

PLAYSTATION BLAST

ST.COM.BR

#24
M A I
2014



BY NC ND

FILE NO.: 068-321Z-431KZ
Name: A. Pearce
Birthdate: May 2, 1974
Status: Bench warrant for immediate arrest.
Computer fraud, Weapons, Grand Larceny
Place of Birth: Belfast, Northern Ireland
Citizenship: American
Criminal Record: Cook County Correctional - 11 months
CAUTION: Has resisted arrest and fired on police.
Know vigilante. Consider armed
and extremely dangerous.

WATCH DOGS



ANÁLISE

OCTODAD (PS4)

BLASTOY

MONTE SEU BONÉCO DE AIDEN PEARCE





Tudo conectado

Ainda há quem diga que os smartphones irão substituir os consoles de videogame. Fazendo pouco caso dessa discussão, o que a Ubisoft fez foi aproveitar essas novas tecnologias para criar um dos melhores jogos desse ano: Watch Dogs. É claro que não apenas trouxemos tudo sobre esse grande título, mas também de muitos outros. The Amazing Spider-Man 2, Battle Stadium D.O.N, Octodad, Mega Man X4 e muito mais. Além de tudo, você ainda confere um papercraft especial de Watch Dogs da equipe PlayStation Blast. – **Rafael Neves**

04

PERFIL

Tidus (Final Fantasy X)

ESPECIAL

Watch Dogs (PS3/PS4)

41

08

BLAST FROM JAPAN

Battle Stadium D.O.N. (PS3)

ESPECIAL

Megaman X4

47

17

PRÉVIA

Sword Art Online: Hollow Fragment (PSVita)

ESPECIAL

Os RPGs de Hoje

52

25

ANÁLISE

The Amazing Spider-man 2 (PS3)

BLASTOY

Aiden (Watch Dogs)

60

31

ANÁLISE

Octodad: Dadliest Catch (PS4)

ESPECIAL

A História de Assassin's Creed

MAIS ONLINE!



35

ANÁLISE

Child of Light (PS4)

ANÁLISE

Batman: Arkham Origins (PS3)



Linha Cruzada 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

Rodrigo Estevam
Rafael Neves
Gabriel Vlatkovic
Bruna Gil
Thomas Schulze
Rafael Neves

REVISÃO

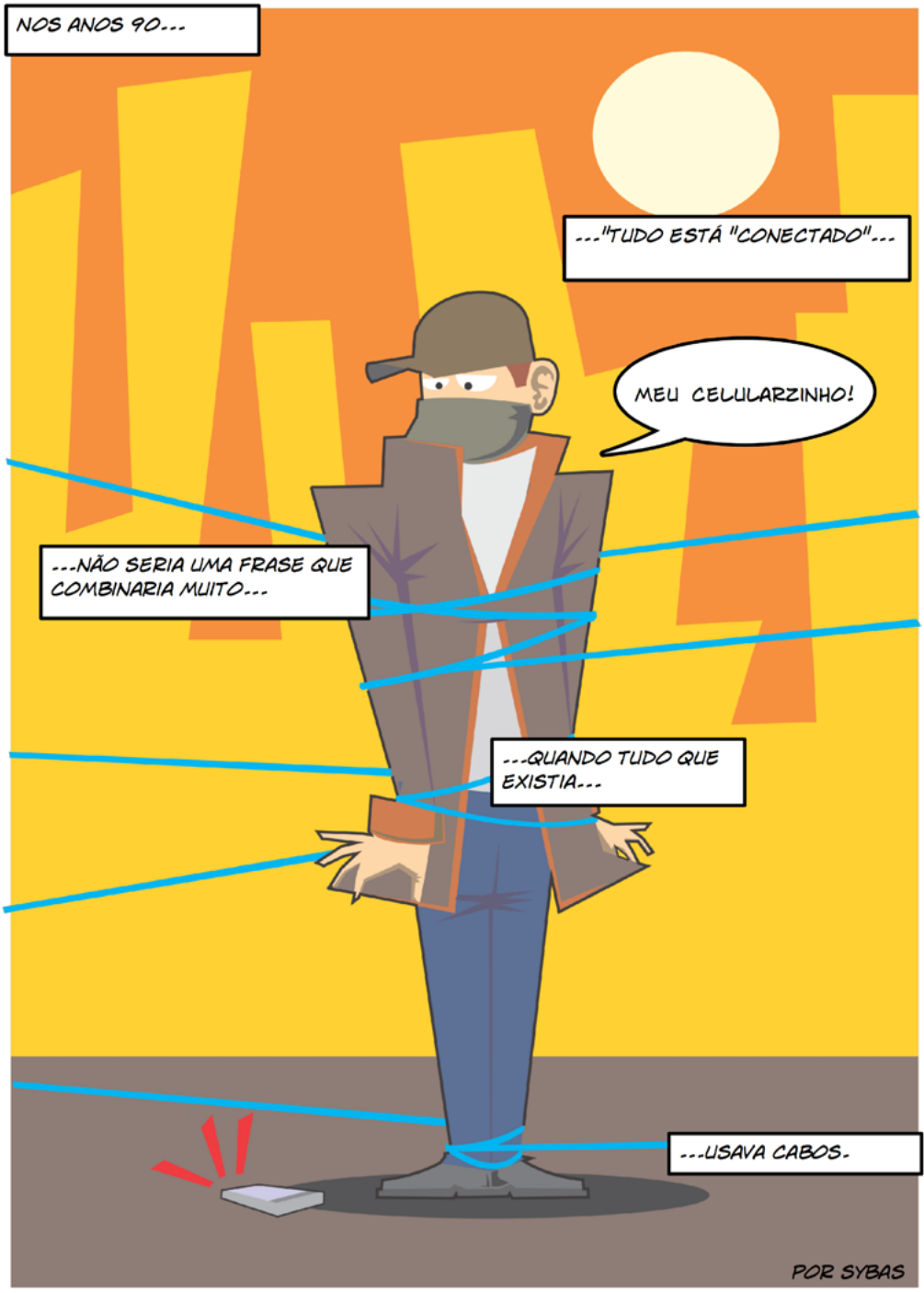
Vitor Tibério
Bruno Nominato
Marcos Silveira
Bruna Lima
Samuel Coelho
Alberto Canen

DIAGRAMAÇÃO

Guilherme Vargas
Leandro Fernandes
Ítalo Lourenço
Gabriel Leles
Lucas Paes
Breno Madureira
Leonardo Correia
Tiffany B. Silva

CAPA

Vitor Nascimento
Diego Migueis



WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

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

ASSINAR!

por **Bruna Gil**

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Breno Madureira

Perfil: Tidus

Nascido na futurista cidade de Zanarkand, Tidus é filho de um famoso jogador de Blitzball e está seguindo os passos do pai na carreira de celebridade do mundo esportivo. Porém, no universo de Final Fantasy, são raras as vezes em que os personagens conseguem viver uma vida tranquila. Tidus é o herói e protagonista de **Final Fantasy X**, e se vê obrigado a trocar a bola de Blitzball por uma aventura imensa num mundo completamente diferente do seu. Após eventos drásticos, Tidus embarca numa jornada inesperada, repleta de perigos e descobertas. Vamos lembrar o protagonista de um dos jogos icônicos da franquia **Final Fantasy**.



DE REPENTE, HERÓI

Tidus, protagonista do décimo jogo da série Final Fantasy, nunca imaginou que um dia teria que salvar o mundo. Filho de um famoso jogador de Blitzball (um esporte que envolve uma esfera de água gigantesca), ele cresceu na sombra do próprio pai ausente, Jecht. Sentindo-se pressionado a seguir a carreira de atleta por todos aqueles que o rodeavam, o nosso protagonista possuía uma relação de extremo ódio com o pai. Quando este desapareceu misteriosamente numa expedição de treinamento, as expectativas em torno das habilidades do nosso herói só fizeram aumentar. 10 anos depois do incidente, Tidus estava finalmente a caminho de provar para todos que era um atleta ainda melhor que o seu progenitor.

Era o seu momento de glória. Tidus estava prestes a jogar um dos principais torneios de Blitzball - a Copa Memorial de Jecht. Porém, durante a partida, ele repara que alguma coisa está fora do lugar. No meio de uma jogada, ele consegue visualizar no horizonte a imensa criatura conhecida como Sin, que está atacando a cidade. Por uma questão de segundos, Tidus consegue se segurar nas estruturas do estádio e se salvar do colapso do edifício. Depois deste ataque, a vida de dele nunca mais voltará a ser a mesma.

