

PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR



#17
OUT
2013



PS4

TOP 10: JOGOS MAIS ESPERADOS



ANÁLISE: GTA V

ESPECIAL: PS VITA TV



Abram espaço para o titã



Desconsiderando o fiasco que foi o anúncio do preço brasileiro do PS4, o novo console da Sony é o grande favorito dessa oitava geração. Com bastante poder de fogo, incríveis jogos para o lançamento e interessantes novas funcionalidades, não tivemos como não dedicar essa edição a ele. Você confere um Especial com tudo o que precisa saber sobre o mais novo membro da família PlayStation, além de um Top 10 de seus games mais aguardados, uma guia de como funcionará o Remote Play e a Prévia do incrível Killzone: Shadow Fall. Saiba ainda sobre o novo PS Vita TV e, é claro, confira nossa Análise do lançamento do ano: GTA V. – **Rafael Neves**

04

PRÉVIA

Killzone: Shadow Fall (PS4)

ESPECIAL

Tudo Sobre PS Vita e PS Vita TV

49

09

ANÁLISE

Killer is Dead (PS3)

TOP 10

Jogos Mais Esperados Para PS4

59

15

ANÁLISE

GTA V (PS3)

PRÉVIA

Assassin's Creed IV: Black Flag (Multi)

MAIS ONLINE!



25

ANÁLISE

Beyond: Two Souls (PS3)

PRÉVIA

Battlefield 4 (Multi)



37

ESPECIAL

Tudo o que Sabemos do PS4

PRÉVIA

Knack (PS4)



46

ESPECIAL

Entenda Como Funciona o Remote Play

ANÁLISE

Fifa 14 (PS3)



Aquela tentação por Sybellyus Paiva

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

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Luís Antônio Costa
Alberto Canen
Gabriel Toschi
Rodrigo Estevam
Samuel Coelho
Gabriel Vlatkovic

REVISÃO

Alberto Canen
Bruna Lima
José Carlos Alves
Vitor Tibério
Samuel Coelho

DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira
Tiffany B. Silva
Gabriel Leles
Leonardo Correia
Ricardo Ronda
Ítalo Lourenço

CAPA

Rafael Lam
Douglas Fernandes



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!

PS4

A guerra contra os Helghast continua em

KILLZONE™

SHADOW FALL

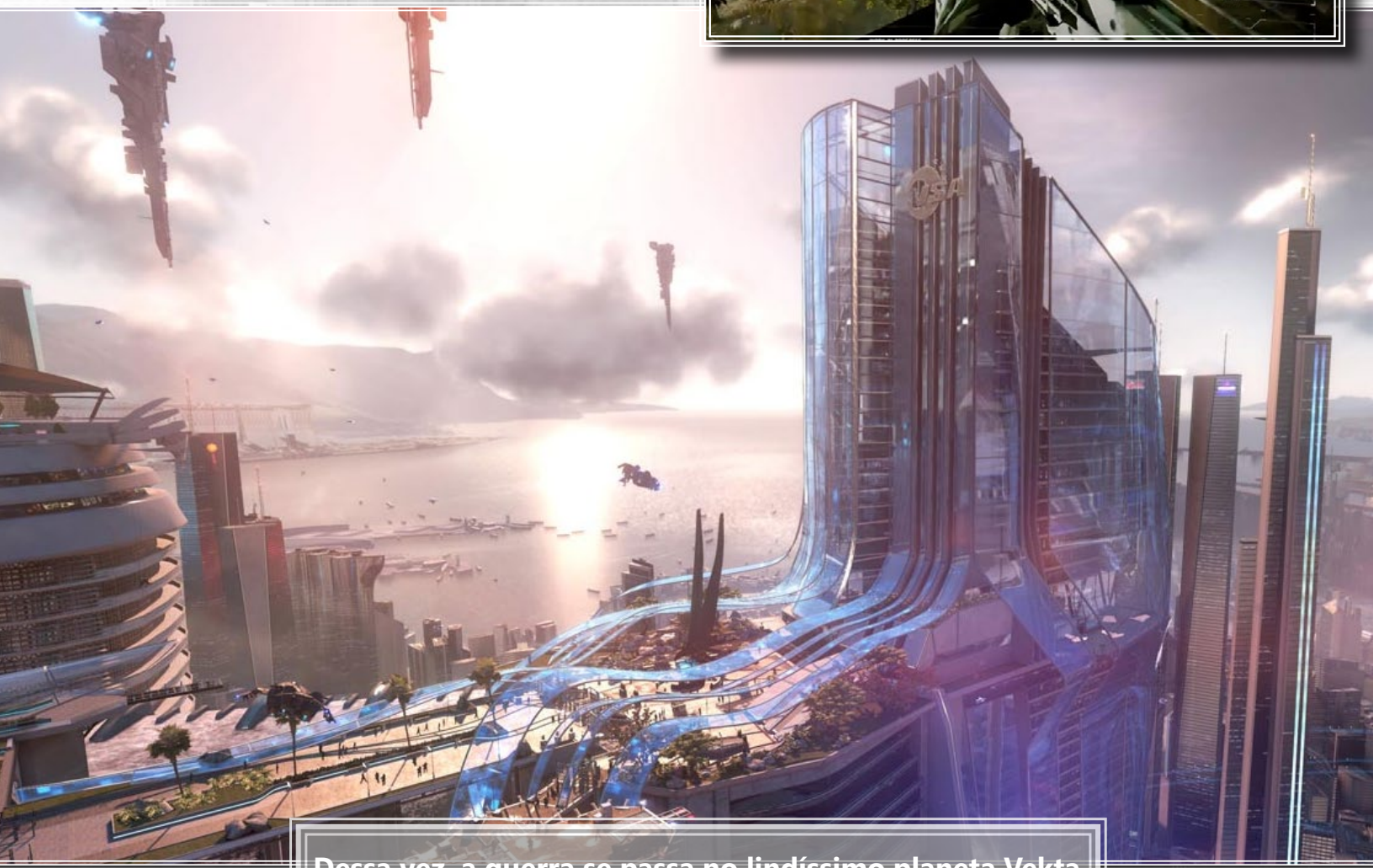
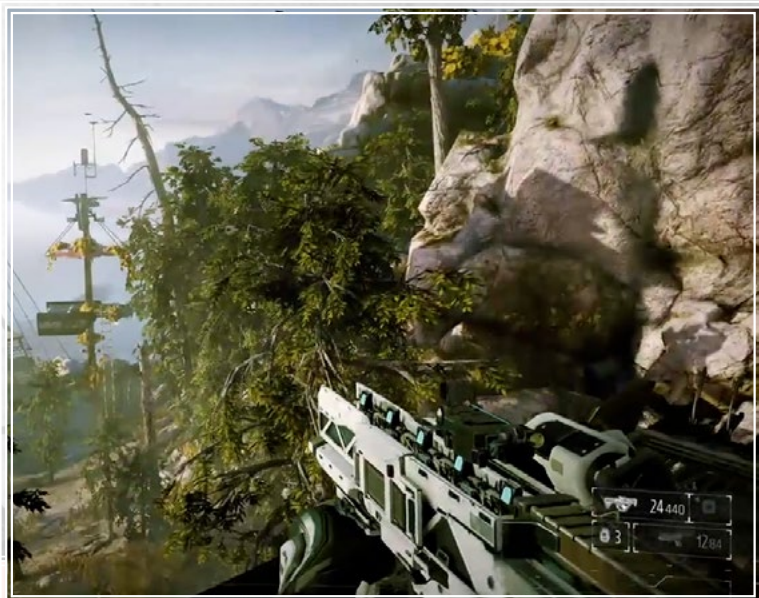
por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: *Samuel Coelho*
Diagramação: *Leonardo Correia*

Killzone é uma das mais importantes franquias atuais da Sony. Primores em qualidade técnica, os jogos da franquia sempre ficaram devendo um pouco em relação ao enredo e à imersão da aventura, tendo como foco principal as funcionalidades multiplayer. Com o lançamento do PlayStation 4 batendo à porta, a Guerrilla Games - desenvolvedora responsável pela série - nos presenteará com mais um capítulo da guerra contra os Helghast com Killzone: Shadow Fall, jogo que promete ser o grande destaque do lançamento do novo console da Sony. Confira os motivos pelos quais você deve ficar empolgado!

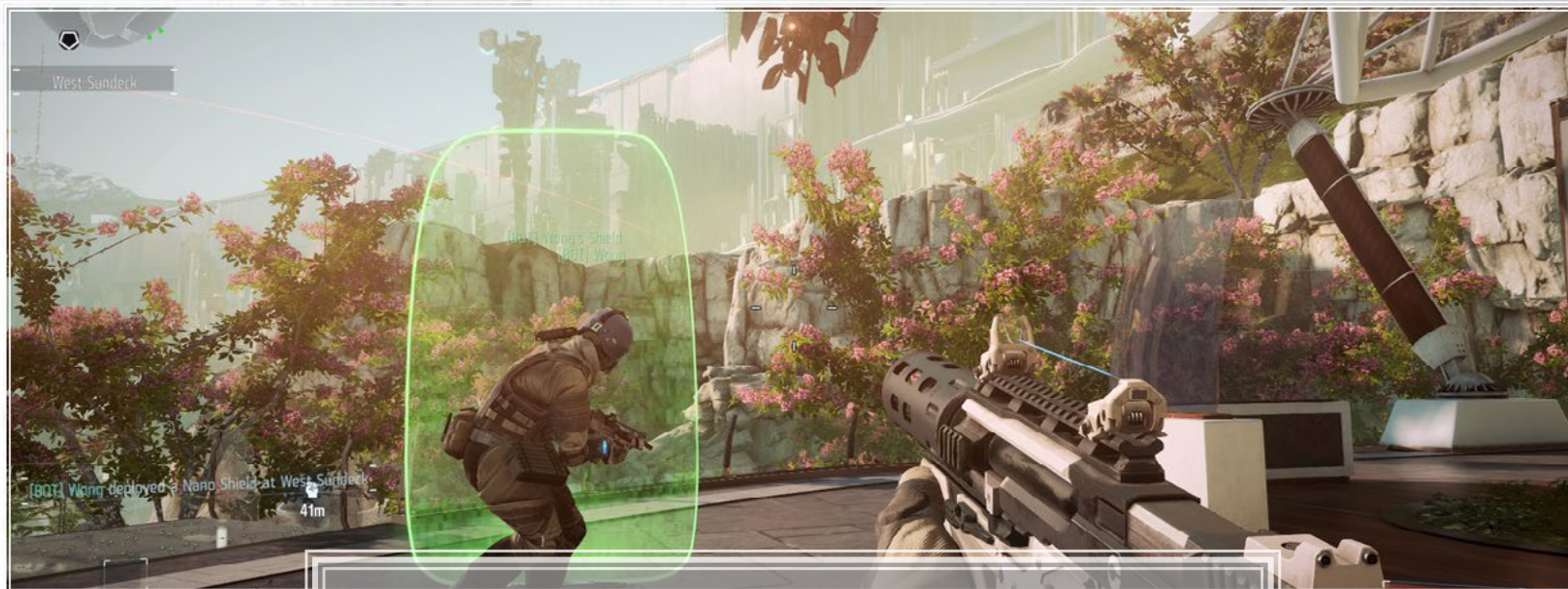
Paz impossível

Shadow Fall se passará aproximadamente trinta anos após os eventos de Killzone 3. Helghan finalmente foi destruído e os Helghast sobreviventes passaram a habitar Vekta, um planeta ocupado há anos pela ISA (Interplanetary Strategic Alliance), aliança da qual os heróis da série fazem parte. Para manter a paz no planeta, um gigantesco muro é levantado por toda sua circunferência para separar os dois povos, o que, obviamente, não deu certo por muito tempo. Dessa forma, para nossa alegria, mais uma guerra (e outro massacre de Helghast) se inicia.



Dessa vez, a guerra se passa no lindíssimo planeta Vekta

Mudando para melhor



Além de lindos, os cenários serão maiores e mais abertos

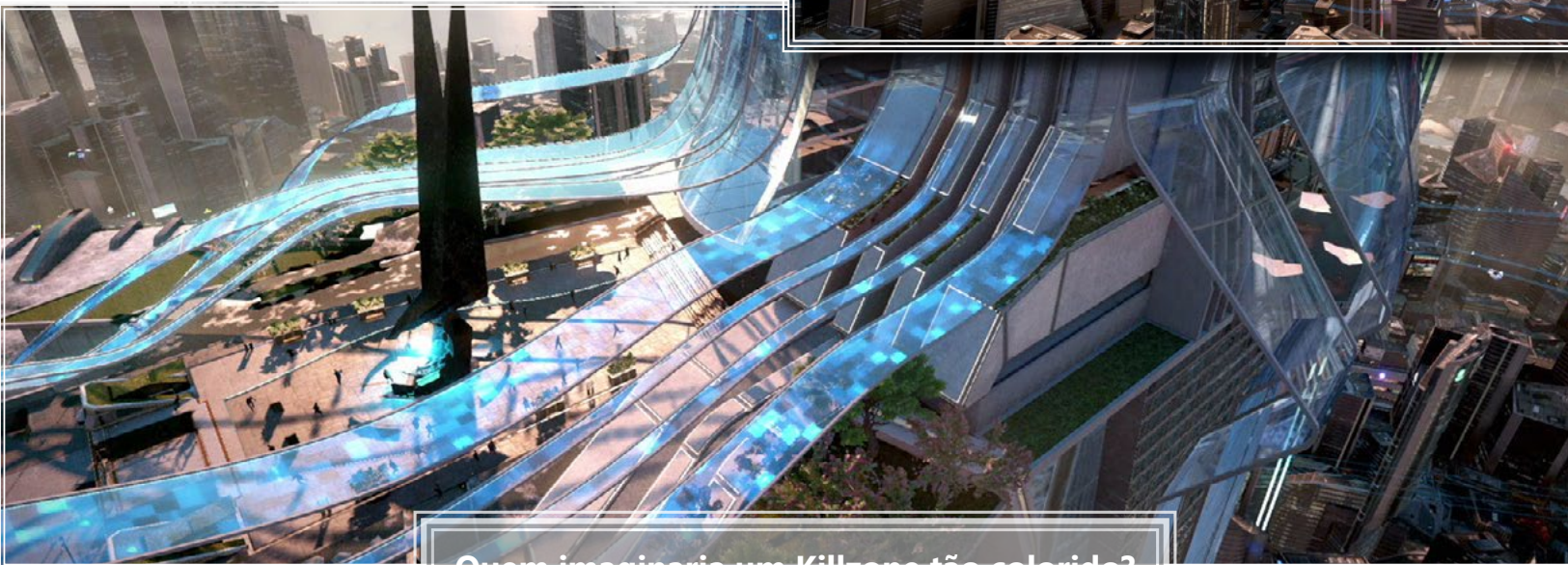
Uma das maiores críticas quanto à série sempre foi a linearidade de seus cenários e a falta de objetivos que envolvessem mais raciocínio e menos balas para serem completados. Felizmente, Shadow Fall parece estar no caminho oposto de seus antecessores. Sabendo das críticas que a série vinha recebendo, a Guerrilla Games decidiu sacudir a fórmula da franquia e adicionar um pouco mais de conteúdo às missões da aventura. Em primeiro lugar, os cenários passarão a ser mais abertos e cheios de objetivos paralelos. O que se limitava ao deslocamento de um ponto a outro passa a ser algo com muito mais substância, de maneira que o jogador pode realizar uma série de objetivos que não influenciam diretamente no enredo, mas que proporcionam equipamentos e outras facilidades para a aventura.

