba caindo na velha maldição dos títulos inspirados em obras de outras mídias. É preciso dizer que inevitavelmente A Bug's Life é mais uma maneira de popularizar o filme Vida de Inseto do que realmente nos apresentar maneira interativa de embarcar no mundo em miniatura do longa-metragem. Ainda que a jogabilidade e os objetivos enfadonhos tenham sido uma lástima, é a direção de arte que mostra o potencial que a desenvolvedora Traveller's Talenão conseguiu tirar da aventura. Os visuais são belos, retratando bem os ambientes explorados pelas formigas em seus conflitos com os gafanhotos, e a trilha sonora os acompanham em igual qualidade. As cutscenes talvez sejam o melhor prêmio por superar os torturantes estágios.



**Por que remasterizar:** Uma remasterização cairia bem justamente para melhorar ainda mais o universo criado no hardware do PS1, aproveitando o potencial das atuais plataformas PlayStation para melhorar a estranha jogabilidade e trazer uma estrutura de jogo mais agradável.

## 2 Com tanta definição, até você vai tomar um susto com esses monstros

Outra obra prima da Pixar a inspirar uma pérola do catálogo de jogos da Disney é Monsters, INC.: Scream Team (PS1). Embora tenhamos o recentemente Universidade Monstros para contar a história de Mike Wazowski e Sulley, Scream Team já era, muito tempo antes, uma proposta de narrar os acontecimentos anteriores ao Monstros S.A. Neste game, Mike e Sulley são enviados a Scare Island como parte do treinamento para virarem trabalhadores da indústria dos sustos. Para um projeto audacioso como este,





embora não faça parte da cronologia oficial da série, os dubladores do filme original foram chamados. Não só a dupla de protagonistas foi dublada como nos cinemas, mas a antipática Roz e o maligno Randall também. E, para completar o treinamento, Mike e Sully devem assustar todas as crianças robóticas da ilha, que irão testar as habilidades monstruosas de cada um.



**Por que remasterizar:** Assim como Bug's Life, Scream Team é uma aventura totalmente tridimensional que funcionaria muito melhor com os visuais em alta definição que temos hoje. A jogabilidade não teria muitas melhorias, já que funciona relativamente bem, mas a estrutura do jogo poderia muito bem ser refeita. Com o potencial visto em Universidade Monstros, juntar o roteiro do game original com o do atual filme renderia uma boa adaptação.

### 3 Ao infinito e além em 1080p

Toy Story é um clássico da Disney Pixar e a sua sequência arrancou mais algumas lágrimas dos seus fãs. A adaptação de Toy Story 2 para o PS veio com o nome de Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue, e, como o título já diz, colocou o boneco astronauta no centro dos holofotes (Segura essa, Woody!). Ao contrário dos games que listamos até aqui, Buzz Lightyear to the Rescue é muito mais bem produzido do que normalmente são os jogos inspirados em filmes. Para resgatar





o amigo Woody, Buzz deve superar diversos estágios inspirados em cenas do filme. Em uma missão tão difícil, é óbvio que os outros brinquedos de Andy virão ajudar. Rex, Sr. Cabeça-de-Batata, Slinky e o resto da turma de plástico e pilhas exercem funções secundárias de auxílio ao jogador, a começar pelas dicas dadas pelo tiranossauro medroso. A versão para PS se destacava em relação à do N64 pelas cutscenes pré-renderizadas.

**Por que remasterizar:** Toy Story simplesmente merece uma versão jogável nos dias de hoje, e a continuação de Buzz Lightyear to the Rescue não foi a melhor possível. Os visuais que vimos no PS estão bons, mas, com o potencial de um PS3, PS Vita ou até mesmo PS4, dava para melhorar e muito a experiência de jogo. Imagine um mundo de brinquedo em miniatura com a beleza de um LittleBigPlanet?

## 4 Enxergando cada mínimo tecido muscular de Hercules

Após tantas animações de Mickey e sua turma, a Disney decidiu adaptar para as telonas as aventuras do herói grego Hercules. A animação cativou tanto que logo veio uma versão para PlayStation intitulada Hercules: Action Game (um nome bem criativo, não?). Ao contrário do que vimos até agora nessa matéria, a versão interativa das aventuras do grande herói não vieram através de um mundo tridimensional, mas, sim, por uma tradicional jogabilidade 2D. Em alguns momentos, a jornada em progressão lateral dá lugar a um mini-game de corrida (infernamente difícil) em uma perspectiva mais panorâmica. Para derrotar o leque de criaturas mitológicas, Hercules vale-se tanto de seus socos e de sua espada quanto de armas divinas, como espadas de fogo e relâmpagos. Embora seja uma aventura bidimensional em um console em que os games poligonais tomavam conta de tudo, Hercules: Action Game apresentou bons visuais, que reproduziam muito bem a arte do filme original.




**Por que remasterizar:** Atualmente, muitos games em 2D tem se mostrar pérolas realmente inesquecíveis. O recente Rayman Legends (PS3/PS Vita) é um caso exímio. E o atual potencial com gráficos poligonais daria um bom trato nas sessões de corrida. Remasterizar Hercules poderia render uma aventura side-scrolling bem interessante. Até porque muitos dos monstros e titãs vistos no filme não são enfrentados pelo jogador no jogo original. Seria bem interessante adicioná-los numa versão HD.



## 5 Puro e belo como um coração

Nas plataformas PlayStation, nenhum título da Disney ficou mais famoso do que a série **Kingdom Hearts**. Em vez de simplesmente adaptar os filmes e seriados da empresa para o PS2, as tramas de cada obra foram enlaçadas em uma épica aventura que envolve os personagens da franquia Final Fantasy. A mistura parecia gerar algo estranho, mas o resultado foi uma das séries mais importantes da Square Enix. **Kingdom Hearts II** elevou a outro nível o padrão da série, e mesmo hoje é difícil encontrar um concorrente para sua ótima jogabilidade e catálogo de obras da Disney.



**Por que remasterizar:** Como o primeiro Kingdom Hearts (PS2) e Re: Chain of Memories (PS2) foram remasterizados em uma coletânea, a espera agora é que Kingdom Hearts II receba o mesmo destino em um provável Kingdom Hearts HD: 2.5 ReMIX. Será? Com Kingdom Hearts III (PS4) vindo aí, é de se esperar que o segundo capítulo receba seus merecidos visuais em alta definição. 



# ***PLAYSTATION BLAST***

Confira outras edições em:

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