ONDE FOI PARAR MINHA CIDADE?

Após o ataque de Sin, Tidus acorda numa ilha, para ele, desconhecida. Ao tentar explicar para os nativos de onde ele vem, nenhum deles parece conhecer a cidade descrita. Ou pelo menos não na atualidade - para os locais, a cidade descrita por Tidus é uma cidade sagrada que foi destruída há milhares de anos.

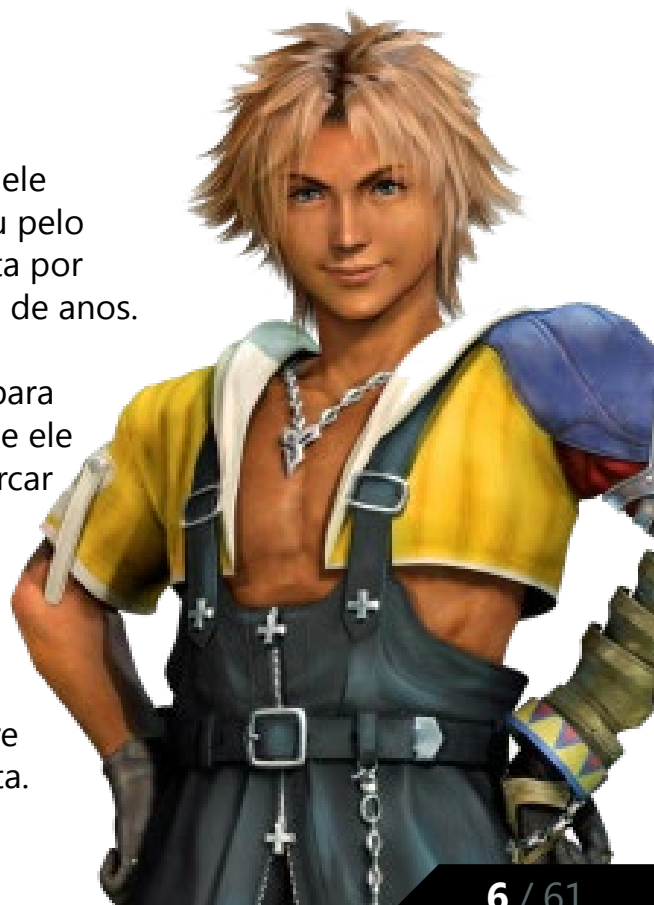
Apesar de tudo, Tidus ainda possui esperanças de voltar para casa. E é através desta busca por um caminho de volta que ele conhece Yuna, uma conjuradora que está prestes a embarcar numa missão para derrotar Sin. Unidos por um inimigo em comum, Yuna, Tidus, Wakka, Rikku e outros iniciam uma aventura para derrotar a misteriosa criatura que atormenta ambos os universos. É a partir deste incidente, e da vontade de retornar para casa, que Tidus acaba descobrindo muito mais sobre a sua história familiar, sobre o seu pai ausente e sobre todo o passado que o atormenta.



MUDANÇA DE PERSONALIDADE

Após o ataque de Sin, Tidus acorda numa ilha, para ele, desconhecida. Ao tentar explicar para os nativos de onde ele vem, nenhum deles parece conhecer a cidade descrita. Ou pelo menos não na atualidade - para os locais, a cidade descrita por Tidus é uma cidade sagrada que foi destruída há milhares de anos.

Apesar de tudo, Tidus ainda possui esperanças de voltar para casa. E é através desta busca por um caminho de volta que ele conhece **Yuna**, uma conjuradora que está prestes a embarcar numa missão para derrotar Sin. Unidos por um inimigo em comum, Yuna, Tidus, Wakka, Rikku e outros iniciam uma aventura para derrotar a misteriosa criatura que atormenta ambos os universos. É a partir deste incidente, e da vontade de retornar para casa, que Tidus acaba descobrindo muito mais sobre a sua história familiar, sobre o seu pai ausente e sobre todo o passado que o atormenta.




QUEBRANDO BARREIRAS

O romance entre Tidus e Yuna é considerado um dos melhores em toda a franquia Final Fantasy. Este elemento está presente desde o início do jogo e a relação do casal desenvolve-se bastante durante o progresso da aventura. Com um enredo bastante profundo, o romance entre os dois protagonistas atinge um nível de maturidade que não era comum na época. Numa altura onde os jogos recém aventuravam-se em tramas mais elaboradas, Final Fantasy X investiu num enredo envolvente e teve muito sucesso com o desenvolvimento da história de amor entre os dois.

UMA VOZ POUCO SATISFATÓRIA

Após o lançamento de Final Fantasy X, uma das principais críticas recebidas pelo personagem Tidus foi em relação à sua voz. Apesar de o jogo não ter apresentado este problema no Japão, os fãs ocidentais ficaram bastante insatisfeitos com a dublagem em inglês.

Tidus foi criado com a intenção de parecer um personagem enérgico, ativo e impulsivo. O resultado, no entanto, foi uma voz infantil, mimada e irritante. Muitos consideram que a má atuação do dublador causou danos a imagem do personagem, prejudicando a história e a afirmação de Tidus como um herói memorável. Uma curiosidade: James Arnold Taylor, o ator responsável pela voz de Tidus no ocidente, também dá voz ao Ratchet da série Ratchet and Clank. 

JOGOS EM QUE APARECE

- Final Fantasy X (PlayStation 2)
- Final Fantasy X-2 (PlayStation 2)
- Dissidia Final Fantasy (PSP)
- Dissidia 012 Final Fantasy (PSP)
- Theatrhythm Final Fantasy (Nintendo 3DS)
- Final Fantasy Brigade (Mobile Phones)
- Kingdom Hearts: Chain of Memories (PlayStation 2, GameBoy Advance)
- Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special (PlayStation 2)

BLAST FROM JAPAN

por *Rafael Neves*

Revisão: *Bruna Lima*

Diagramação: *Leonardo Correia*

A épica batalha que ficou só no Japão: Junte-se a Luffy, Goku e Naruto em

BATTLE STADIUM
D.O.N

Em 2006, One Piece e Naruto dominavam a popularidade dos mangás shounen, enquanto Dragon Ball continuava a ser o clássico dos clássicos do gênero. Ok, a situação hoje em dia é bem parecida, mas, naquele ano, a Namco resolveu explorar o sucesso das três obras (e especialmente a rivalidade entre seus fãs) para lançar uma mistura dos Guerreiros Z, dos shinobis da Vila da Folha e dos piratas do bando do Chapéu de Palha no mesmo ringue. Battle Stadium D.O.N está longe de ser o melhor crossover de luta de personagens de mangá, mas deixou um espaço vazio nos corações dos otakus ocidentais. Saiba o porquê.



ABRAM ALAS PARA OS TRÊS TITÃS



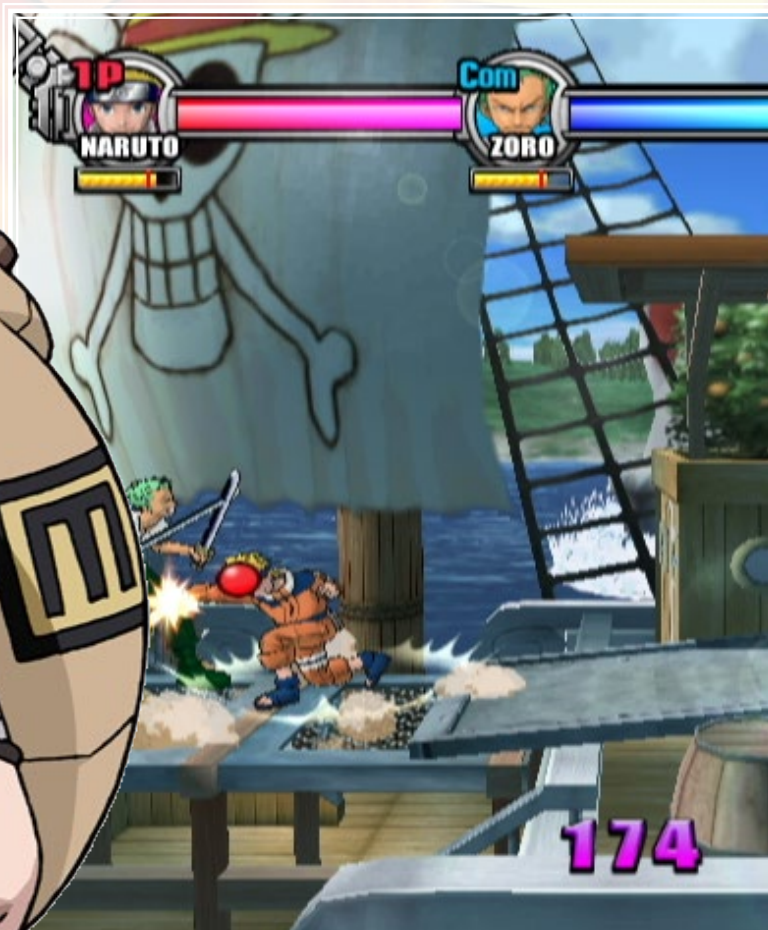
Em crossovers, muitos fãs esperam ansiosamente pela abertura do jogo. É ela que nos introduzi ao clima e define o nível de expectativa pelo produto final. No caso de D.O.N, a abertura é... bem, digamos que seja brega. Sim, as animações tem qualidade duvidosa e o roteiro da apresentação não traz nada de mais: basicamente, os heróis de das três séries se encontram aleatoriamente e lutam indiscriminadamente. Alguns meses depois, o Japão receberia Jump Ultimate Stars para o Nintendo DS com um aspecto muito mais épico e bem produzido, mas, até lá, confrontar personagens dos quadrinhos japoneses em um console de mesa era o grande charme de D.O.N.