Além disso, o gigantesco poder de processamento do novo console da Sony possibilita que diversos eventos aconteçam na tela simultaneamente, de forma que os jogadores se surpreenderão com o realismo dinâmico das cenas presenciadas durante as missões.

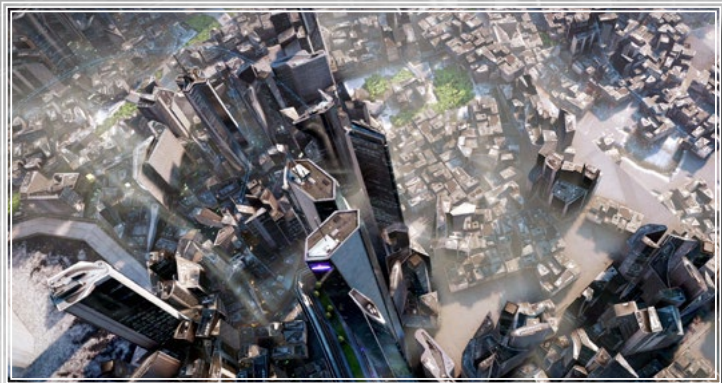
Em segundo lugar, os próprios objetivos das missões estão sendo criados de forma que o jogador possa concluí-los de várias maneiras sem que se limite apenas a atirar em tudo o que encontrar pela frente. A Guerrilla promete um maior refinamento nas mecânicas stealth do jogo, para que as fases permitam vários estilos de jogabilidade, dependendo da preferência do jogador. Mas não pense que os tiroteios ficarão de lado, afinal, ainda estamos falando de uma das mais refinadas franquias de FPS dos últimos tempos. O personagem é capaz de carregar duas armas simultaneamente, mas agora com funções secundárias, e os controles prometem estar fluidos e precisos como sempre. Até aí, nada parece ter mudado muito, contudo, a Guerrilla incorporou mais um elemento à jogabilidade. Tal ferramenta se chama OWL, um dispositivo capaz de disparar certas habilidades especiais que vão desde choques elétricos até um gancho que permite que os personagens se pendurem em locais altos ou o utilizem para se mover com mais agilidade pelos extensos cenários do jogo.

Killzone, é você?

Entre tantas mudanças na série, nenhuma supera a drástica mudança de visual, e não estou falando de gráficos mais detalhados devido a potência do PlayStation 4. Acontece que Killzone sempre foi marcado pelos gráficos belíssimos e pela paleta de cores limitada e fria. Com grande predominância de tons de cinza (mais até do que no livro), o jogo apresentava texturas e gráficos de altíssima qualidade técnica, mas com uma direção artística pobre e sem graça. Shadow Fall vai na direção completamente oposta e apresenta visuais lindíssimos, vivos e extremamente coloridos, de maneira que é até difícil identificar, em um primeiro momento, que o jogo se trata de um Killzone.



Quem imaginaria um Killzone tão colorido?



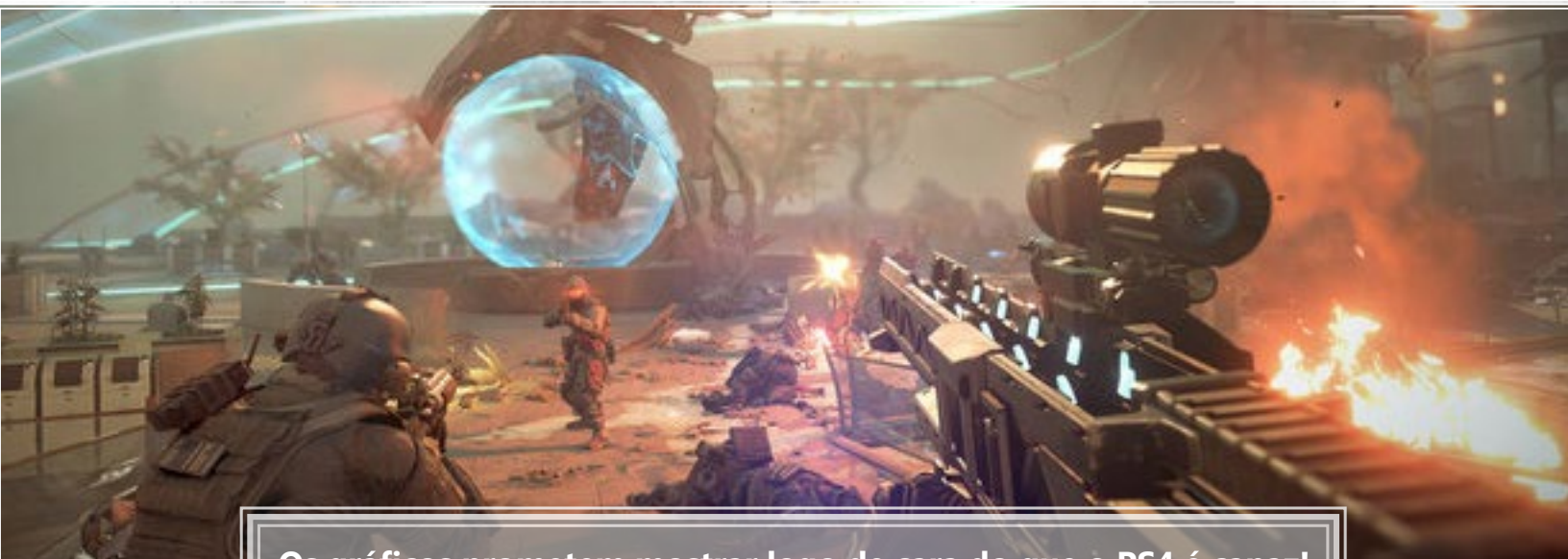
Com tudo isso, é fácil perceber que a Guerrilla decidiu investir pesado em seu departamento de arte para entregar aos jogadores uma aventura de proporções épicas e de visual completamente estonteante, algo que deve empolgar a muitos que sempre acharam que a franquia não tinha carisma. Além disso, o primor técnico de seus antecessores parece ter se mantido intacto nesta nova aventura, que conta com texturas de altíssima definição e diversos efeitos gráficos de cair o queixo.

Multiplayer de peso

Para os aficionados por partidas multiplayer, Killzone: Shadow Fall também promete fazer bonito. Com um sistema de níveis extremamente profundo, o jogo irá oferecer uma série de modalidades e classes diferentes, tudo com o alto nível de personalização que os jogadores já estão acostumados. Contudo, a Guerrilla parece estar levando tudo a um novo patamar, possibilitando que o jogador crie, do zero, regras para as partidas. As opções prometem ser infinitas e os melhores modos criados por jogadores poderão receber até leaderboards oficiais nos servidores


da Sony. Está bom para vocês?

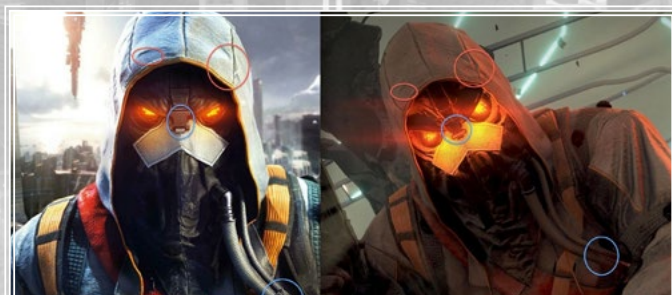
Inicialmente, Shadow Fall contará com dez mapas diferentes, que seguem o mesmo estilo artístico das missões da campanha single-player. Contudo, a desenvolvedora já se comprometeu em disponibilizar novos conteúdos para o jogo com o passar do tempo, e o melhor: de graça! Todos os mapas lançados via DLC para o jogo poderão ser baixados pela PlayStation Store sem custo algum, o que garantirá que os jogadores sempre se mantenham conectados ao jogo e que ele sempre tenha algo novo a oferecer.



Os gráficos prometem mostrar logo de cara do que o PS4 é capaz!

Está chegando a hora!

Killzone: Shadow Fall é título de lançamento do PlayStation 4 e promete ser o mais imponente entre a line-up do console. Com uma reformulação total das mecânicas single-player, gráficos expressivos e de cair o queixo e com um modo multiplayer completamente customizável, o título é obrigatório para todo jogador que pretende adquirir o novo console da Sony em seu lançamento e também para todos os que curtem um bom first-person shooter. 



EXPECTATIVA

5



Killzone: Shadow Fall (PS4)

Guerrilla Games

Gênero: First-person shooter

Lançamento: 15 de novembro

por **Gabriel Vlatkovic**Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Ítalo Lourenço

PS3

KILLER is DEAD

Seja um estiloso assassino de aluguel em Killer is Dead!

Imagine um jogo em que você é um assassino de aluguel com um braço mecânico e uma katana e tem como parceira de missão uma garota que parece ter saído de alguma animação japonesa para maiores de dezoito anos. Agora some isso a viagens até a lua, tigres de estimação, diálogos à la Pulp Fiction e situações completamente sem sentido que, quando analisadas conjuntamente, se completam em uma história inteligente e instigante. Isto é Killer is Dead, nova obra de **Goichi Suda**, que apesar de estar longe de ser perfeita, deve agradar a todos os que acompanham o trabalho do desenvolvedor, ou simplesmente os que estão em busca de algo muito diferente para jogar.

Assassino de aluguel

Killer is Dead conta a história de Mondo Zappa, um peculiar assassino de aluguel que trabalha para a Bryan Execution Firm, empresa liderada por Bryan Roses, um brutamontes extremamente frio que não se importa minimamente com a vida de ninguém, desde que seu bolso esteja cheio de dinheiro. Inicialmente, o enredo é muito confuso e é muito difícil entender as cutscenes apresentadas e até mesmo as motivações de Zappa em sua jornada. Apenas duas coisas ficam claras no início: o personagem deve cumprir os peculiares contratos de assassinatos que recebe e, provavelmente, algo maior deve unir as peças de tudo o que vemos acontecer no desenrolar dos crimes.



Killer is Dead conta com doze missões e o seu enredo vai crescendo a cada uma que passa. No fim, temos um jogo que não só possui uma história – apesar de inicialmente confusa – bastante envolvente, como também inteligente e bem escrita. Como é de se esperar, Suda abuse de piadas pesadas, referências à cultura pop e textos brilhantemente sem sentido que dão um charme impar à jornada, tornando-a única a todo instante, de tal maneira que as cutscenes são os momentos mais esperados de todo o jogo.



O arroz com feijão do Hack`n Slash

Talvez um dos maiores problemas de Killer is Dead seja a sua jogabilidade limitada. Contando com os mais básicos comandos de ataque e defesa, um sistema de parry (que, quando executado com perfeição, faz com que a ação fique em câmera lenta e permite a Mondo desferir golpes alucinados em seus inimigos) e com a habilidade de atirar projéteis de sangue (isso mesmo, de sangue), Killer is Dead peca pela falta de variedade nos combos e por não oferecer mais formas de se avançar pelos estágios.



Durante os doze capítulos do jogo, Mondo atravessa cenários completamente lineares, derrotando inimigos sempre da mesma maneira e coletando sangue (que pode ser usado como munição), itens de recuperação e outros que, quando acumulados, podem ser trocados por algumas habilidades bastante dispensáveis. Entretanto, isso não significa que o jogo não diverte. É muito

fácil parecer estiloso em Killer is Dead, e as batalhas, mesmo que repetitivas, são divertidas na maior parte do tempo. As lutas contra os chefes são as mais interessantes e realmente desafiadoras. Como de praxe em criações de Suda 51, tais personagens são bizarros, alucinados e lhe deixarão perturbado, antes, durante e depois das longas lutas que sempre resultam em um banho de sangue e em finalizações extremamente estilosas.



O jogo ainda conta com pequenas missões que podem ser destravadas entre uma fase e outra, que se limitam a cumprir pequenos desafios em cenários já visitados por Mondo. Tais missões não adicionam muito à jornada, mas rendem alguns itens interessantes que tornam a campanha mais fácil, o que ainda não as torna indispensáveis. Contudo, o pior ainda está por vir...



007... só que não

Um dos pontos de Killer is Dead mais alardeados durante seu desenvolvimento gira em torno das Gigolo Missions, fases paralelas em que Mondo tem como objetivo conquistar mulheres. Tais missões foram vendidas por Suda 51 como um momento James Bond de Zappa, que mostraria sua capacidade de conquistar mulheres com seu charme inigualável, mas, infelizmente, elas não chegam nem perto disso. Para jogá-las é necessário comprar presentes em uma loja e selecionar uma das várias missões do gênero presentes na tela de seleção de fases.

Durante essas fases, o jogo fica em primeira pessoa e o jogador deve olhar para as partes íntimas das mulheres sem que elas percebam. Com isso, uma barra de excitação aumenta e, quando cheia, o personagem pode entregar um presente para a garota. Repita o procedimento com sucesso mais duas ou três vezes e ela topará ir a um lugar mais reservado, e Mondo receberá um upgrade para seu braço. Se errar, a garota simplesmente dará um tapa na cara do personagem e a missão falhará. As Gigolo Missions não são divertidas e parecem uma justificativa barata para satisfazer os necessitados de plantão, já que nada adicionam ao jogo e seu conceito.