Infelizmente, outros aspectos do game demonstram a superficialidade de um crossover que teria tudo para ser sensacional. A lista de personagens jogáveis, por exemplo, é fraca. Ela conta com apenas 20 lutadores, e o elenco concentra-se apenas nos protagonistas e vilões mais centrais das três séries. O mesmo vale para a seleção de estágios: somente 11.

Claro que houve alguns aproveitamentos criativos de elementos das séries em seus estágios. Mas, no geral, pouco se aproveitou dos universos de Dragon Ball, Naruto e One Piece - mesmo considerando que essas duas últimas não tivessem o nível de complexidade que têm hoje em dia.



VAMOS À LUTA!

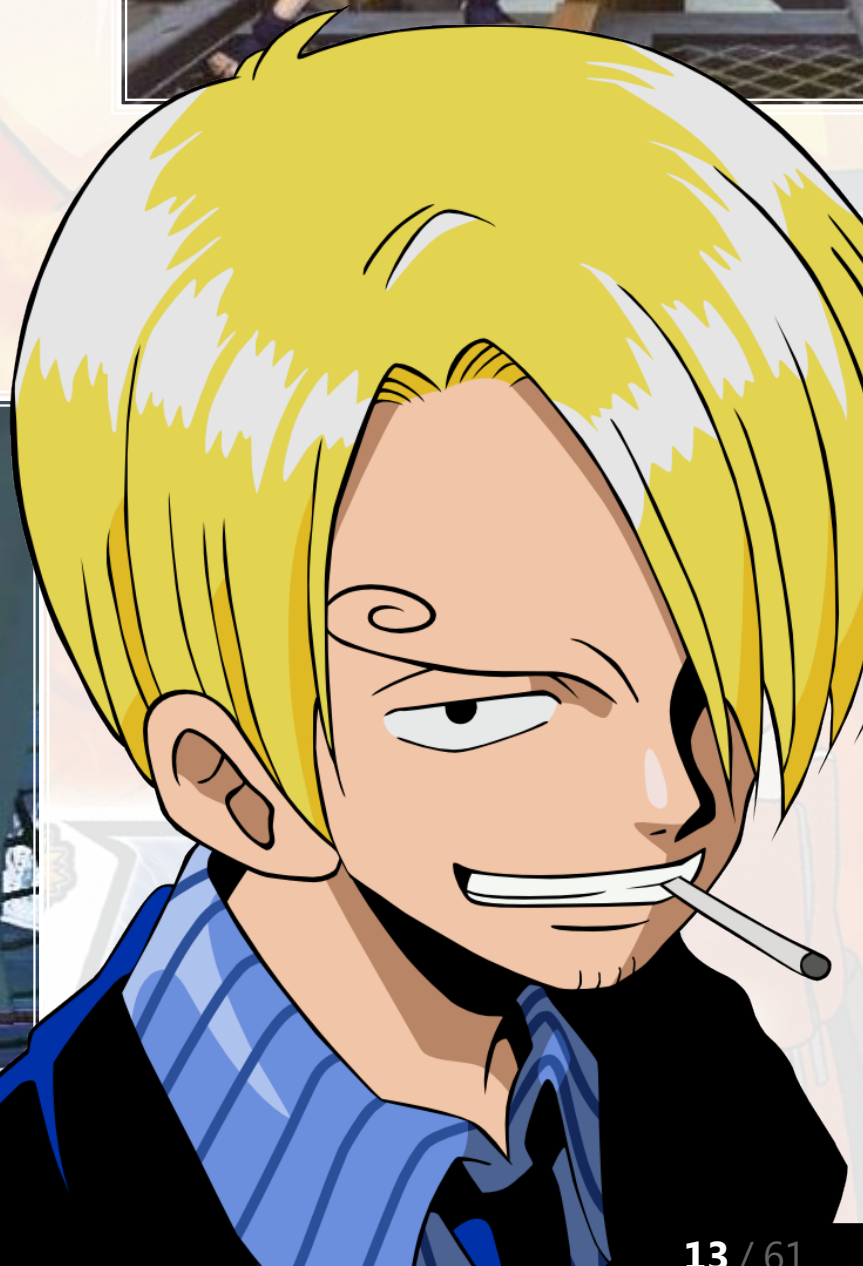
Embora não explore bem os personagens, cenários e particularidades dessas três grandes séries de mangá, D.O.N traz em si a vasta experiência que a Namco tem com jogos de luta de quadrinhos. O sistema de luta é bem criativo, para falar a verdade, distanciando-se muito do que normalmente vemos em games do gênero. Em vez da clássica batalha individual com barras de HP, temos um free-for-all de até quatro lutadores cujo objetivo é acumular orbs deixados pelos personagens após receberem dano. Lutadores com bastante orbs entram num modo mais poderoso de jogo, que lhes concede mais força e velocidade.

Como a quantidade de orbs na luta é fixa, a batalha se torna um grande escambo forçado de orbs entre lutadores. O caos é geral, e isso nós amamos! O máximo que temos de organização é uma barrinha superior que mostra a quantidade de orbs que cada lutador possui. Ganha aquele que conseguir coletar absolutamente todos os orbs (tarefa árdua) ou quem tiver o



maior número de orbs ao fim da contagem de tempo. É claro que essa brincadeira é muito melhor no modo multiplayer. Para jogar com mais três amigos, era inevitável o uso do suporte para controles extras, o que tornava a versão para GameCube mais acessível. Ah, e o modo singleplayer? Bem, ele existe, mas consiste em missões simples para destravar personagens. É necessário para desbloquear todo o conteúdo do jogo, mas o modo multiplayer é de longe a melhor opção de jogo.

Para destroçar os seus adversários em busca de orbs, cada personagem tem uma seleção de golpes bem interessante. Há os clássicos movimentos especiais, que dão um close no jogador que o utiliza, seguido por uma devastadora sequência de golpes inspirados nas técnicas mais poderosas de cada personagem. No geral, as batalhas são bem divertidas e com um aspecto muito mais party, semelhante à famosa série Super Smash Bros., embora seja sim possível lutar de maneira mais técnica.



ARTE DE UM MANGAKÁ

O visual de D.O.N não é a melhor coisa que já passou pelo PS2, mas são, sim, gráficos muito bons para a época. Os personagens eram bem animados nas lutas (o mesmo não se pode dizer da abertura do jogo), e os efeitos visuais também bastante interessantes. É claro que esses visuais são pouco aproveitados pela fraca utilização dos vastos e complexos universos das três séries. Mas, ainda assim, era uma das primeiras vezes em que víamos Goku, Luffy e Naruto em três dimensões.

Ah, e não podemos esquecer das vozes: elas eram as mesmas do anime. Para quem acompanhava as adaptações para a televisão dessas três séries, era bem empolgante ouvir os "Gomu Gomu no..", "Kage Bushin no Jutsu" e "Kame... Hame..." dos personagens. As músicas de fundo, por outro lado, não tinham valor algum, mas ao menos davam o ritmo frenético necessário para uma disputa (que poderia ter sido) épica.



OUTROS CROSSEOVERS

Veja em quais outros momentos, consoles e jogos os heróis do universo nipônico se encontraram:

FAMICOM JUMP: HERO RETSUDEN (NES)

Esse é bem das antigas: aconteceu no Nintendinho. Tratava-se de um RPG com os personagens da revista Shounen Jump (a mesma dos de D.O.N), lançado pela Bandai (hoje Namco Bandai, responsável por D.O.N também). O estilo era bem semelhante ao de Dragon Quest, clássico do console, e contava com diversos personagens das principais séries da Jump daquela época. Para termos noção, Dragon Ball já estava incluso. O jogo não é lembrado como um dos grandes RPGs do NES, mas chegou a receber uma sequência para o mesmo console: Famicom Jump II: Saikyō no Shichinin.



DREAMMIX TV WORLD FIGHTERS (PS2)

As empresas Takara, Konami e Hudson se juntaram à onda Super Smash Bros. para colocar no mercado um crossover de luta com seus principais personagens. Esse jogo entrou na lista porque, além de Bomberman e Simon Belmont, da Hudson e Konami, a Takara entrou na jogada com sua linha de brinquedos como personagens jogáveis. Graças a isso, Tyson Granger (de Beyblade) pôde participar. Let it rip!



DRAGONBALL Z · ONE PIECE · NARUTO

JUMP SUPERSTARS E JUMP ULTIMATE STARS (DS)

O Nintendo DS recebeu duas versões do crossover de personagens da revista Shounen Jump à lá Super Smash Bros. Com um visual bidimensional rico, possibilidade de criar decks para a luta como se fossem páginas de mangá, absurda quantidade de séries e personagens e opção de se jogar em rede agradou muito os fãs. Até hoje se espera por outra atualização da série.




TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS (WII)

A Tatsunoko de longe não é a mais conhecida das empresas de animação japonesa, mas muitos de vocês devem se lembrar do seu grande sucesso: Speed Racer! Tudo bem que o corredor nipônico não é personagem jogável nesse crossover, mas muitas outras figuras da empresa lutaram contra as estrelas da Capcom nesse substituto de Street Fighter IV lançado para Wii. Apesar de ser um bom jogo e ter chegado ao Ocidente com um inédito modo online, pouca gente conhecia Ken the Eagle e Tekkaman para se interessar.



J-STARS VICTORY VS (PS3/PS VITA)

E o último da lista tem gás para ser o melhor de todos: J-Stars Victory Vs foi a derradeira aposta de juntar os heróis e vilões da Shounen Jump nos ringues de batalha. É claro que temos os lutadores de Dragon Ball, bem como os piratas de One Piece e os ninjas de Naruto em suas versões mais velhas. Além dessas séries, mangás como Hunter X Hunter, Samurai X, Yu Yu Hakusho, Dr. Slump, Bleach e inúmeros outros se juntam na pancadaria. Apesar da pequena quantidade de personagens por série, o aspecto técnico do jogo foi bem construído, os universos bem aproveitados e os visuais impressionam. Mate a saudade eterna de Battle Stadium: D.O.N com o grandioso J-Stars Victory Vs! 



PSVITA

por *Rodrigo Estevam*Revisão: Marcos Silveira
Diagramação: Lucas Paes

ソードアート・オンライン

SWORD ART ONLINE

-ホロウ・フラグメント-

Você já jogou algum RPG Online, desses em que você monta o seu personagem e sai explorando um mundo fantástico e cheio de aventuras? Já ouviu falar de Realidade Virtual? Sword Art Online fala justamente sobre isso: diversas pessoas começam a se aventurar em um Massive Multiplayer Online Role Playing Game (ou MMORPG para os mais íntimos) que funciona com a tecnologia de Realidade Virtual e acabam ficando presas em Aincrad, o mundo do jogo. Se você curtiu o anime e tem vontade de visitar Aincrad, pode comemorar! Sword Art Online: Hollow Fragment é a sua oportunidade de explorar encarnar Kirito no PlayStation Vita!



Kirito, Asuna e seus amigos retornam ao mundo virtual para explorar a Hollow Area, um território até então desconhecido e repleto de mistérios.

Se você está lendo essa matéria, provavelmente você joga vídeo games. Também é possível que já tenha jogado algum título multiplayer online. Conhece Ragnarök Online? E Perfect World? Já jogou Fly For Fun? RPGs com multiplayer online costumam ter legiões de fãs que passam horas e horas explorando cavernas, calabouços e florestas toda semana. O objetivo? Se tornar mais forte, conseguir novos itens, criar guildas. Tudo isso enquanto interage com diversas pessoas de diferentes localidades. A premissa de Sword Art Online é a seguinte: em um futuro próximo, a tecnologia avançou a ponto de existir um equipamento capaz de criar a experiência de realidade virtual perfeita. Com o uso de um capacete capaz de se conectar remotamente ao cérebro do usuário, o apetrecho desliga a consciência do usuário no mundo real e o faz imergir completamente no virtual. O jogador pode sentir cheiros, gostos, falar, andar, correr, dormir, chorar, enfim, pode fazer tudo o que faria no mundo real... só que sem mover um músculo, sem derramar uma gota de lágrima ou suor sequer. Utilizando essa tecnologia, um dos desenvolvedores do jogo acaba prendendo todos os milhares de jogadores em Aincrad, o mundo do game Sword Art Online, e todos só serão libertados se alcançarem o 100º andar do jogo. Mas há alguns poréns: quem morrer no jogo, morre na vida real; quem tiver seu capacete de realidade virtual removido também perde a vida. E assim começa a jornada de Kirito, Asuna e seus amigos rumo à libertação.





The Hollow Fragment

Baseado no Anime e Mangá homônimo, Sword Art Online: Hollow Fragment é um título exclusivo do PlayStation Vita. Apesar do nome, a campanha principal do jogo pode ser jogada totalmente offline, mas a graça mesmo é jogar com amigos — no caso, até quatro pessoas simultaneamente. A trama vai se desenrolar em Aincrad, em um local não explorado chamado “Hollow Area” que vai aparecer como um buraco no céu. Lá, Kirito vai acabar cruzando o caminho de Filia, uma misteriosa “Orange Player” (jogadora que já cometeu algum crime no jogo, como matar outra pessoa).



SAO Hollow Fragment é uma continuação de Sword Art Online Infinity Moment, para PSP, e por isso alguns locais vão parecer bem familiares para quem conseguiu jogar o game do antecessor do PSVita. Ainda comparando com Infinity Moment, as batalhas de Hollow Fragment prometem ainda mais fluidez e dinamicidade do que as do game anterior.



Status do relacionamento: Enrolado

Assim como no anime, em Hollow Fragment Kirito vai estar rodeado de belas moças que podem ser interesses românticos em potencial. Vai ser possível interagir com essas personagens de diversas formas, seja se juntando em grupos para explorar a Hollow Area ou para sair em um encontro! Isso aí, você vai poder sair por aí de mãos dadas com a Asuna no seu Vita.



Durante os encontros vai ser possível estreitar ainda mais seus laços com os outros personagens. Para isso, vai ser preciso ficar atento a um ícone amarelo que vai surgir na cabeça de seu parceiro — essa é a deixa para iniciar um bom bate-papo. Se sua língua for boa o suficiente, vai ser possível até mesmo levar a relação a outro patamar: a conversa pode passar a rolar enquanto o casal está deitadinho na cama.





Apesar de, por padrão, o personagem principal seja o Kirito, ao começar o seu jogo vai ser possível personalizá-lo completamente, mudando os cabelos (cor e corte), cor dos olhos, modelo do rosto, voz e até seu nome. Isso significa que, ao jogar online, vai ser bem mais fácil de identificar os seus amigos. Já pensou em um grupo com quatro Kiritos completamente idênticos? Seria bem confuso. Esses grupos, aliás, podem ser montados via conexão ad-hoc contendo até 8 personagens, sendo 4 jogadores e 4 NPCs. Quando estiver jogando o modo single player, você vai poder convidar até três NPCs para o seu grupo, incluindo personagens conhecidos como Klein e Brahms.

| Status | |
|------------------|---------------|
| Lv | 100 |
| HP | 32760 / 32760 |
| SP | 300 / 300 |
| ■ Offense Prm | |
| 最終DPS | 222 |
| ダメージ値 | 370 |
| 攻撃間隔 | 100 |
| ■ Current Prm | |
| 攻撃力 | 81 |
| 防御力 | 207 |
| ■ Main Skill | |
| 刀 | 0 |
| ■ Other | |
| EXP | 620 / 10100 |
| ■ Attributes Prm | |
| STR | 162 |
| VIT | 150 |
| AGI | 167 |
| DEX | 130 |
| 命中 | 80 |
| 回避 | 150 |
| ■ Main Skill | |
| 刀 | 0 |
| 回避 | 700 |

ゲイルグリーヴ
足防具
防御力+20 回避+7 麻痺+5

ダメージカット率 斬 0 突 0 打 0

一緒にソードスキルよろしく!