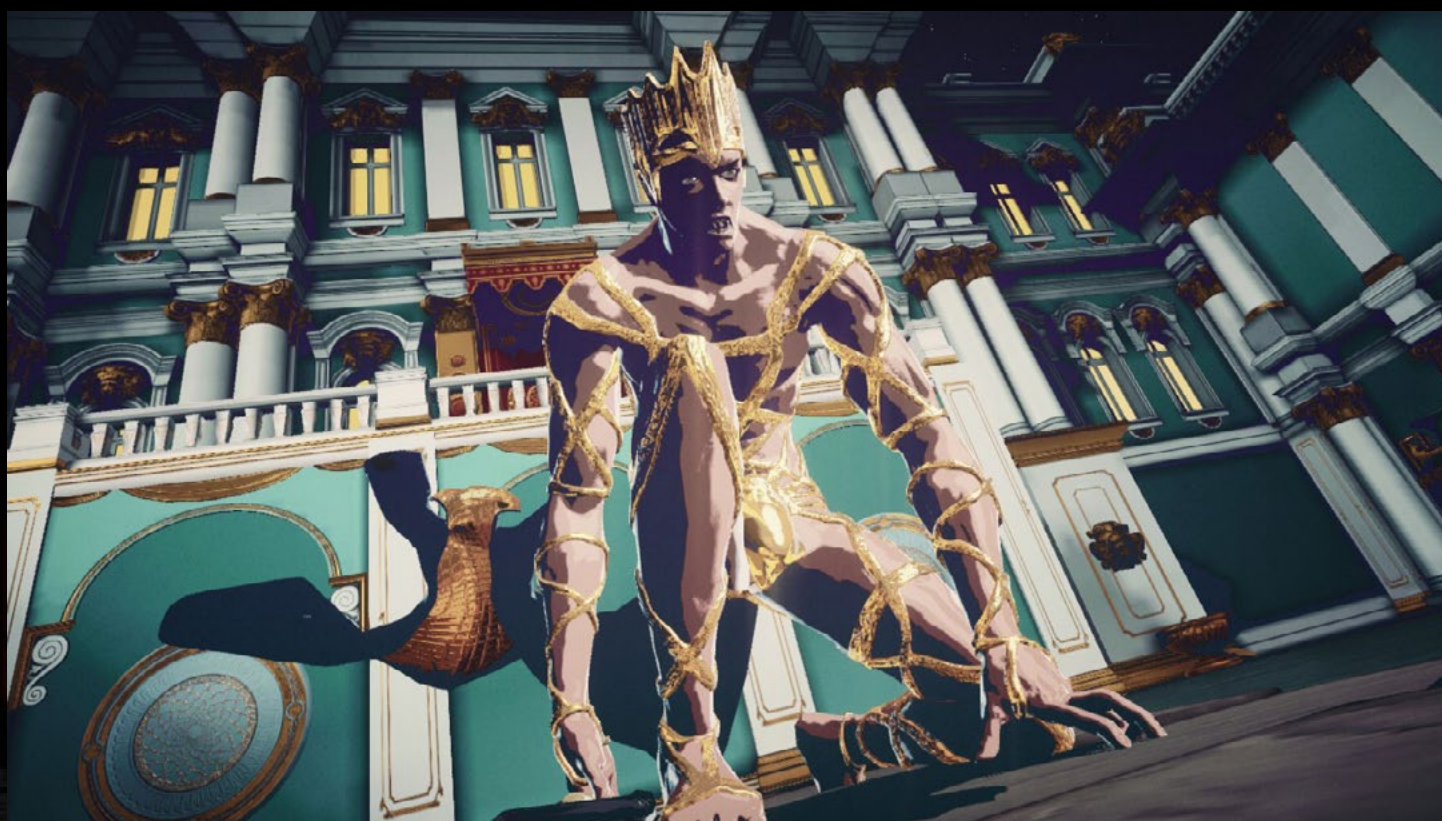


Influências de Killer 7


O primeiro grande jogo de sucesso de Suda foi **Killer 7 (GC/PS2)**. Um dos pontos que mais chamavam atenção de qualquer um nesse título eram os gráficos extremamente estilizados, ainda que simples e estranhos, em um primeiro momento. *Killer is Dead* bebe da mesma fonte do clássico cult da geração 128 bits e apresenta um visual muito vivo, com uma paleta de cores lavada e com cenários de modelagem simples, porém bela. O estilo também faz excelente uso de sombras, que dão um tom noir aos gráficos do jogo e tornam a ambientação bastante única, enigmática e, em certos momentos, angustiante.



Os sons do jogo também passam uma certa angústia ao jogador, com seus barulhos bizarros e gritos desesperadores, que trabalham em sincronia com as músicas que misturam composições clássicas com uma pitada de rock. *Killer is Dead* fica devendo apenas em seu trabalho de dublagem, já que as vozes não combinam muito com as pessoas que vemos na tela. É possível jogar toda a aventura com as vozes japonesas, mas nem elas se salvam do mau trabalho que a Grasshopper Manufacture realizou na idealização das vozes dos personagens.



Despedida com estilo

Killer is Dead marca a despedida de Suda 51 nesta geração, isso se não contarmos com a sequência de **Liberation Maiden (3DS)**, que está sendo desenvolvida para PlayStation 3 e que não deve aparecer por estas bandas. O adeus não poderia ser mais estiloso. Com um jogo que parece mesclar um pouco de cada um dos jogos já lançados pelo desenvolvedor durante os últimos anos, Suda 51 parece estar fechando um importante ciclo de sua carreira. Resta agora esperarmos pelo seu já anunciado novo título que virá para a nova geração: o já intrigante Lily Bergamo. 



Prós

- Ambientação incrível;
- Enredo inteligente e intrigante;
- Extremamente estiloso;
- Gráficos e sons excelentes;
- Batalhas contra chefes desafiadoras e divertidas.



Contras

- Jogabilidade limitada;
- Gigolo Missions;
- Muito curto.

NOTA
7.5

Killer is Dead

Playstation 3

PS3

Grand Theft Auto V

por **Gabriel Vlatkovic**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ricardo Ronda

A Rockstar nos leva de volta a Los Santos para nos presentear com um dos melhores jogos da história!

Poucas franquias causam um alvoroço tão grande na comunidade gamer como Grand Theft Auto. E não é para menos! Consolidada como uma das séries mais ambiciosas de toda a indústria, GTA se renova e se torna melhor a cada novo lançamento. O mais novo jogo da franquia, GTA V, não só expande todas as possibilidades apresentadas nos jogos anteriores como também adiciona elementos revolucionários que elevam a franquia a um novo patamar, tirando leite de pedra do PlayStation 3 e servindo como uma senhora despedida para o console atual da Sony.

De volta a Los Santos

GTA V se passa em Los Santos, versão da Rockstar de Los Angeles e palco da história de CJ, de GTA San Andreas (PS2). Contudo, as semelhanças param por aí: apesar de apresentar diversas localidades facilmente reconhecíveis por qualquer um que jogou o clássico de PlayStation 2, o trabalho de criação da equipe da Rockstar é algo de encher os olhos do mais exigente dos jogadores.

Prepare-se para retornar a Los Santos!

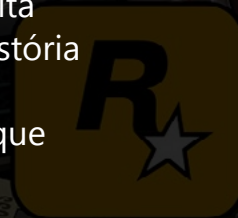
Em primeiro lugar, todas as ruas são extremamente movimentadas e as pessoas realmente interagem entre si, dando um clima extremamente realista e imersivo. Os estabelecimentos podem ser frequentados e oferecem diversas opções de customização como roupas, armas e acessórios e é possível até mesmo praticar atividades físicas como yoga ou tênis, sendo que este segundo possui uma jogabilidade superior a muitos jogos do esporte. Além disso, os carros se comportam de maneira crível e os controles dos veículos foram ajustados em relação a GTA IV, de maneira que se tornaram mais precisos e menos escorregadios.

Para aumentar ainda mais o nível de imersão, a Rockstar decidiu que o colossal mapa de Los Santos já estivesse completamente acessível logo no início do jogo. Com isso, aquela história de conhecer certos pontos do mapa só em dados momentos do enredo principal caiu por terra, dando ao jogador liberdade completa de exploração no momento em que ele colocar as mãos no controle. Los Santos ainda conta com diversos eventos aleatórios acontecendo em diversos lugares e o jogador pode ou não participar ativamente de cada um deles. E não pense que você será recompensado em todos eles, já que a Rockstar preparou diversas surpresas (muitas vezes desagradáveis) para que a experiência seja sempre única e ofereça algo diferente para o jogador.

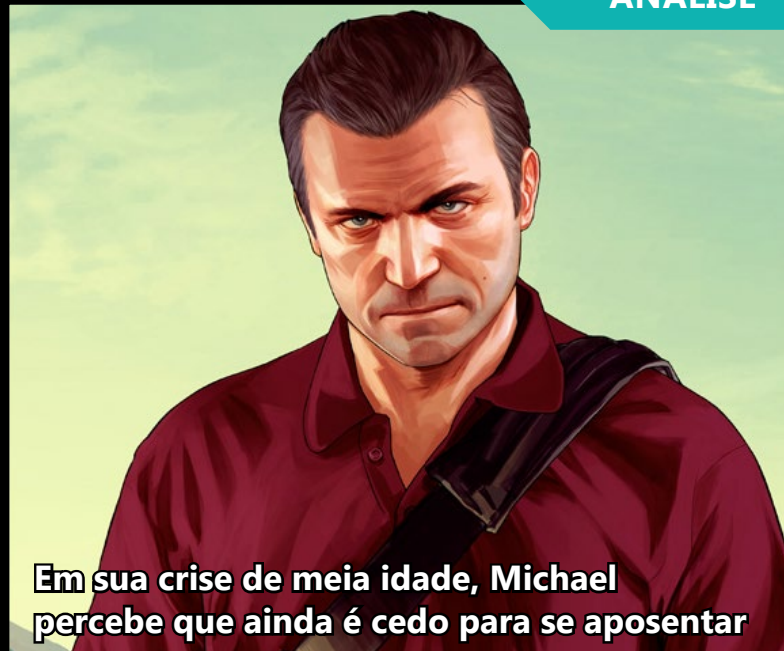


Peraí... Três personagens?

Como se não bastasse a grandiosidade de Los Santos e a quantidade quase infinita de atividades para serem realizadas, a Rockstar decidiu que dessa vez contar a história de só uma pessoa não era a melhor forma de retornar a Los Santos. E qual foi a solução? Criar três personagens com personalidades completamente diferentes que têm seus destinos entrelaçados no decorrer da imensa campanha do jogo.



Michael é um ex-assaltante de bancos que vive uma vida pacata com sua família desequilibrada e passa boa parte do seu dia na beira da piscina de sua mansão em Vinewood, sempre com um copo de bebida nas mãos. Apesar de estar há muito tempo sem exercer o seu ofício, o homem ainda se lembra bem de todas as técnicas de roubo que adquiriu durante sua bem-sucedida carreira. Pai de dois filhos adolescentes e casado com uma mulher que o trai na cara dura, Michael começa a se perguntar se aquele aparente sossego é realmente o que ele quer.



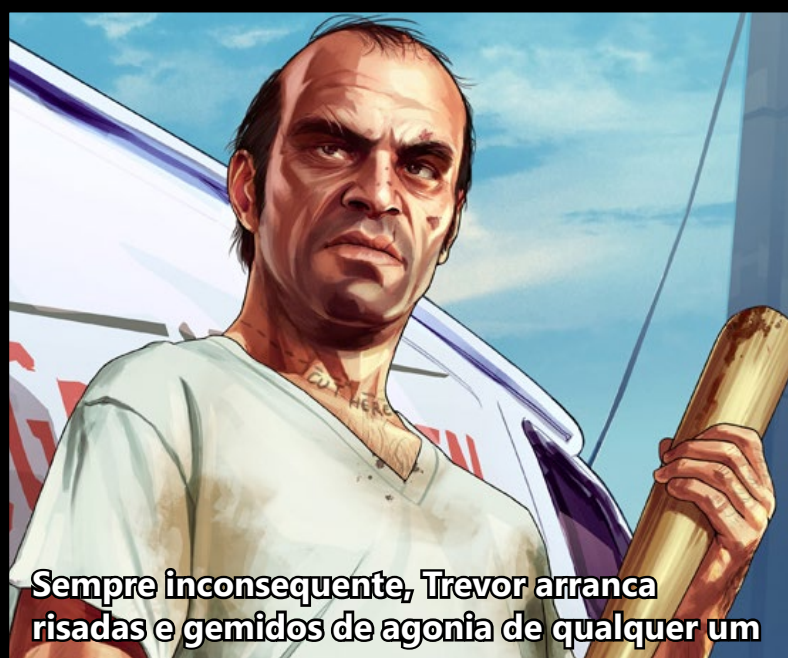
Em sua crise de meia idade, Michael percebe que ainda é cedo para se aposentar



Franklin sonha com uma vida melhor

Em uma clara homenagem a CJ temos Franklin, um rapaz do subúrbio que executa pequenos furtos para o dono de uma revendedora de carros. Sem muita habilidade em roubo, mas excelente motorista, o rapaz quer subir na vida a todo custo, mesmo que isso lhe custe adentrar completamente no mundo do crime. Certamente o personagem mais crível e humano do jogo, Franklin conquista pela sua inocência e desejo de crescer, mesmo que para isso o jogador tenha que tomar caminhos não tão corretos.

Para fechar com chave de ouro temos Trevor. Com uma mente completamente perturbada e uma sede incontrolável por violência de todos os tipos, o figurão arrancará risadas e suspiros de agonia de todos os jogadores. Ex-parceiro de Michael, o psicopata vive nos confins de Los Santos tocando o terror por onde passa, seja por correr de cueca no meio do trânsito ou por explodir coisas aleatoriamente.



Sempre inconsequente, Trevor arranca risadas e gemidos de agonia de qualquer um

A parte mais legal é que as histórias não são jogadas separadamente. E aí que entra a genialidade da Rockstar com seu novo jogo. Inicialmente, só é possível controlar Franklin, que em certo momento da campanha cruzará o caminho de Michael que por fim encontrará Trevor. A partir do momento em que encontramos o segundo é possível trocar, em tempo real, o personagem a ser controlado. Cada um deles possui missões exclusivas e outras conjuntas que dão prosseguimento ao enredo. Ao mudar de personagem, a câmera se distancia do que estava sendo controlado ao estilo Google Maps, move-se até o local onde o personagem selecionado



Durante a campanha, os três atuam juntos em vários momentos

está e se aproxima novamente. Mas não pense que eles não têm vida enquanto não são controlados: cada vez que retornamos a um dos três eles estarão realizando alguma atividade, e em certos momentos somos pegos de surpresa tendo que realizar alguma ação sem aviso prévio. O toque é genial e dá ainda mais credibilidade à personalidade dos personagens, que é construída com todo o cuidado para que o jogo seja o mais imersivo possível. Espere até presenciar as hilárias entradas de Trevor e vocês entenderão o que eu estou querendo dizer.

Um mundo de possibilidades

Outro fato determinante para a qualidade sem precedentes de GTA V foi a mudança de estrutura nas missões principais da campanha do título. Aquela história de dirigir de um ponto a outro do mapa, matar meia dúzia de pessoas e fugir descontroladamente foi substituída por uma estrutura muito mais variada e cheia de possibilidades. As missões são extremamente criativas e vão apresentando, gradativamente, todas as possibilidades e localidades da cidade para que o jogador conheça todo o universo à sua volta. Certa missão, ainda no início do jogo, leva Michael à sede do Life Invader, paródia



do Facebook, e faz com que o jogador sabote um protótipo de telefone para que o presidente da empresa, curiosamente parecido com Mark Zuckerberg, morra no momento da apresentação mundial do produto. Com o crime consolidado, Michael ainda poderá comprar as ações da empresa, que estão em queda, para que depois fature uma quantia imensa de dinheiro. E isso é só a ponta do Iceberg para o universo de possibilidades oferecidas pelo jogo.



O vasto mapa de GTA V pode ser completamente explorado desde o início do jogo



Os grandes crimes de GTA V representam os momentos mais épicos da aventura

Outra sacada genial da Rockstar são os grandes crimes cometidos conjuntamente durante a campanha. Diferentemente de outras missões mais simples, nessas o jogador deverá planejar, preparar e executar os crimes. Dando total controle ao jogador, é necessário sondar o local do crime, contratar criminosos com habilidades e exigências de remuneração distintas, decidir a forma com que o crime será cometido (de forma discreta ou não) e executar cada passo do golpe revezando o controle entre os personagens. Neste momento o jogo brilha, já que dá ao jogador o controle de todas as etapas da ação, inclusive dos mais épicos momentos vividos pelos personagens.

Além disso, cada missão pode ser revisitada quando o jogador bem entender, e um placar com uma série de pequenas conquistas é mostrado no momento da conclusão de cada uma delas. Contudo, para que cada um complete as missões à sua maneira, a Rockstar decidiu que tais conquistas só serão reveladas quando as cenas forem jogadas pela segunda vez, de maneira que o jogador viva a experiência livre de qualquer amarra. Por fim, como dito anteriormente, GTA V conta com uma infinidade de atividades extras que podem ser encontradas pelo imenso mapa de Los Santos. Com a enorme quantidade de conteúdo, é impossível os jogadores ficarem entediados, e é possível que a história principal seja esquecida e os jogadores resolvam simplesmente viver naquele mundo completamente convincente criado pela Rockstar. Com tudo isso, GTA V é facilmente um dos jogos mais imersivos já lançados em todos os tempos.

Uma cidade real



Com tudo que descrevi, é normal muitos pensarem que a equipe de desenvolvimento deve ter sacrificado boa parte dos aspectos técnicos do jogo para que o PlayStation 3 fosse capaz de processar tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo. Mas é aí que todos se enganam! Mesmo com tanto conteúdo e tamanha complexidade, GTA V é, facilmente, o título sandbox mais bonito já lançado até hoje. Contando com uma cidade extremamente detalhada, carros modelados minuciosamente e personagens muito bem animados, a Rockstar atingiu um patamar técnico inimaginável para um jogo desta magnitude em uma geração que já está se despedindo.






Certos momentos e paisagens do jogo deixam qualquer um boquiaberto com o trabalho da desenvolvedora na construção de cada detalhe do título. A atuação dos personagens é um verdadeiro show, seja pela excelente dublagem de cada um deles, pelas animações muito realistas ou até mesmo pelo texto espetacular escrito pelos roteiristas da Rockstar, que possui um humor afiado, crítico e inteligente. Falando em texto, é muito difícil não se surpreender pela sua genialidade. Ao contrário de GTA IV, que narra o famoso sonho americano, GTA V possui um roteiro menos romântico e mais realista, mostrando, de forma satírica e exagerada, o que se tornaram os Estados Unidos nos dias de hoje. É impossível não rir com tantas referências inteligentes e sacadas que o pessoal da Rockstar teve ao escrever o roteiro do título, que é outro ponto fortíssimo do jogo. Como esperado, a parte sonora do game é outro destaque com sua seleção impecável de músicas espalhadas por diversas estações de rádio que agradam a qualquer um.

Por fim, vale ressaltar que o trabalho de localização do jogo para o português do Brasil é, certamente, o melhor já realizado para qualquer jogo. A Rockstar não se preocupou apenas em trazer legendas traduzidas, mas sim adaptadas a nossa língua, com diversas gírias e palavrões que ouvimos por aí enquanto andamos pelas ruas. É admirável o cuidado empregado com detalhes assim, já que nós, consumidores, sentimos-nos ainda mais valorizados com o capricho e cuidado em não só trazer o jogo à nossa língua, mas também ao nosso modo coloquial de fala.



Despedida inesquecível

GTA V é um dos últimos grandes jogos dessa geração, e a despedida não poderia ser mais incrível! Com um conteúdo praticamente infinito, gráficos de ponta, diversas inovações de jogabilidade e um refinamento dificilmente visto na indústria dos jogos, a Rockstar provou, mais uma vez, o motivo pelo qual é uma das desenvolvedoras mais importantes de todo o mundo. Com o nível de qualidade alcançado em um console que já está se despedindo, é assustador pensar do que a desenvolvedora será capaz quando desenvolver o próximo jogo da franquia, e não duvide que ele já esteja sendo pensado. Porém, pensando no que temos no momento, este retorno a Los Santos se consagra não apenas pelo melhor GTA já criado, mas por um dos melhores jogos de todos os tempos. 



✓ Prós

- Mundo completamente imersivo e bem construído;
- Estrutura de missões reformulada e variada;
- Mecânica de três personagens adiciona muito à jogabilidade;
- Infinitas possibilidades de jogo;
- Texto afiado e divertido;
- Gráficos lindíssimos;
- Trilha sonora impecável;
- Melhor trabalho de localização para o português já realizado.



NOTA

10

Grand Theft
Auto V

PlayStation 3

PS3

por **Samuel Coelho**

Revisão: José Carlos Alves.

Diagramação: Leonardo Correia

Após o grande sucesso obtido com Heavy Rain, a Quantic Dream, no último dia 8 de outubro, finalmente lançou seu mais novo título: Beyond: Two Souls. O aguardado jogo com cara de produção hollywoodiana coloca você para viver uma nova aventura no gênero do drama interativo, apresentando leves toques de ficção científica em um enredo que gira em torno do mundo que existe para além da morte. A obra conta também com a notável atuação de Ellen Page e Willem Dafoe. Mas será que a Quantic Dream acertou mais uma vez e provou que David Cage está seguindo pelo caminho certo em sua busca pela tão sonhada revolução na 10ª arte? Acompanhe esta análise e tente chegar a uma conclusão.

**Conheça o novo fruto da união
entre cinema e videogames:**

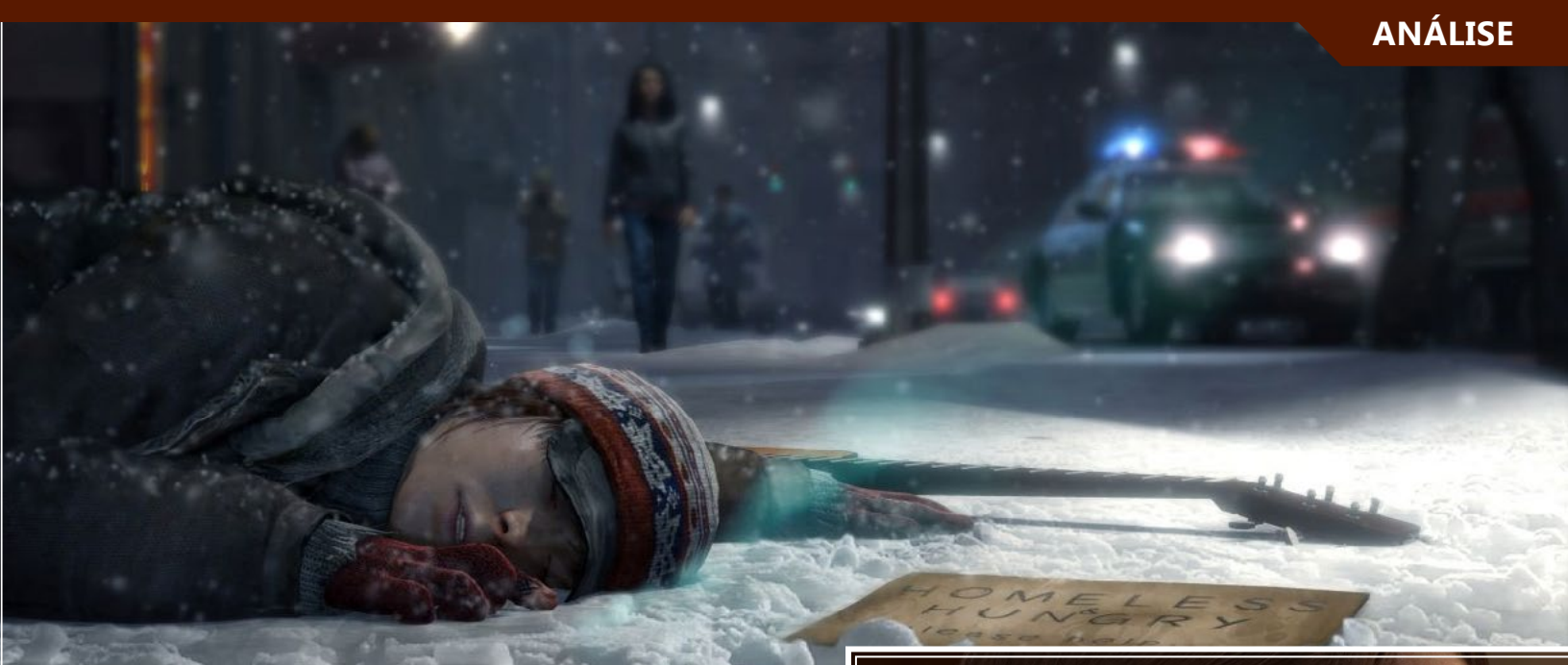
BEYOND

TWO SOULS.™

★ Simulando o drama da vida real

Beyond: Two Souls narra parte da incomum trajetória de vida de uma garota chamada Jodie Holmes (Ellen Page), se atendo aos eventos que acontecem entre seus 8 e 23 anos de idade. Você entrará na pele da protagonista através de uma série de situações diversificadas: algumas delas ilustram o cotidiano comum a todos nós e outras são embebidas de pura adrenalina, dando mais enfoque às habilidades paranormais de Jodie e a relação disso com o perigoso e misterioso mundo que está além da dimensão dos vivos. De uma forma ou de outra, cada uma destas situações serve como pilar demarcador de importantes fases da vida de Jodie.





Vivenciamos esses eventos através do desenrolar de uma série de capítulos, que se desenvolvem sem obedecer uma ordem cronológica linear, o que acaba passando impressão de que estamos vivendo a maioria dessas épocas como se a própria Jodie estivesse relembrando tudo o que lhe aconteceu de importante na vida até o exato momento em que ela se encontra no início da narrativa – isto explica a falta de linearidade da história.

Apesar dessa não-linearidade cronológica, em nenhum momento ficamos totalmente sem pistas sobre o que estamos fazendo e sobre o porquê de estarmos em determinada situação. Jamais a linha do tempo se torna confusa o suficiente ao ponto de nos deixar sem saber em que parte da história estamos, e isto é reforçado, principalmente, pela própria tela de loading usada na transição de capítulos, já que ela ilustra claramente uma representação gráfica da linha do tempo, demarcando cada capítulo da história com pontos devidamente nomeados que vão sendo colocados ao longo de uma linha.



★ Ser diferente não é fácil

Em uma primeira impressão, Jodie Holmes poderia ser apenas mais uma garota normal, de jeito retraído e olhar levemente triste e profundo. No entanto, ainda que por vezes desejasse uma vida normal, Jodie sempre esteve fadada a jamais ser como as outras garotas, graças à sorte, ou ao azar, de ter nascido dotada de capacidades mediúnicas de nível muito elevado. Desde o nascimento, Jodie sempre atraiu olhares de inveja, medo, curiosidade e ganância por onde quer que passasse, olhares que vinham tanto do mundo real quanto do plano espiritual – chamado, no jogo, de Infraworld. Tal característica singular dificultou muito seu dia-a-dia e quase destruiu sua vida por completo.



Além de ser dotada da capacidade de entrar em contato direto com o Infraworld, desde pequena Jodie também sempre se viu ligada, literalmente, a uma entidade espiritual que ela passou a chamar de Aiden. Jodie e Aiden nem sempre se dão bem, mas é graças a essa ligação incomum que a garota encontra algum conforto e compreensão ao longo de quase todos os momentos difíceis de sua vida. Também é graças à proteção desse espírito que Jodie sempre pôde se defender, pelo menos parcialmente, da ameaça de entidades e de humanos mal-intencionados, que, por vezes, irracionalmente buscam machucar a garota que pode ver o que a maioria das pessoas não consegue ver.



Durante o jogo, Jodie passa por fases de grande decepção, tristeza, raiva e desesperança. Porém, graças ao apoio de seu misterioso protetor espiritual, ela sempre consegue se reestabelecer e seguir adiante no caos que acaba se tornando sua vida. No decorrer dos quinze anos narrados pelo jogo, Jodie Holmes conhece o lado belo e o lado grotesco da realidade. Através disso, tanto o seu temperamento quanto o de Aiden vão amadurecendo. Ambos passam a se compreender melhor e a ficar cada vez mais unidos.

Há momentos bastante críticos e pungentes na história. Em algumas situações, Jodie acaba se submetendo à vontade de pessoas poderosas e de má índole, que tentam usar suas capacidades sobrenaturais para interesse próprio. Através disto, ela acaba cometendo coisas das quais se arrepende amargamente.