3 mm
66097 Damage

Lv 77 Lisbeth

Kirito
フラッシング・ベネレイター

HP 66385 / 66385 BURST RISK 5 SP 96 / 300

Durante as batalhas vai ser possível selecionar alguns comandos para os seus companheiros controlados pela inteligência artificial do jogo. Como se trata de um action RPG, e não de um jogo em turnos, você não vai poder controlar exatamente tudo o que seus amigos vão fazer. O que vai ser possível, na verdade, vai ser selecionar o tipo de comportamento que cada um deles vai ter durante os combates, bem como quais skills eles vão utilizar em determinadas situações. Com certeza esse sistema vai ser de grande ajuda na hora de explorar as regiões da Hollow Area.

Monte sua party!

Vários personagens do anime vão dar as caras em Sword Art Online: Hollow Fragment, e diversos deles vão poder participar do seu grupo. Vamos conhecer alguns dos que já foram confirmados no jogo?

Sachi – É uma tímida garotinha membro da guilda Moonlit Black Cats, da qual Kirito já fez parte.

Kibaou – Foi o primeiro a chamar Kirito de “Beater” (gíria pejorativa usada em SAO, misturando as palavras Beta e Cheater). Ele não vai com a cara de beta testers.

Argo – Assim como Kirito, foi uma beta tester. É chamada de “Argo the Mouse” por causa de sua aparência, e é uma das mais importantes informantes de Aincrad.

Yuuki Konno – É uma espadachim de qualidade, acumulando o título de “Absolute Sword” (Espada Absoluta). Sabe se virar muito bem durante batalhas, apesar do seu visual de menina boazinha.



Assim como em todo jogo do gênero, SAO Hollow Fragment vai contar com um sistema de quests chamado “Hollow Mission”. Ao finalizar essas missões, Kirito vai receber desde itens a habilidades especiais. Quanto maior a dificuldade da missão, melhores serão os espólios. Mas não se afobe e tente aceitar somente as quests que sejam compatíveis com seu nível. Vai ser mais seguro dessa forma.




Além de poder mudar seu próprio equipamento, você vai poder dar itens de presente para seus companheiros. Dessa forma, eles vão ficar mais fortes (e, conseqüentemente, bem mais úteis) e estilosos. Alguns equipamentos encontrados ao longo do game podem ser bem raros e até mesmo conterem habilidades especiais. Inclusive, muitos desses itens diferenciados só podem ser encontrados na Hollow Area, então vai ser uma boa ideia passar um tempo nessa região, né?

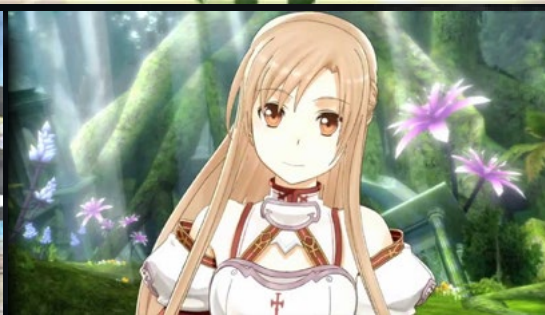
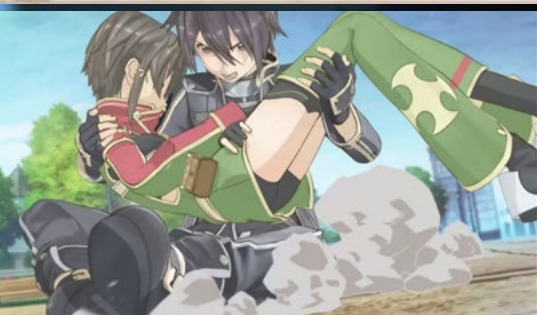


Podemos esperar um Sword Art Online para PS4?

Futami Takakai, produtor de Hollow Fragment, gostaria de fazer o próximo jogo da série para o PS4. "Se formos fazer outro jogo de SAO, eu gostaria de fazê-lo para o PlayStation 4. Um romance original passado em um RPG online de nova geração, ou mais do que isso, um romance sobre experiências e conexões pessoais". Com o anúncio do Project Morpheus, os óculos de realidade virtual da Sony, fica mais fácil imaginar um jogo perfeito de Sword Art Online totalmente imersivo. Cruzemos os dedos!



Sword Art Online Hollow Fragment já foi lançado no Japão e tem lançamento nas Américas previsto para ainda esse ano. O título é exclusivo do PSVita e vai ter suporte ao PlayStation Vita TV, onde os comandos de toque vão ser substituídos pelos controles tradicionais no DualShock. 



EXPECTATIVA

5



**Sword Art Online: Hollow
Fragment (PlayStation Vita)**

**Desenvolvimento: Bandai Namco
Gênero: Action RPG**

Lançamento: 2014

THE AMAZING SPIDER-MAN 2

por **Thomas Schulze**

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Tiffany B. Silva

O amigão da vizinhança está de volta para mais uma ótima aventura, sem muita relação com o filme homônimo, nos consoles Sony.

Os últimos anos não têm sido fáceis para Peter Parker: nos quadrinhos, o coitado teve que ver o Doutor Octopus assumir o seu corpo e o papel de Homem-Aranha (e, de quebra, os fãs xingando muito a Marvel no Twitter); no cinema, o reboot protagonizado por Andrew Garfield anda recebendo críticas, na melhor das hipóteses, meio mornas; e, nos games, os fãs não recebem um grande título há tanto tempo que já começamos a duvidar que algum dia veremos o cabeça de teia em sua melhor forma novamente.

Assim, é compreensível que a maioria dos jogadores não estivesse na ponta da cadeira aguardando o lançamento de The Amazing Spider-Man 2, a mais recente empreitada do aracnídeo no PlayStation 3, especialmente levando em conta que o título é mais um produto licenciado planejado para sair junto de um filme (e todos sabemos que isso não costuma render bons frutos). Mas não é que a Beenox conseguiu produzir algo bem divertido?

Com grandes poderes vem... ah, você sabe

Se você assistiu O Espetacular Homem-Aranha 2 nos cinemas e está ansioso para reviver todos os momentos do filme no game... bom, é melhor tirar o seu cavalinho da chuva. Enquanto o primeiro **The Amazing Spider-Man** ao menos se dava ao trabalho de contar uma história paralela aos acontecimentos do filme que o inspirou, aqui temos uma trama sem pé nem cabeça, totalmente alheia a qualquer aventura que você tenha visto no cinema ou nos quadrinhos.

Alerta de spoiler para quem nunca encostou numa HQ ou abriu uma pesquisa sobre Peter Parker no google.

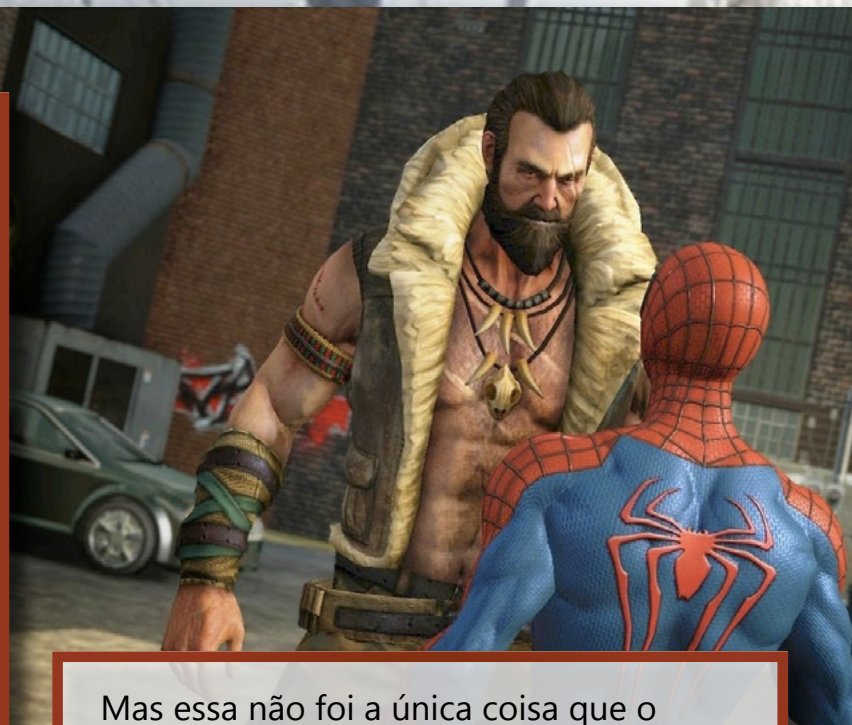
Tudo começa quando o tio Ben é assassinado por um ladrão (porque aparentemente a Beenox acha que alguém no mundo ainda não conhece essa história), o que faz seu sobrinho começar a lutar contra o crime e prometer ajudar a todos com seus poderes de aranha.