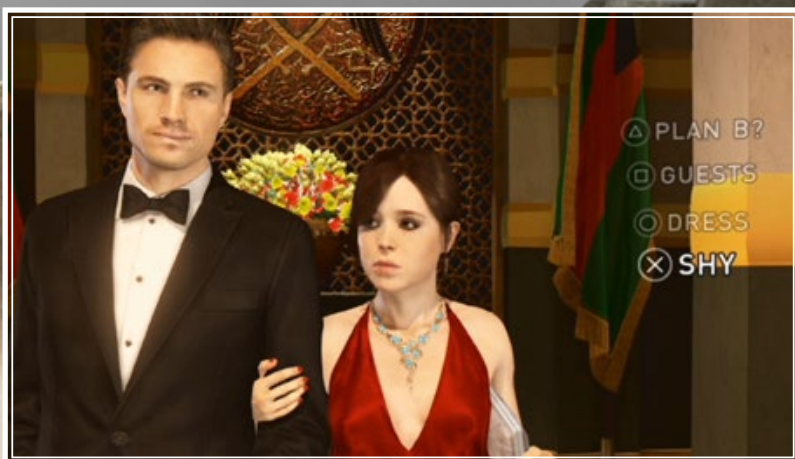
A maioria dos que têm contato com Jodie ou a discriminam por ser diferente (repelindo-a do convívio social) ou buscam obter o controle de seus poderes paranormais. Poucos são os que realmente a enxergam sem nenhum sentimento negativo e perigoso, e se aproximam com boas intenções, mas quando isso acontece, acabamos nos surpreendendo e nos emocionando com belíssimas cenas.



★ Evolução do drama interativo?

A proposta deste novo título segue basicamente o mesmo padrão de conceitos para dramas interativos que a Quantic Dream tem usado ao longo dos anos: o jogo tem por objetivo nos envolver emocionalmente com os conflitos dos personagens enquanto nos permite moldar o desenrolar dos fatos através de nossas decisões, que são refletidas no comportamento imediato dos protagonistas diante das mais variadas situações.

Entretanto, *Beyond: Two Souls* é o título da Quantic Dream que menos dá controle real ao jogador sobre as circunstâncias à sua volta, algo do qual nos damos conta principalmente quando percebemos que a quantidade de diálogos interativos e a qualidade dos quick-time events diminuíram perceptivelmente de *Heavy Rain* para cá – graças a uma tentativa malsucedida de simplificar a jogabilidade para atrair jogadores “não-jogadores” ao game.



Em alguns raros momentos, nos sentimos tão passivos diante da ação que se desenrola na tela, que ficamos em dúvida sobre quem está no controle da personagem. Graças a isso, Beyond se define muito mais como um filme do que como um jogo, já que exige bem pouco de participação real e significativa do jogador na execução da maioria das ações. Isso é levado tão ao extremo, que se você deixar, em todas as partes envolvendo interação de quick-time events, o jogo pode, literalmente, "se jogar sozinho".

Curiosamente, e diferente do que temos em Heavy Rain, as decisões que você tomar ao longo do jogo pouco interferem na forma como a história se encerra, pois, independente de como escolher agir ao longo de sua jornada, somente nos momentos finais da narrativa é que você poderá escolher um dentre todos os desfechos possíveis para a trama.

Mesmo com esses e outros detalhes problemáticos, o jogo possui um grau de imersão tão bom que é provável que você nem perceba muitas de suas imperfeições no decorrer de sua primeira jornada. Enquanto acaba se deixando levar pela aventura tão tematicamente variada e divertida, e se prende emocionalmente aos personagens, você pode, sem perceber, nem levar em consideração alguns pontos negativos que fazem cair a qualidade da obra como um todo. Alguns destes pontos dizem respeito à falta de foco e de profundidade na história, mas os principais estão intimamente ligados à jogabilidade.

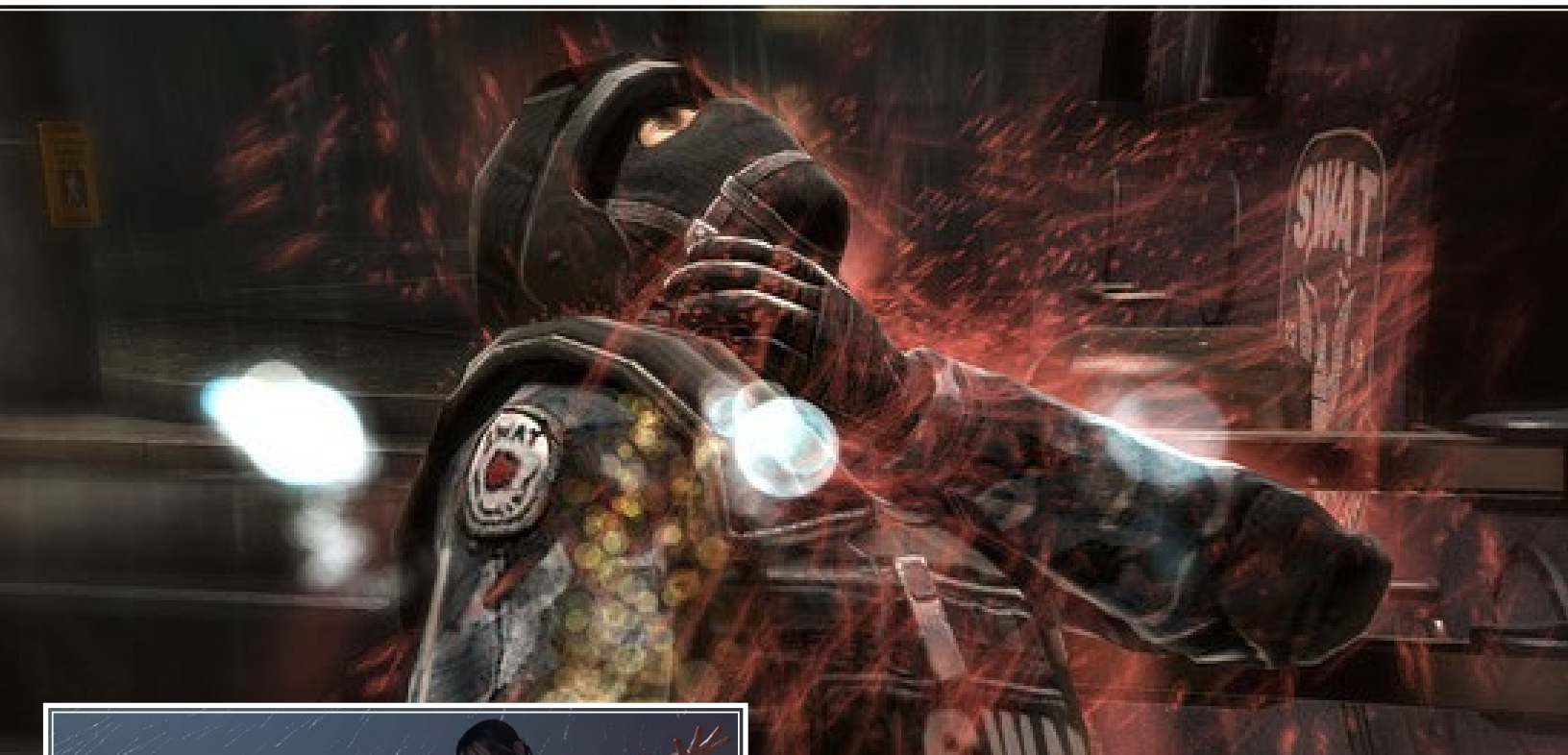


Controlando os personagens e interagindo com o mundo

A complexidade das mecânicas de interatividade foi reduzida em comparação com o que temos em Heavy Rain, mas essa simplificação nos elementos de mecânica, paradoxalmente, não tornou a jogabilidade de Beyond mais simples, racional e intuitiva – algo que era um dos maiores objetivos da equipe de desenvolvimento. O jogo é fácil por não haver formas de você conseguir um “game over”, mas a execução de seu gameplay, ou seja, aquilo que define Beyond como algo que não é apenas um filme, mas sim um videogame, é cheia de pequenas falhas.

No decorrer da aventura controlamos Jodie (em suas várias fases da vida) e Aiden, a entidade que sempre a acompanha. Controlamos Jodie em terceira pessoa e Aiden em primeira. A forma como Jodie se movimenta é baseada no contexto da situação (o que algumas vezes é algo bastante limitador e travado), já controlar Aiden nos remete à impressão de estarmos no comando de uma câmera grua bastante flexível, que possui habilidades de posseção e telecinesia, mas que é limitada pela extensão de um brilhante cordão de cor índigo que se liga ao peito de Jodie.





Estranhamente, a extensão desse cordão não é algo definido, e varia drasticamente de acordo com as necessidades da narrativa.

Assumir o comando de Aiden rende alguns dos momentos mais interessantes do jogo. Com ele você pode inspecionar ambientes ocultos, empurrar objetos, interagir com equipamentos elétricos, possuir e afetar o corpo de alguns seres vivos, lutar contra outras entidades e até estrangular pessoas.


Já as seções de combate, que são todas baseadas em um novo sistema de quick-time events, são mais do que frequentemente mal executadas. Este problema pode até ser parcialmente mascarado com o fato de que é impossível "perder" uma luta. Mas ainda assim, passar com sucesso por alguma parte do jogo sem conseguir decodificar direito o que o sistema de gameplay queria que fizéssemos acaba gerando em nós uma leve sensação de desconforto ou frustração.

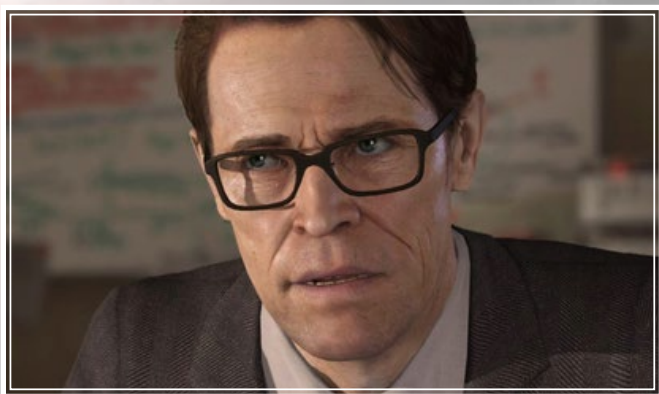
★ Copo meio cheio ou meio vazio?

Beyond: Two Souls com certeza foi o jogo que mais esperei para o ano de 2013. Não apenas porque admiro a linha de trabalho escolhida por David Cage, que casa a arte dramática-emocional do cinema com o magnífico potencial de interatividade dos videogames, mas também porque realmente cultivei grandes expectativas com o que poderia ser um enorme salto de evolução depois do que pudemos ver em Heavy Rain.

As técnicas refinadas de captura de movimento, texturização, animação e modelagem 3D, de fato criaram resultados gráficos belíssimos – mas isso graças também à ótima atuação de Ellen Page e Willem Dafoe. Contudo, o fracasso



na tentativa de evoluir alguns dos conceitos de mecânica utilizados em Heavy Rain acabou piorando o que já era aceitável sem melhorar o que realmente precisava de melhoras (como é o caso dos sistemas de câmeras e de movimentação de personagens). Porém, o título ainda consegue se definir como uma experiência fantástica para os fãs de dramas interativos, como eu. Mas essa experiência é maculada por falhas de design muito difíceis de serem ignoradas. Falhas que por vezes nos frustram e atrapalham o desenrolar de algo que poderia ser muito mais imersivo e coeso, e que talvez pudesse representar um casamento perfeito entre cinema e videogames. 



Prós

- A atuação de Ellen Page e Willem Dafoe;
- Altíssimo nível de modelagem facial, animação e texturização;
- História imersiva e emocionante.



Contras

- Jogabilidade simplificada demais, travada e pouco intuitiva.

NOTA FINAL

8.0

Beyond: Two Souls

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

The PS4 logo, featuring the PlayStation symbol and the text "PS4™" in a white, sans-serif font.

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Gabriel Leles



Tudo o que sabemos sobre o **PLAYSTATION 4**, o console da Sony para a próxima geração

O futuro está chegando. Em breve, chega às lojas o PlayStation 4, o próximo console da Sony. Anunciado em fevereiro, em um evento em Nova Iorque, o PS4 vai ser lançado mundialmente agora em novembro. Com um incrível poder de processamento, comunicação com celulares, tablets e, é claro, com o PlayStation Vita, além de recursos sociais e acesso a uma imensa biblioteca de jogos em nuvem, o novo PlayStation tem (quase) tudo para ser um tremendo sucesso.

Console bombado

A nova supermáquina da Sony, que ficou em desenvolvimento por cerca de cinco anos, tem uma arquitetura bem próxima à vista nos computadores atuais — só que ainda mais potente. Segundo **Mark Cerny**, o arquiteto por trás do PS4, a ideia era tornar o desenvolvimento de games o mais simples possível. Ele é um console criado “por desenvolvedores de jogos para desenvolvedores de jogos”, segundo o próprio Cerny.

Com uma CPU x86-64 AMD “Jaguar” de 8 núcleos, GPU AMD Radeon com 1.884 TFLOPS (18CU), HD de 500GB, memória RAM de 8GB GDDR5 unificada, conexão Ethernet Gigabit, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 EDR, USB 3.0 e leitor óptico Blu-ray 6x e DVD 8x, o **PlayStation 4** mostra a que veio: não apenas vai ser uma plataforma que vai possibilitar mais facilidade para os estúdios trabalharem, mas também uma máquina e tanto para jogar.



O novo DualShock

Como sempre, com a chegada do novo console vem também um novo controle. Desde o primeiro DualShock, cada nova versão do controle trazia uma novidade: primeiro vieram as alavancas, depois ele perdeu o fio e ganhou um botão de atalho para a "Home", além de sensores de movimento. Mas dessa vez a coisa vai ser bem mais inovadora: o **DualShock 4** vai contar com um touchpad (um pequeno painel sensível ao toque), o botão "Options" (que substitui os botões "Start" e "Select") e o botão "Share", para compartilhamento de conteúdo.



Desde o lançamento do primeiro PlayStation, o DualShock 4 foi o que recebeu a mudança visual mais perceptível: além do touchpad (semelhante à parte traseira do PSVita) e dos botões "Options" e "Share", o novo controle vai contar com um sensor de movimento SixAxis melhorado, uma barra de luz colorida que vai identificar os jogadores (player 1 em azul, player 2 em vermelho, player 3 em verde, e player 4 em rosa), novos designs das alavancas e demais botões e, ainda, vai sair em duas cores especiais: Magma Red (vermelho) e Wave Blue (azul). Duas outras novidades muito bem-vindas são a saída de som (mono) na parte frontal do controle e a entrada para headsets logo abaixo da barra de luz, no topo do DualShock 4!





DE OLHO NA PLAYSTATION CAMERA

Assim como o PS3 contava com uma câmera, a PlayStation Eye, para chats em vídeo, reconhecimento do PS Move e para jogos em realidade aumentada, o PS4 também vai receber um acessório semelhante: a **PlayStation Camera**. Dotada de duas lentes e quatro microfones, a nova câmera ainda é capaz de gravar vídeos com resolução HD de 1280x800 pixels e se mover em um ângulo de 85°. E, assim como a PS Eye, a nova câmera vai usar as barrinhas coloridas dos controles para identificar cada um dos jogadores. Infelizmente, para tornar o preço um pouco menos salgado, e pelo baixo apelo que tiveram os jogos por movimento no PS3, a Sony retirou a câmera do pacote básico do PS4.



Um console (quase) livre de barreiras

Quem acompanhou as conferências da E3 2013 sabe o estardalhaço causado durante a apresentação da Sony: a empresa aproveitou a deixa criada pela Microsoft e seu Xbox One, e, para o delírio dos fãs, confirmou que o PS4 não teria travas de região, não teria bloqueio de jogos usados e não precisaria ser conectado à internet a cada 24 horas. A "zoeira" não ficou restrita à apresentação: logo após o término da conferência, a Sony liberou em seu canal oficial do PlayStation, no YouTube, um vídeo de 22 segundos de duração com um tutorial de apenas um passo ensinando

"como emprestar um jogo usado", em que Shuhei Yoshida, presidente da Sony Computer Entertainment, entrega um jogo a um dos profissionais da Sony. Pronto, jogo emprestado.

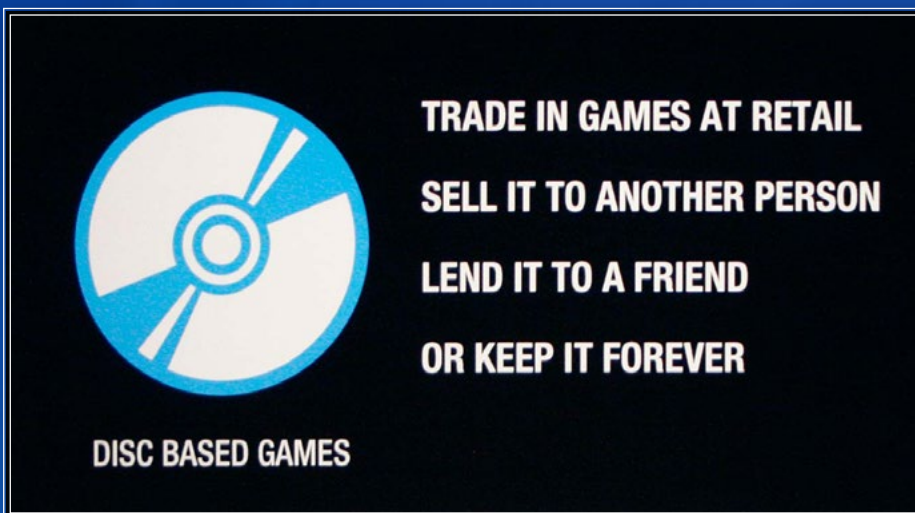


Mas a coisa, no final das contas, não era bem assim. Logo que foram iniciadas as pré-vendas do PS4 no Japão, a Sony japonesa liberou em seu site um FAQ (uma série de perguntas e respostas) com diversas informações importantes acerca de seu novo console. Dentre elas, foi encontrado um texto que dizia que, devido às diferentes normas de segurança de cada região, para garantir o funcionamento correto dos jogos, era recomendado que os games

fossem comprados na mesma região que o console. É claro que isso, por si só, não torna o console travado regionalmente, e muito menos deve ser encarado como algo ruim: na verdade a Sony simplesmente está deixando claro que pode haver problemas, que o console não tem trava de região e a opção de comprar jogos e consoles de regiões diferentes é do comprador,

mas que a experiência pode sim ser comprometida em algum momento. Nada alarmante, na verdade, visto que as coisas já funcionam assim mesmo no PS3 e no PSVita. Até aí, tudo bem.

O problema ficou na segunda parte da informação: a Sony em si não vai bloquear seus jogos por região... mas as produtoras têm total liberdade para bloqueá-los, se assim o quiserem. Confrontado por fãs revoltados em sua conta no Twitter, Yoshida reforçou que a explicação do FAQ não negava que o console seria livre. Segundo ele, ficaria mesmo a cargo das produtoras decidir se seus jogos teriam ou não a tal trava de região, mas que isso na realidade já funciona dessa forma no PS3. Alguns jogos, como **Persona 4 Arena**, são travados por região no PS3 — e isso não torna o PlayStation 3 um console travado regionalmente. Só nos resta torcer para que as produtoras mantenham essa mesma postura de “travar” poucos jogos no PS4.





O VITA E O REMOTE PLAY: DE "PORTÁTIL PODEROSO" A "CONTROLE DE LUXO"



Lançado para ser o portátil definitivo, o poderoso PSVita logo caiu no esquecimento. Infelizmente, devido à falta de apoio das third parties e, até mesmo, da falta de atenção da própria Sony, o Vita não conseguiu alavancar suas vendas de forma satisfatória. Em um comunicado recente, a Sony europeia chegou a dizer que a gigante japonesa só não desistiu

do portátil até agora em respeito aos seus fãs que já adquiriram o pequeno console. Para tentar mudar esse quadro, em sua apresentação durante a Gamescom, a empresa deixou bem claro que sua nova aposta está nos jogos indie. Afinal, se as grandes desenvolvedoras não apoiam, por que não buscar ajuda das menores?

A estratégia parece ter dado certo, já que durante a apresentação diversos jogos indies bem interessantes foram exibidos... mas aí veio o balde de água fria: logo a Sony começou a mostrar as diversas funcionalidades do PSVita como um controle do PS4 com o recurso Remote Play. Nesse modo, todo o processamento do game fica a cargo do hardware do PlayStation 4, que envia as imagens direto para a telinha do Vita, que também passa a funcionar como controle, substituindo o DualShock 4.



É um recurso bastante interessante, que vai possibilitar que os gamers transfiram a jogatina da TV pro Vita e continuem a jogar na cozinha, durante uma refeição, ou até mesmo (por que não?) no banheiro. Para quem tem apenas uma TV em casa, mas dispõe tanto do PS4 quanto do PSVita, o Remote Play vai cair como uma luva... mas para os entusiastas do pequeno console, a postura da Sony em relação ao PlayStation Vita em suas últimas apresentações foi praticamente uma pá de cal sobre o portátil.

Retrocompatibilidade? Só na nuvem

Um dos aspectos mais tristes do PlayStation 4 talvez seja sua falta de retrocompatibilidade. O console não vai rodar seus jogos de PS3, ou seja, se você quiser jogar seus jogos antigos, os de mídia física mesmo, não vai poder aposentar o seu velho PlayStation 3. Principalmente porque o PS4 não vai emular nativamente jogos de PS3, PS2 ou PS1, ou seja, até o momento não é possível nem mesmo baixar seus jogos de PS3 digitais no seu lindo console da nova geração (porque ele simplesmente não funcionaria, de qualquer forma).



games de PS3 e jogá-los usando seu tablet (em 2010, a empresa fez uma demonstração na qual rodava World of Warcraft em um iPad). Afinal, a Gaikai simplesmente faz o streaming do vídeo do jogo para a sua tela, ou seja, todo o processamento é feito em seus servidores.

Mas podemos dizer que, para a realidade do jogador brasileiro, a Gaikai é a melhor solução para a falta de retrocompatibilidade? É claro que não. A própria Gaikai recomenda que, para que o uso de seus serviços seja satisfatório, os jogadores disponham de uma conexão de internet de no mínimo 3Mbps, sendo que o ideal seria uma conexão de 5Mbps ou mais. Isso está bem longe da nossa realidade, em que mesmo uma conexão de 10Mbps, no final das contas, só entrega cerca de 10% da velocidade contratada. Isso significa que, mesmo que o serviço seja liberado, dificilmente o público brasileiro vai poder usufruir da possivelmente extensa biblioteca de games a ser disponibilizada no serviço.

A solução encontrada pela Sony está no **Gaikai**, um serviço de streaming de games pela internet. Sua biblioteca de games fica toda armazenada na nuvem, de forma que, acessá-la, é possível jogar qualquer jogo, (teoricamente) de qualquer plataforma, sem nem mesmo ter a necessidade de se ter um hardware muito potente. Isso quer dizer que, teorizando de maneira bem solta aqui, seria possível inclusive acessar sua lista de

Com vocês, o PlayStation 4 (mil reais)

É triste, mas é verdade: se nos EUA o PS4 vai custar U\$399 e na Europa €349, no Brasil, pra variar, o preço vai ser bem mais salgado. Muito mais mesmo: em território tupiniquim, o novo console da Sony vai sair por absurdos **R\$3.999**. Isso aí, praticamente quatro mil reais, ou pratas, ou dilmas, como preferir. O que importa é que o preço está demasiadamente alto, tão alto que nem mesmo dá para achar qualquer sentido.



Quem se lembra da entrevista que **Jack Tretton**, CEO da Sony Computer Entertainment of America (SCEA), concedeu à revista Veja em 12 de junho deste ano? Lá ele disse que “o preço no Brasil varia muito em razão dos impostos, mas faremos o mesmo que foi feito com o PS3. Nossa meta é oferecer no Brasil o PlayStation 4 pelo equivalente a 399 dólares, definido para os Estados Unidos”. Parece que alguém se enganou (ou nos enganou, vai saber).





No dia 20 de outubro, o PlayStation Blog brasileiro trouxe uma publicação de **Mark Stanley**, presidente da PlayStation para a América Latina, que trazia a seguinte mensagem: *"Obrigado a todos vocês que compartilharam seus comentários sobre o alto preço do PS4 no Brasil. Nós também estamos frustrados com o preço de \$4.000 reais, e em breve vamos poder mostrar as*

razões. Obrigado pela sua paixão e fiquem ligados para mais informações." No dia seguinte, Stanley publicou outra nota, onde mostrava que o preço do console se dava, realmente, por conta dos impostos altíssimos praticados no Brasil. Durante a conferência da Sony na Brasil Game Show 2013, Mark deu a seguinte declaração: "No Brasil, nós temos um sério problema com o preço, que se encontra elevado devido às atuais taxas de importação. Mas nós estamos motivados a fazer com que o PlayStation 4 esteja acessível a todo membro da 'Nação PlayStation' no Brasil". Podemos esperar uma queda de preço? Cruzemos os dedos.



O preço do PlayStation 4 parece realmente absurdo para a nossa realidade, principalmente se pegarmos como exemplo o Xbox One, o novo console da Microsoft e principal rival do PS4 em termos de processamento, funcionalidades online e gráficos. O XBO, nos Estados Unidos, é U\$100 mais caro que o PS4, saindo por U\$499 no

modelo básico. No Brasil, este mesmo modelo será vendido pelo preço oficial de R\$ 2.299. É claro que o novo Xbox levou a melhor por estar sendo produzido em território brasileiro, o que o isenta dos impostos de importação. Ainda assim, é bom que a Sony comece a preparar logo uma estratégia e dê início à fabricação do PS4 aqui no Brasil o quanto antes.

Com jogos vendidos ao preço sugerido de R\$ 179 no Brasil, o PlayStation 4 tem sua data de lançamento oficial marcada para o dia 15 de novembro nos Estados Unidos, e para o dia 29 de novembro na Europa e em território brasileiro.

A magia das duas telas

entenda como funcionará o Remote Play no PS4

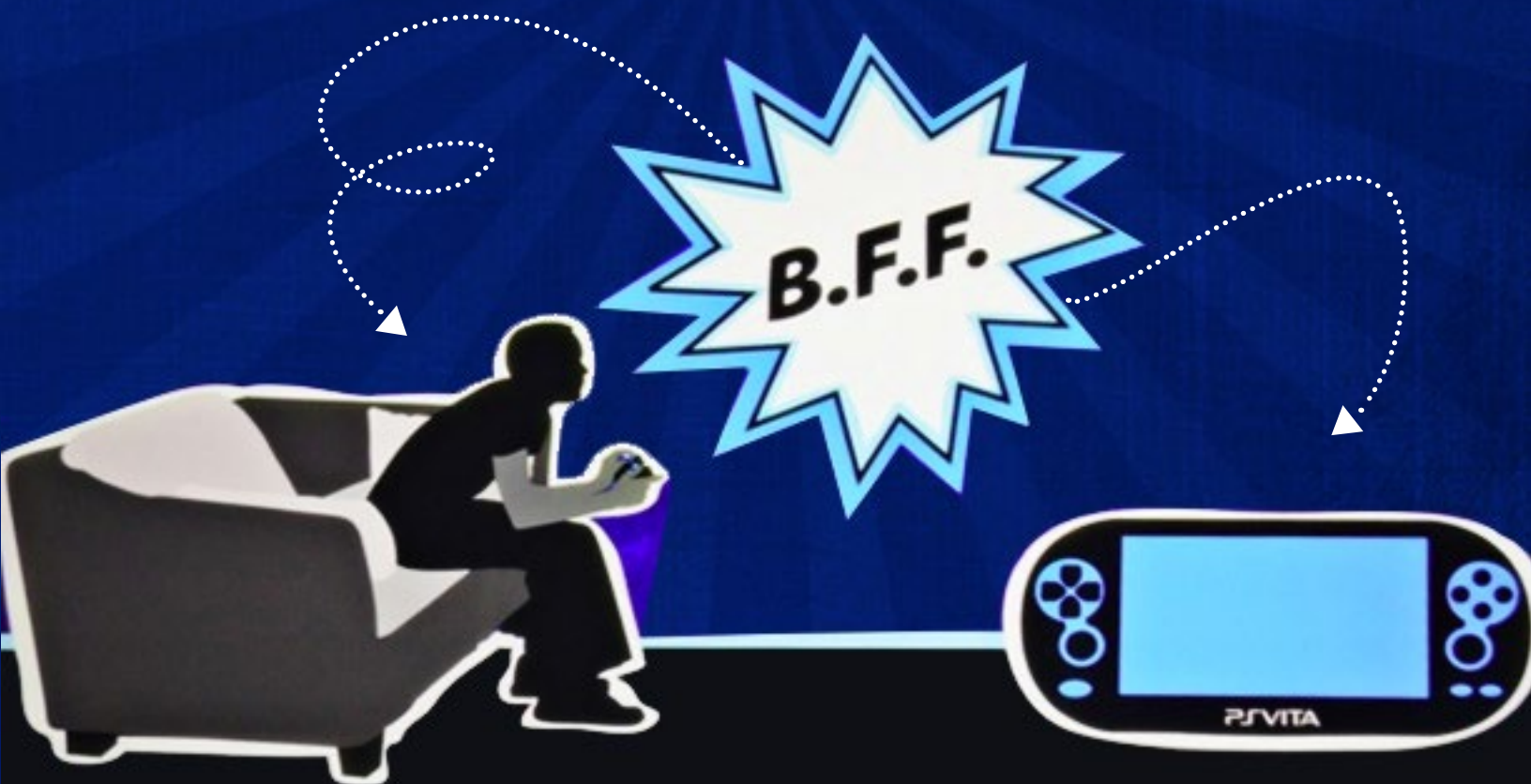
por **Gabriel Toschi**

Revisão: José Carlos Alves

Diagramação: Tiffany B. Silva

Um dos recursos mais conhecidos da linha PlayStation nesta geração é o Remote Play. A função permite que você acesse diversos recursos e jogos do seu PS3 pela tela do seu PSP ou PSVita, criando uma espécie de segunda tela para o console, bem parecido com o GamePad do Wii U ou o SmartGlass do Xbox 360. Uma estratégia bem interessante, mas que merece uma evolução junto com a nova geração.