A partir daí, você vai combater quadrilhas e capangas meia-boca em busca do assassino de seu tio, mas não demora nadinha para o jogo perder a noção e começar a misturar vilões famosos na fórmula sem qualquer lógica, explicação ou nexos narrativos. É sério, se você achava que o terceiro filme do amigão da vizinhança foi longe demais ao juntar três vilões, nem queira saber o que rola por aqui...

O mais engraçado é que Electro, o principal vilão do novo filme, acaba fazendo só uma ponta e ficando em tela por pouco mais de dez minutos para uma única luta lá no meio da jogatina. O Rhino sequer aparece, coitado! Enquanto isso, cabe a Kraven, Duende Verde, Gata Negra, Shocker, Rei do Crime e até mesmo ao Carnificina servirem como principais antagonistas da aventura. Para curtir tudo isso, o lance é esfriar a cabeça e não se preocupar muito com o roteiro ou coesão. Mas ei, podia ser pior! Ao menos não tentaram recontar a saga do clone...

Asilo Aranha

Qual é a coisa mais legal sobre ser o Homem-Aranha? Se você respondeu “dar uns pegas na Mary Jane e na Gwen Stacy”, bom, não deixa de estar certo, mas só ganha uma estrelinha no caderno quem disse “balançar com suas teias pelos arranha-céus de Nova Iorque”. Como Spider-Man 2 nos ensinou lá na geração 128 bits, ter um mundo aberto para bancar o super-herói é uma das melhores ideias de design que alguém poderia ter, e The Amazing Spider-Man 2 aprendeu bem essa lição, criando uma ótima réplica da cidade de Nova Iorque para a galera se divertir.



Mas essa não foi a única coisa que o game parece ter absorvido de outros títulos. Como de praxe nos jogos de ação modernos, o sistema de combate foi quase que completamente sugado da série Arkham do Batman. Não que haja algo de errado em copiar uma jogabilidade excelente, certo? Então o esquema aqui é aquele bom e velho combate fluído no qual um botão contra ataca, outro solta um ataque especial, outro utiliza um item, e assim vai.



Se o combate não mostra nada de novo, ao menos se balançar pela cidade está simplesmente fantástico e estabelece um novo paradigma de qualidade para os controles do amigão da vizinhança: agora as teias do Aranha estão sob total controle do jogador, então o processo de aprendizagem é ao mesmo tempo desafiador e gratificante. Com o botão R2 lançando teias com a mão direita e o L2 ficando responsável pela esquerda, é preciso dominar o ambiente à sua volta e pensar bem antes de lançar suas teias (já que não dá pra se pendurar onde não há prédios, né?).



Herói ou ameaça?



Quando joguei o primeiro The Amazing Spider-Man, odiei a estrutura dos níveis que se passavam em locais fechados. Era tudo muito confuso e várias vezes me pegava sem saber ao certo onde ir ou o que fazer. Se você também sofreu com isso, vai gostar de saber que agora não rola mais essa confusão: primeiro porque poucas são as fases situadas em ambientes claustrofóbicos, mas principalmente porque todos os níveis estão bem mais curtos, lineares e claros. Praticamente não é preciso fazer backtracking em momento algum, e é tudo bem direto ao ponto, então você não vai mais precisar xingar a mãe dos desenvolvedores a cada cinco minutos.

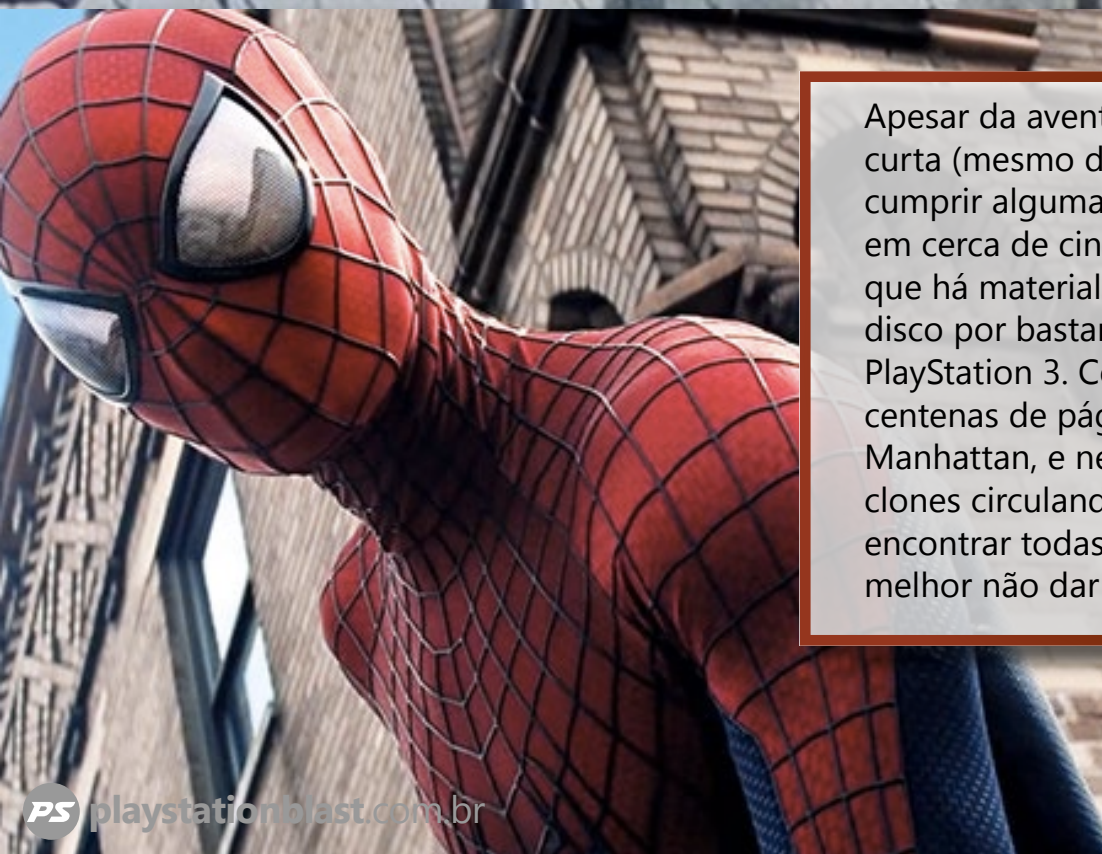
Para não deixar as coisas muito repetitivas e trazer um pouco de variedade à fórmula, em alguns segmentos é possível tirar o uniforme e entrar na pele do próprio Peter Parker, o que garante uma mudança de ares muito bem-vinda. Seja se infiltrando numa festa da Oscorp para azarar a Felicia e bater um papo de bro com o Harry, ou bisbilhotando a residência do temível caçador Kraven, as fases de Peter são sempre divertidas, criativas e engraçadas, um prato cheio para qualquer fã do cabeça de teia.



Outra novidade bem interessante é o sistema de reputação: ajude as pessoas e resolva crimes para realizar "atos heróicos" e ficar com a moral lá em cima, ou ignore os problemas da galera e veja a taxa de criminalidade subir sem parar, o que fará a polícia encará-lo como uma ameaça e atacá-lo. É uma ideia bem simples, divertida e elegante, mas infelizmente ela custa um preço um tanto alto: às vezes você só quer ficar numa boa caçando colecionáveis, mas como não dá para desativar o sistema de reputação, não demora para a criminalidade subir e a polícia começar a atacá-lo com drones e helicópteros. Parece que não dá mesmo para ignorar nossas grandes responsabilidades...