No PlayStation 4, o Remote Play passará por reformulações e tentará corrigir algumas impossibilidades de sua primeira versão. Vamos entender como funcionará este recurso que promete ser uma das maiores jogadas da Sony nesta geração.



Como era no PS3

Quando foi anunciado, em 2006, ele prometia ser a interação entre os portáteis e os consoles de mesa da empresa, onde você podia acessar os arquivos, alguns aplicativos e até jogos do seu PlayStation 3 pelo seu PlayStation Portable. Tudo funcionava muito bem, mas o maior problema enfrentado pela Sony neste "projeto multitelas" era a compatibilidade.

Mesmo com a possibilidade de jogar qualquer título do PS1 usando o portátil e a chegada do PSVita também compatível, ainda eram poucos jogos do próprio PS3 que estavam disponíveis no recurso, o que tirava a graça. De que adianta ter os dois produtos se só posso usar com poucos jogos? E é neste ponto que a Sony acertou com o novo Remote Play.



O que muda no PlayStation 4


O maior problema de todos foi resolvido: no Remote Play do PS4, todos (eu disse todos) os jogos poderão ser jogados no PlayStation Vita. Isto porque ele não é, simplesmente, um recurso opcional de software, como no seu antecessor, mas uma compatibilidade de hardware: os jogos do PS4 são feitos para serem rodados também no portátil desde o começo, automaticamente.



Obviamente, os jogos que necessitam de periféricos para jogar (como o PSMove ou o PSEye) não são compatíveis, já que, mesmo que automático, ainda é opcional. E, convenhamos, se já é estranho apontar o Wiimote para a tela do GamePad, imagina apontar o Move (ou ainda arrumar o Eye) na telinha do Vita. Melhor deixar esses assim mesmo, né?

O PlayStation 4 terá um compressor de imagens para transformar as grandes imagens da sua TV para a pequena tela do Vita e esta imagem será transmitida por meio de sua rede Wi-Fi a partir do Gaikai, o novo serviço de cloud gaming que será utilizado no novo console da Sony. Os comandos feitos no Vita serão mandados de volta ao PS4 e você pode passar o seu jogo para o portátil sem perda de qualidade ou delay nos comandos. Pelo menos, é assim que pretende ser este recurso, que tentará unir as duas pontas da empresa.



O Remote Play está sendo vendido como um dos recursos que poderá agregar ao PS4 uma nova forma de jogabilidade e que poderá salvar o Vita desta maré ruim de vendas nos últimos tempos. Agora, a sequência se fecha com o PlayStation Vita TV, que permite jogar os jogos do portátil na TV, e permite que a Sony consiga atingir todos os públicos, que querem qualquer tipo de relação entre seus produtos. O que você acha: o Remote Play será um "system seller" ou se tornará só um recurso opcional? 

PS VITA

PS VITA tv

por **Alberto Canen**

Revisão: Bruna Lima

Diagramação: Tiffany B. Silva

Tudo o que sabemos sobre o novo PS Vita e o PS Vita TV

Todos foram pegos de surpresa quando, durante o evento pré-Tokyo Game Show deste ano, anunciaram os novos aparelhos da Sony: o PS Vita TV e o "PS Vita Slim". Como era de se esperar, muitas opiniões contrárias e outras tantas a favor. Afinal, não estamos querendo novos consoles, e sim jogos inéditos, não é mesmo? Isso é verdade, mas a Sony teve suas razões para lançá-los, o que promete mexer com o mercado de eletrônicos.



PS VITA tv

verdadeira central multimídia de entretenimento

Apesar de muitos verem só um novo videogame, a estratégia da Sony está claramente voltada para uma central multimídia, procurando bater de frente com uma de suas grandes concorrentes, a Apple. Basicamente, o que a Sony busca com o PS Vita TV é algo que a empresa de Cupertino já faz há um tempo com a **Apple TV** — uma central de entretenimento capaz de reproduzir conteúdo do iTunes, Netflix, YouTube e outros na TV, com resolução HD de até 1080p.



Não é de hoje que a Sony está preparando o terreno para garantir conteúdo ao seu novo aparelho. Além do **Music Unlimited**, agora ela oferece o **Video Unlimited**, um serviço parecido com o Netflix (tão conhecido entre os brasileiros), mas com a diferença de alugar ou comprar os filmes e programas de TV individualmente, sem precisar fazer assinatura mensal ou anual (mais parecido com o iTunes da Apple).



Vale notar que a Sony vem melhorando consideravelmente esses serviços e já mantém uma vasta biblioteca à disposição dos consumidores. O próprio Music Unlimited recebeu melhorias desde que foi analisado aqui no PlayStation Blast. Agora, além da baixa opção de taxa de bits de 48 Kbps (ideal quando se está usando 3G), também há uma mais alta, de 320 Kbps, melhorando consideravelmente a qualidade da música. Além disso, ele finalmente **chegou ao Brasil**, com custo para o pacote simples de 7,90 (PlayStation 3, PC e Mac) e Premium por 14,90 (PS Vita, TVs Bravia com internet, players de Blu-ray, celulares e tablets Android, iPhone e iPod Touch). O que significa que será necessário ter o pacote Premium para utilizar no PS Vita TV.





Há outras opções já anunciadas, mas estranhas aos brasileiros, como Hulu, DMM.com, Tsutaya TV e NicoNico Douga, mais conhecidos no próprio Japão. Certamente, quando vier para o Ocidente, serviços diferentes serão lançados.

Outro adicional são os aplicativos que já conhecemos do próprio Vita, para navegar na internet, conferir e-mails, ler ebooks, tuítar e bater papo com seus amigos da PlayStation Network. A lista deles é crescente e outros que já existem certamente serão confirmados, como o YouTube e Skype.

Games são sempre uma ótima pedida

Podemos considerar o fato de o PS Vita TV rodar games como um bônus, já que o objetivo principal é ser uma central multimídia. Mas é um adicional considerável, mesmo que não agrade tanto a quem está procurando apenas um videogame, pelas limitações do aparelho, ao menos neste primeiro momento.



O Vita TV conta, inicialmente, com 1.300 jogos anunciados: 100 do Vita tradicional, 600 de PSP e outros 600 de PlayStation 1 e PC Engine (como é conhecido no Japão o TurboGrafx-16, videogame de 4ª geração desenvolvido pela Hudson Soft e NEC Corporation para competir com o Mega Drive e o Super Nintendo). Vale lembrar que vários desses títulos são exclusivos do Japão, mas quando forem anunciados para o Ocidente — e vão, pode ter certeza —, diversos outros estarão disponíveis. Até porque o Vita TV, além de ter entrada para cartões de jogos do PS Vita, pode acessar a PS Store, cuja biblioteca de games do PSP e PS1 é bastante considerável.



A lista dos jogos que rodarão no Vita foi **disponibilizada no site japonês** da empresa e, mesmo estando em idioma local, não é nada que o Google não possa traduzir automaticamente e dá para entender bem. A divulgação inicial é de apenas 100 games próprios de Vita, alguns dos grandes títulos não foram citados. As opções mais conhecidas são: Dragons Crown, Dead or Alive 5 Plus, BlazBlue: Continuum Shift Extended, Soul Sacrifice, Persona 4 The Golden, Ultimate Marvel VS. Capcom 3, Ragnarok Odyssey, Dynasty Warriors 7, Ninja Gaiden Σ Plus e Rayman Origins.

Essa escassez inicial de nomes deve-se à incompatibilidade dos controles, e não do próprio Vita TV, já que muitos fazem uso exclusivo da tela sensível ao toque para diversos comandos.

Mas isso não impede que as desenvolvedoras atualizem seus títulos oferecendo ambas as formas de controlá-los, tanto por toque na tela quanto pelos botões e direcionais. Isso porque muitas vezes usar o touchscreen não é realmente essencial para a jogatina.

O novo aparelho da Sony ainda poderá conectar até dois controles DualShock 3, do PS3, para games de PS1 em dupla. Também será possível jogar multiplayer entre o PS Vita TV e um PS Vita normal ou PSP, via Ad Hoc multiplayer.



Remote Play

Outra novidade interessante anunciada pela Sony foi o fato de o PS Vita TV permitir o acesso remoto de games diretamente do PlayStation 4, sendo possível ligar o console e jogar em outra televisão da casa (Remote Play) via rede local e também pela internet, desde que a qualidade da conexão seja de fato muito boa, algo ainda inviável no Brasil. Naturalmente, ter um aparelho apenas para fazer streaming não é algo necessário, mas sim uma opção de conforto que os futuros donos de PS4 irão desejar. Não duvido que a Sony providencie pacotes incluindo o próprio PS Vita TV junto com o PS4.



E para os que desconfiam se haverá atrasos na transmissão dos jogos por streaming, vale lembrar que a Sony está investindo pesado nessa área para o PS4 com a tecnologia Gaikai e, muito provavelmente, irá rodar sem os famigerados lags. Em recente demonstração, durante a Tokyo Game Show deste ano, a funcionalidade mostrou-se bastante estável. Claro, podemos considerar que se tratava de um ambiente controlado para testes, mas já demonstra que eles estão bem encaminhados.

Tecnicamente Falando

Agora, vamos tratar das características técnicas do novo aparelho. O PS Vita TV mede 6,5 cm de largura, 10 cm de comprimento e 1,36 cm de altura. Pesa 110g e virá equipado com o processador ARM Cortex-A9 MPCore de quatro núcleos e uma unidade de processamento gráfico SGX543MP4+. Possui dois slots (sendo um para o cartão de memória e outro para o cartão de jogo), saída HDMI e conector USB 2.0, além de Bluetooth 2.1 e memória interna de 1GB. Como podemos notar, trata-se de uma máquina muito boa, da mesma forma que o Vita portátil.



Abaixo segue uma tabela com todos os detalhes:

PS VITA tv



O Vita TV custará, conforme anunciado, 9.480 ienes (cerca de 100 dólares), mas também trará um pacote distinto (Value Pack) que inclui uma edição especial branca do controle de PS3 e um cartão de memória de 8 GB, saindo por 14.280 ienes (em torno de 150 dólares). Ambos devem chegar em 14 de novembro no Japão e ainda não foram confirmados para o Ocidente, apesar de me parecer bastante óbvio que isso irá acontecer muito em breve.

Cor:	Branco
Código:	VTE-1000 AB01
Lançamento:	14 de outubro de 2013 (Japão)
Preço	U\$100
Dimensões:	65 x 10 mm
Peso:	110g
CPU:	ARM Cortex A9 core (4core)
GPU:	IMG SGX543MP4+
Entradas:	1 cartucho ; 1 memory card; 1 USB 2.0; 1 HDMI; 1 LAN port
Wireless:	IEEE 802.11b/g/n (n=1x1) (Wi-fi) Bluetooth 2.1 + EDR (A2DP, AVRCP, HSP, HID)
Memória interna:	1GB
Saída AV:	720p, 1080i, 480p
Saída de Som:	LPCM 2ch
Energia:	AC : DC 5V
Consumo:	2.8W

O Vice-Presidente Sênior da Sony e Presidente da Divisão de Negócios, Masayasu Ito, revelou que a ideia inicial seria lançar o aparelho apenas no Japão, justamente porque lá não há uma empresa liderando o mercado de streaming de vídeo. Mas diante da ótima repercussão do PS Vita TV no Ocidente, superando as primeiras expectativas da Sony, ele contou que há planos de levar o aparelho para Europa e Américas. Antes, entretanto, será preciso analisar o ambiente e identificar quais outros serviços estão disponíveis por essas bandas, pois não há dúvidas que eles precisarão adicionar alguns diferentes dos levados ao Japão.

Uma grande jogada da Sony

A Sony atua em diversas áreas da tecnologia, não apenas para videogames. Ela fabrica TVs, smartphones, tablets, computadores e muitos outros aparelhos eletrônicos.

Com o lançamento do **PS Vita TV**, a gigante japonesa deseja criar uma central multimídia adequada para os serviços Music Unlimited e Video Unlimited, em que investiu bastante nos últimos anos. A ideia não foi revolucionar a indústria dos videogames, mas sim utilizar essa possibilidade como um atrativo a mais, ainda não explorado por sua concorrente direta na área — há anos os consumidores pedem que a Apple TV receba uma atualização para rodar os jogos de iOS.

Seguindo a trilha da concorrência, com o adicional de rodar jogos de Vita, PSP e PS1, e ainda fazer streaming dos títulos de PS4, o PS Vita TV é uma grande jogada da Sony que deve conquistar muito desse novo mercado, antes exclusivo da Apple.



O novo PS VITA

Além do PS Vita TV, a Sony anunciou outro lançamento, o **novo PS Vita**, que alguns já apelidaram de "PS Vita Slim". O novo portátil já chegou às lojas do Japão no último dia 10 (ainda sem data para o Ocidente) e seu nome técnico é PCH-2000 (o modelo original chama-se PCH-1000). A ideia é muito parecida com o que ocorreu com o PlayStation Portable, que começou com o PSP 1000 (Fat) e passou para PSP 2000 (Slim).



O PS Vita Slim teve algumas mudanças na aparência, sendo 20% mais fino, 15% mais leve do que o modelo atual e possui seis cores distintas: branco, azul, amarelo, rosa, cinza e preto. Há outras mudanças estéticas, como os cantos mais arredondados e um design diferente nos botões Select e Start, que agora estão mais circulares, lembrando a alteração visual do PSP 2000 para o PSP 3000.

Sobre essas alterações, Andrew House, Presidente e CEO da Sony Computer Entertainment, disse que a ideia era que o "novo Vita fosse mais acessível a todos, independentemente da idade ou gênero" e por isso ele pediu aos designers para fazerem algo "mais casual e com cores únicas", saindo do básico em busca de uma "abordagem mais colorida". O PS Vita sairá por 200 dólares (19.929 ienes), contra 249 dólares do primeiro Vita (versão Wi-Fi) — mas vale lembrar que o Vita original também recebeu esse corte e o modelo Wi-Fi custa o mesmo preço lá fora.

Não foi só na aparência que o Vita mudou, agora o aparelho vem com 1 GB de memória interna e nova bateria que, segundo a Sony, deve aguentar entre quatro e seis horas de jogatina ou sete de vídeo. Um pouco melhor que o modelo anterior, que suporta entre três e cinco horas de jogo ou seis de vídeo. Outra opção descartada de vez pelo claro insucesso foi o 3G, ou seja, apenas o modelo Wi-Fi será produzido. Quanto ao hardware, nada foi alterado, e a Sony manteve o mesmo processador, memória RAM e placa de vídeo, entre outros.

OLED vs. LCD

OLED (Diodo orgânico emissor de luz), com o novo Vita é **LCD** (display de cristal líquido), que como sabemos, é inferior à antiga. Minimizando a polêmica, Andrew House declarou que "a principal razão da mudança é que o painel de LCD agora pode realizar a mesma alta qualidade que painel anterior de OLED fazia". House ainda afirmou

que a tela de LCD facilitou a reestruturação dos componentes internos do portátil, por ser mais fina que a de OLED, possibilitando ao novo PS Vita ser menor e mais leve.





Aparentemente, a tela OLED também era difícil de manusear, quebrando com certa facilidade durante a montagem, o que requer um cuidado maior e atrasa a fabricação dos consoles. Com o LCD, a linha de produção seria acelerada, reduzindo riscos de prejuízo. Para a Sony, apenas vantagens. Agora, vale lembrar que as imagens continuam excelentes, apesar de não serem tão incríveis como na versão OLED.

Apesar da polêmica em torno do material da nova tela, não dá para negar que dessa forma o PlayStation Vita se tornou mais viável comercialmente do que antes. Ele não está competindo contra seu modelo anterior e sim com o Nintendo 3DS, que também utiliza uma tela LCD. O fato de oferecer seis opções de cores diferentes e não apenas a preta (o modelo na cor branca é edição especial) vai atrair também um público jovem e casual. Desde que receba mais jogos — no final das contas é isso que importa —, o novo Vita conquistará enfim o sucesso aguardado.






Cor:	Branco, cinza, preto, azul, amarelo e rosa
Código:	PCH-2000
Lançamento:	10 de outubro de 2013 (Japão)
Preço:	Aprox. U\$200
Dimensões:	183,6 x 85,1 x 15 mm
Peso:	219 g
CPU:	quad-cora ARM Cortex A9 core
GPU:	SGX543MP4+
Tela	LCD multi-touch capacitiva 5 polegadas
Resolução da tela	960 x 544
Memória interna:	1 GB
Memória RAM:	512 MB
VRAM:	128 MB
Câmeras:	1 frontal, 1 traseira
Resolução da câmera:	320x240 a 120 fps, 640x480 a 60 fps
Wireless	Suporte a IEEE 802.11 b/g/n, WiFi, Bluetooth 2.1
Entradas:	1 cartucho ; 1 memory card ; 1 micro USB ; 1 fone de ouvido
Bateria:	Li-on DC3.7V de 2210 mAh - 6 horas de jogo

Vida longa ao

PS VITA

A Sony mostrou que não apenas não pretende desistir do PS Vita como também acredita no seu console, aumentando inclusive a família Vita com uma nova central multimídia baseada no portátil, o **PS Vita TV**. Ao lado deste importante lançamento, temos a já previsível estratégia de lançar a versão slim do portátil, como aconteceu com o PSP. Agora, é só esperarmos os prometidos e esperados jogos inéditos e, por que não, exclusivos, que o **PlayStation Vita** tanto merece. 

por **Luís Antônio Costa**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Breno Madureira

PS4



TOP 10

OS JOGOS MAIS ESPERADOS PARA O PLAYSTATION 4

Muitos duvidaram que esse console chegaria a existir e que, com a maré de azar em que o PS Vita estava mergulhado, a gigante Sony poderia estar com seus dias contados. Mais eis que, no meio de uma E3 que começou com um anúncio nada empolgante do Xbox One, a empresa japonesa chega lançando uma golfada de ar fresco para a indústria de games e seus fiéis jogadores (temerosos com a situação dessa geração) com a apresentação do PS4. O novo console não trazia exatamente muitas novidades, mas seu grande trunfo era fazer tudo que o Xbox One não fazia: focar em games. Agora, só resta aos jogadores aguardarem pelo lançamento desse títulos incríveis que prometem fazer a sala de estar tremer!

ATENÇÃO: Alguns dos jogos listados também serão lançados para outros consoles. No entanto, tais títulos estão enumerados por se tratarem de obras que desejam explorar toda a potência do novo console da Sony.

10

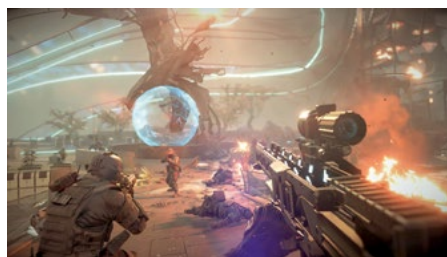
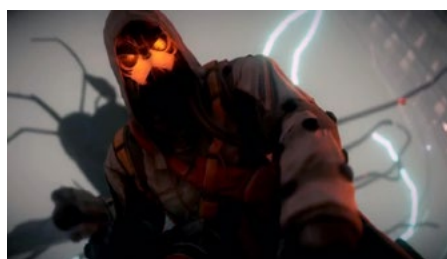
Driveclub**Previsão:** 15 de novembro de 2013

Sendo desenvolvido pela Evolution Studios, o game promete muita velocidade e adrenalina utilizando toda a potência gráfica que o PS4 oferece. Jogos de corrida são um gênero excelente para testar as capacidades de jogabilidade e potência gráfica do novo console, uma vez que oferecem uma experiência de jogo veloz e intensa. Pelas imagens e sequências de corrida já mostradas ao público, o título garante cumprir esse papel com os carros mais possantes e disputas mais alucinantes por pistas tortuosas que já passaram por um console da Sony.

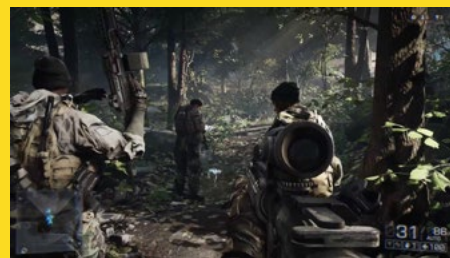
09

Killzone**Shadowfall****Previsão:** 15 de novembro de 2013

Com a produção a todo vapor pela Guerrilha Games, o quarto jogo da série Killzone tem tudo para se tornar um excelente título de ação no novo console. O jogo irá apresentar uma jogabilidade aprimorada, além de maiores possibilidades e variedades de combates. Passando-se 30 anos após os acontecimentos do último título da franquia, o game contará a o momento tenso em que vivem duas estranhas e belicosas raças: os Vektan e os Helghast. No entanto, a história irá se focar mais em um indivíduo, Lucas Kellan, e sua tentativa desesperada de manter a frágil paz que ainda existe entre esses dois povos.



08

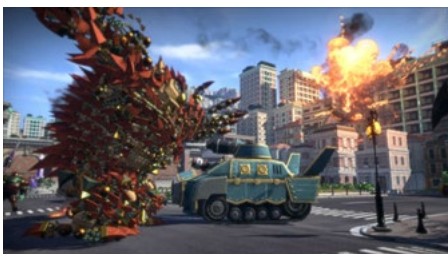
Battlefield 4**Previsão:** 29 de novembro de 2013

A clássica série de ação e estratégia de combate chega com tudo para o PS4, em uma aposta ambiciosa da EA para um grande jogo. O novo título promete gráficos mais polidos, uma jogabilidade mais fluida e arrojada, além de um sistema de multiplayer mais eficiente. A maior novidade do jogo fica por conta do sistema de ambientação, que irá proporcionar uma melhor imersão do jogador no mundo virtual. Através dele, será possível derrubar prédios ou outras construções do cenário para construir barricadas e impedir o avanço de inimigos, sendo possível elaborar estratégias melhores.

07

Knack

Previsão: 15 de novembro de 2013



Desenvolvido pela SCE Japan Studio, Knack é um jogo de aventura onde o personagem, que empresta seu nome ao título, é capaz de incorporar relíquias ao seu corpo, podendo assim mudar a sua forma para enfrentar diferentes desafios. O enredo, que conta com um doutor excêntrico e um exército de terríveis globins, não é dos mais criativos, mas o visual e estilo do jogo (remetendo a uma temática de desenho) impressionam pelos detalhes. Um título interessante para brincar com o lado mais "leve" do novo console.

06

Mirror's Edge 2

Previsão: Sem data de lançamento.

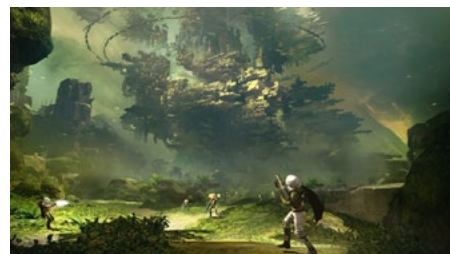
Apesar de muitas vezes subestimado, Mirror's Edge foi um jogo inovador para a época de seu lançamento, apresentando uma mecânica de jogo única em primeira pessoa. A obra explorava um tipo de esporte muito excêntrico, mais conhecido como Parkour, onde a pessoa utilizava a paisagem urbana (como paredes, telhados e outros objetos) para realizar saltos e manobras dignos de um medalhista olímpico e se movimentar pela cidade. E como fiel praticamente dessa arte, o jogador encarnava a habilidosa (e mortal) espiã Faith em uma viagem alucinante por uma cidade de um futuro opressor. A continuação promete trazer todo os movimentos incríveis da protagonista e uma dose extra de ação ao enredo. Com cenários mais amplos e uma gama de possibilidades maiores, o título promete uma experiência diferenciada.



05

Destiny

Previsão: Sem data de lançamento.



Muitos gamers pareciam céticos em relação ao lançamento de Destiny, pois o projeto do jogo já rolava nos papéis de acordo entre a Bungie e a Activision havia 10 anos sem nenhuma previsão de lançamento. Mas eis que o título finalmente é anunciado, repleto de grandes detalhes, para o mais novo console da Sony. Destiny promete ser um jogo ambicioso, misturando elementos de FPS com RPG em um mundo aberto gigantesco. Segundo a própria Bungie, o universo do jogo será "vivo", ou seja, muitos eventos irão ocorrer sem o controle dos produtores, o que irá proporcionar uma experiência única ao jogadores.

04

inFAMOUS Second Son

Previsão: Fevereiro de 2014



Sendo o título mais recente da série Infamous e em produção pela Sucker Punch Productions, o game mostrou um pouco da sua história e gameplay no palco da Sony durante a E3. As imagens e sequências do jogo impressionam pela qualidade gráfica e pela mecânica fluida que o título pode proporcionar, além de uma jogabilidade polida. O jogo se passa sete anos após os episódios de Cole MacGrath, do segundo título, e tem sua história desenrolando-se no meio de Seattle com o jovem Delsin Rowe, de 24 anos, que é um dotado de poderes sobrenaturais.

03

The Order 1886

Previsão: 2014

Anunciado durante a E3, o curto trailer mostrava estranhos guerreiros com aparatos tecnológicos sofisticados no meio do Inglaterra do século 19 enfrentam perigos em meio a uma misteriosa névoa. The Order 1886 pega carona no estilo steampunk (que mistura características marcantes da tecnologia do século 19 e início do século 20 com princípios futurísticos) e conseguiu conquistar a atenção de muitos jogadores. Sendo produzido pela SCE Santa Monica Studios, o título ainda não revelou quase nada sobre seu enredo ou jogabilidade, mas certamente essa aventura em terceira pessoa tem todas as chances de se destacar como um dos melhores jogos da nova geração.



02

Assassin's Creed IV: Black Flag

Previsão: 19 de novembro de 2013



Cumprindo a promessa de lançar um jogo da franquia por ano, a gigante Ubisoft nem sequer esperou que Connor, o assassino nativo-americano de Assassin's Creed III, aproveitasse um pouco mais do seu sucesso e já anunciou a sequência do título. Dessa vez, o jogador irá encarnar o avô de Connor, o pirata caribenho Edward Kenway, que navegará por mares perigosos junto do famoso Barba Negra. O gameplay não mostra muitas inovações na já conhecida mecânica da série, mas demonstra uma alta qualidade gráfica e cenários mais ricos e amplos que dos jogos anteriores. A nova aventura dos assassinos promete muitas emoções e batalhas intensas tanto na terra quanto no mar.




01

Watch Dogs

Previsão: 12 de Novembro de 2013

Dos maiores anúncios realizados neste ano, Watch Dogs sem dúvida é um dos lançamentos mais aguardados, e a Ubisoft promete que esse título irá oferecer uma das experiências mais únicas e imersivas na história da indústria eletrônica. Misturando elementos de exploração de mundo aberto com estratégia e espionagem a nível digital, essa gigantesca aventura irá explorar a vida de Aiden Pearce, um exímio hacker capaz de se infiltrar em qualquer sistema eletrônico. Com habilidades de deixar até o MacGyver com inveja, ele irá se aventurar por um mundo perigoso resolvendo inúmeros enigmas e fazendo uso das clássicas mecânicas de um jogo de shooter aliadas a um modo stealth aprimorado e um Parkour quase tão bom quanto o da série Assassin's Creed.

Com tantos títulos interessantes e promissores, o sucesso do PS4 é garantido. Todos esses jogos prometem explorar as capacidades gráficas do novo console da Sony ao máximo. Não que o PS4 precise de algum incentivo comercial para se tornar um sucesso no mercado, mas a safra de jogos da nova geração e o investimento pesado das empresas certamente dará um gás nas vendas do console. Com visuais incríveis, jogabilidades fantásticas e aventuras inesquecíveis, esses jogos garantirão uma experiência única para seus jogadores. 

PLAYSTATION BLAST

Confira outras edições em:

revista.playstationblast.com.br