Homem-Aranha Superior



Apesar da aventura principal ser meio curta (mesmo desviando do caminho para cumprir algumas sidequests, fechei o jogo em cerca de cinco horas), pode acreditar que há material suficiente para manter o disco por bastante tempo dentro do seu PlayStation 3. Como no primeiro game, há centenas de páginas de HQs espalhadas por Manhattan, e nem se você tivesse alguns clones circulando pela cidade daria para encontrar todas elas facilmente (hmm, melhor não dar ideias para a Beenox...).

Entre dezenas de fotos que precisam ser batidas para o Clarim Diário, uniformes novos para ser desbloqueados nos esconderijos inimigos e pequenas corridas contra o tempo de um ponto ao outro da cidade, há uma atividade que se destaca acima de todas as demais: de longe, a coisa mais legal do game é visitar a Comic Stand, uma loja de quadrinhos comandada por ninguém menos que o lendário Stan Lee! Extremamente carismático (e com movimentos e trejeitos surpreendente bem capturados), o mito está sempre às ordens para dar alguns conselhos aos jogadores. Excelsior!



Com tanto material para fazer a alegria dos fãs (sejam eles os velhos leitores de quadrinhos ou a menina que acabou de descobrir o herói nos cinemas), há motivos de sobra para curtir o que deve ser o último jogo de super-herói da geração. Pegando tudo que seu antecessor tinha de melhor, *The Amazing Spider-Man 2* lapida as boas ideias, joga fora as ruins e se consagra como um Aranha que, se ainda não chega a ser espetacular, ao menos já pode ser considerado Superior. 



Prós

- Balançar suas teias pela cidade é incrível;
- Muitos, muitos colecionáveis e referências aos quadrinhos;
- Soluciona a maioria dos problemas do primeiro game;
- Nada de Andrew Garfield em cena.



Contras

- Sidequests são meio genéricas e repetitivas;
- História principal é um tanto curta;
- Alguns problemas nas legendas deixam certas frases incompletas;
- Nada de Emma Stone em cena.

NOTA FINAL

8.0

The Amazing Spider-Man 2 (PS3)

Desenvolvimento: Beenox
Gênero: Ação e aventura

OCTODAD

DADLIEST CATCH

por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Samuel Coelho

Diagramação: Ítalo Lourenço

Uma das características mais especiais dos videogames é a sua capacidade de fazer-nos viver situações épicas e até mesmo impossíveis na vida real. Graças a eles, podemos explorar novos planetas, tornar-nos soldados infalíveis e aventureiros incansáveis, quase sempre vasculhando mundos criativos e até então inimagináveis. Contudo, poucas desenvolvedoras ousam sair da zona de conforto dos jogadores e apresentar experiências que são malucas o bastante a ponto de ninguém tê-las imaginado. Este é o caso de jogos como os da franquia WarioWare, com seus minigames frenéticos e nonsense, ou mesmo algo que se pode ver em toda a obra de Suda 51, dado que seus jogos sempre apresentam uma mistura bizarra de referências a cultura pop com um toque de insanidade. Mesmo assim, em mais de 20 anos jogando videogames, nunca havia me deparado com algo tão peculiar quanto Octodad: Dadliest Catch, título desenvolvido pela novata Young Horses, que é diversão do começo ao fim com uma das temáticas mais divertidas e adoráveis que já testemunhei em um jogo. Vivendo em família





Octodad conta a história de um polvo que gosta de viver como um ser humano. E como isso funciona? Eu ainda não sei, mas ele fez muito bem o seu trabalho, já que conseguiu se casar e até mesmo ter dois filhos, todos humanos. Com uma rotina pacata em um bairro americano, com direito a churrascos em família e brincadeiras no jardim, a vida de Octodad entra em crise quando a sua família decide visitar o aquário municipal, o que resulta em uma situação que pode acabar revelando sua real identidade. No meio de toda essa maluquice, o polvo ainda terá que escapar de um chef de cozinha que sabe de seu segredo e que deseja cozinhá-lo a qualquer preço. É... e você reclamando dos seus problemas banais de um ser humano qualquer.

No controle de Octodad, você deverá cumprir uma série de missões que dão andamento ao enredo enquanto tenta se comportar como um ser humano. É claro que a tarefa não é nada fácil, já que o polvo é completamente desengonçado e controlá-lo de maneira que ele pareça um ser humano beira ao impossível. E aí está a graça do título, já que as situações inusitadas pelas quais o jogador deve passar tornam o jogo um verdadeiro filme de comédia.

Se aventurando pela humanidade

Durante a curta jornada, que dura cerca de três horas, Octodad terá que servir café da manhã aos seus filhos, fazer compras em um super mercado, e até mesmo jogar ice hockey com um desconhecido. Tudo isso para viver como o ser humano que sempre almejou ser. Para realizar as tarefas, o jogador terá que ter uma coordenação motora quase impecável e uma paciência de ferro. Muito desengonçado, Octodad esbarra em tudo o que vê pelo caminho e várias vezes parece fugir ao controle do jogador, o que torna tudo muito desafiador.

O polvo é controlado basicamente pelos botões de ombro do DualShock em conjunto com as alavancas analógicas. Cada um dos botões controla um dos tentáculos, enquanto as alavancas servem para movimentá-los para diferentes direções. É inegável que os comandos são deveras confusos e até difíceis de serem executados, mas ainda assim eles fazem bastante sentido, já que a intenção dos desenvolvedores é fazer com que o jogador erre muito e tenha dificuldades em realizar até as mais simples ações desempenhadas por seres humanos no controle de um polvo.





Certos momentos da aventura chegam a ser até um pouco desesperadores, tamanha a dificuldade em realizar certos movimentos. Em uma passagem do gameplay, por exemplo, o polvo deverá subir em um escorregador cheio de obstáculos para encontrar-se com seu filho e, enquanto faz isso, você será grato como nunca por possuir mãos e dedos ao invés de tentáculos.

Octodad é uma aventura bastante linear, e se não fosse tão divertida e inusitada não seria digna de uma revisita. Com alguns poucos colecionáveis para serem encontrados, o jogo preza pela exploração e os cenários foram criados de maneira que o jogador não apenas morre de rir enquanto joga mas também enquanto destrói todo o ambiente devido a falta de estabilidade e coordenação do personagem.


A beleza da simplicidade

Octodad: Dadliest Catch não possui gráficos de ponta e tampouco faz jus ao hardware do PlayStation 4. A verdade é que o título rodaria sem dificuldade alguma no PlayStation 3 e que é até inexplicável como o título não foi lançado para as duas plataformas. Mesmo assim, os gráficos do jogo são adoráveis e não farão com que você reclame em nenhum momento. Jogar Octodad é quase como assistir a um desenho animado divertido, daqueles que marcam a sua memória, e os gráficos simples são capazes de transportá-lo facilmente para as situações que o jogo deseja que o jogador viva.

Leve e carismática, a trilha sonora aumenta ainda mais o clima de desenho animado do jogo, que conta até com uma música tema cantada para o polvo. Todos os personagens do jogo são dublados e o texto tem vários momentos engraçados, com destaque para a filha do casal, que é, de longe, a mais inteligente. Octodad não fala inglês, mas, por alguma razão desconhecida, todos conseguem entender seus gemidos de polvo, que sempre são muito engraçados.



O poder da criatividade

A estreante Young Horses apostou em sua criatividade e desenvolveu um título cativante, encantador e extremamente divertido logo de cara. Octodad: The Dadliest Catch pode não ser um AAA, mas certamente possui charme e carisma suficientes para agradar qualquer tipo de jogador. Apesar da jogabilidade ser um pouco complicada, ela é completamente coerente com a proposta do jogo e faz com que o jogador se sinta ainda mais imerso no universo do título, o que acaba fazendo dela uma qualidade peculiar para um título ainda mais peculiar ainda. Imperdível! 



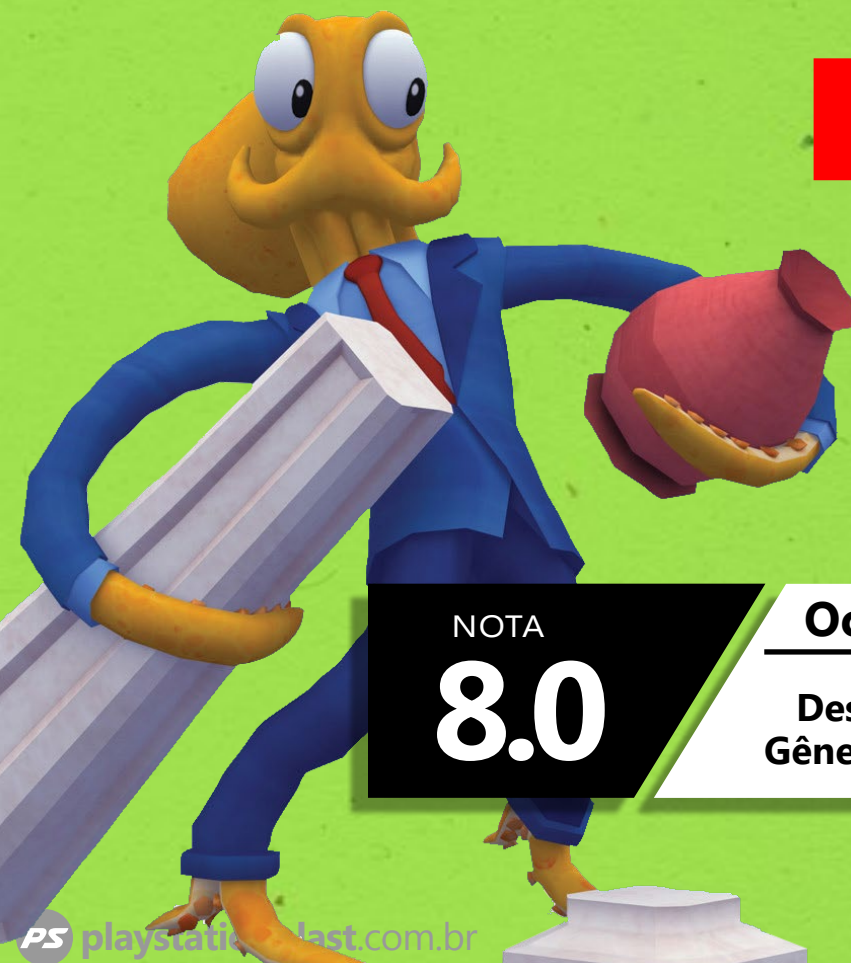
Prós

- Proposta inusitada e divertidíssima;
- Situações constrangedoras e engraçadas;
- Jogabilidade difícil dá ainda mais coerência à proposta.



Contras

- Poderia ter sido lançado também para Playstation 3;
- Jogabilidade complexa pode afastar alguns jogadores.



NOTA

8.0

Octodad: Dadliest Catch (Playstation 4)

Desenvolvimento: Young Horses
Gênero: Ação e Puzzle

CHILD OF LIGHT



por Gabriel Vlatkovic

*Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Guilherme Vargas*



Dentre todas as grandes desenvolvedoras ocidentais atuais, a Ubisoft se destaca não apenas pela grande qualidade de suas super produções como também por ser uma das que mais se arrisca em novas ideias e conceitos que vão contra a corrente de desenvolvimento atual. Títulos como Beyond Good & Evil (Multi), a franquia Prince of Persia (Multi), Rayman Legends e Rayman Origins (Multi), o reboot da série de seu maior mascote são exemplos de como a empresa é capaz de se reinventar e de trazer jogos de extrema qualidade para um mercado saturado de shooters genéricos. Com o desenvolvimento da UbiArt, engine capaz de processar gráficos que mais parecem pinturas vivas do que cenários de videogames, a empresa francesa criou os novos jogos da franquia Rayman, mas também quis ir além. O primeiro jogo desta empreitada é Child of Light, um belíssimo RPG ao melhor estilo oriental que faz o jogador mergulhar em um belíssimo conto de fadas.

O melancólico mundo de Lemuria

Child of Light conta a história de Aurora, uma princesa austríaca do século XIX que é envenenada e, ao invés de morrer, é levada para um mundo encantado chamado Lemuria. Sem saber onde está e o que ocorrera, a garota começa a vagar por aquele mundo até descobrir que talvez nunca mais consiga voltar para seu pai, e que deve encarar seu destino como princesa de Lemuria para salvar o reino da escuridão trazida por Umbra, uma ditadora e rainha auto-proclamada, que roubou o Sol, a Lua e as estrelas, colocando o reino de Lemuria em uma situação delicada. Com a esperança de reencontrar seu pai e não se vendo com outra alternativa, Aurora aceita sua missão e parte em busca da salvação daquele reino distante, sem saber o tamanho do desafio que estava prestes a enfrentar.

Durante a sua jornada, Aurora encontrará diferentes povos de Lemuria, sendo que alguns seres até simpatizarão com a causa da princesa e a seguirão em sua jornada. Os parceiros

da garota aos poucos deixam de ser apenas membros de uma equipe e passam a se tornar verdadeiros amigos da personagem, que com seu carisma, inocência e coragem acaba conquistando todos que cruzam o seu caminho. Contudo, a busca pela Rainha Umbra também é cheia de perigos e monstros cruéis dispostos a matar a garota a qualquer custo, o que dificultará bastante a jornada da heroína pelo decadente mundo do jogo.

Um RPG de respeito

Apesar de ter sido desenvolvido no ocidente, *Child of Light* exala o clima de RPGs orientais para todos os lados. Com uma jogabilidade simples e ainda assim cheia de nuances, o jogo é um deleite para os fãs do gênero, além de agradar qualquer jogador que curte uma boa aventura. Durante as passagens de exploração, o jogo é completamente bidimensional, e Aurora deve explorar cada canto dos cenários, seja por terra, caminhando, ou através do céu (já que logo no início da aventura a garota recebe a habilidade de voar) sempre em busca de baús enquanto ruma em direção ao seu próximo destino.



Ao contrário do que muitos possam imaginar, as batalhas de *Child of Light* não são em tempo real, mas sim em turnos, ao melhor estilo *Final Fantasy*. Com uma barra na parte de baixo da tela que funciona mais ou menos como uma barra de ATB unificada para todos os participantes da batalha, as estratégias sempre são formadas levando-a em consideração, já que é possível visualizar quem é o próximo a agir e, com isso, direcionar ataques e habilidades que possam atrasar ou cancelar ações inimigas. Apesar de muito simples, o

sistema funciona e faz com que o jogador participe ativamente de cada momento da luta, seja para atacar seus inimigos ou mesmo para impedi-los de atacar. Além disso, de forma semelhante ao que ocorre em Final Fantasy X (PS2), é possível trocar de personagens durante a batalha, aumentando ainda mais o número de possibilidades estratégicas, já que cada um conta com habilidades exclusivas que quase sempre fazem diferença na hora de uma luta.



Como em quase todos os RPGs, há um sistema de aumento de níveis, que é ativado a partir dos pontos de experiência recebidos ao fim de cada luta e a partir dos pontos de habilidade, que permitem que os personagens aprendam novas técnicas ou melhorem as que já possuem. Para completar, ainda é possível encontrar Oculi, pedras preciosas que podem ser equipadas para aumentar atributos dos personagens, como ataque, resistência a um determinado elemento e até mesmo a obtenção de mais pontos de experiência ao final de cada luta.

Apesar de tantos elementos em sua jogabilidade, Child of Light é um jogo simples e gostoso de se jogar, tanto que dificilmente senti alguma dificuldade real para completar a jornada, que durou cerca de doze horas. Contudo, o jogo exige atenção total do jogador para que seja melhor aproveitado, seja para vencer as batalhas ou mesmo para explorar o mundo de Lemuria, que é cheio de passagens secretas e itens escondidos.

Um poema em forma de jogo

Com uma jogabilidade tão prazerosa e um mundo tão vasto e cheio de nuances, seria estranho se a qualidade da produção não acompanhasse o restante do pacote. Talvez

os gráficos da aventura sejam o seu ponto de maior destaque, já que tudo parece feito à mão e cada novo cenário é capaz de deixar qualquer jogador de queixo caído, já que a direção artística é impecável. Lemuria se consagra desde já como um dos universos mais magníficos já criados para um jogo. A trilha sonora também não faz feio e completa o clima triste do jogo com seu arranjos calmos tocados apenas por um piano com a aparição ocasional de outros instrumentos em momentos mais oportunos.

Mas não é apenas isso que faz o jogo brilhar. Uma das coisas mais brilhantes da aventura é que praticamente todos os diálogos são rimados, o que aumenta ainda mais o clima de conto de fadas da jornada. E não pensem que tal privilégio só está disponível para os que dominam a língua inglesa, já que o jogo foi completamente localizado para a nossa língua, inclusive em suas rimas e diálogos engraçados. É claro que nem sempre as rimas são coerentes o bastante para dar consistência aos diálogos, mas é admirável como a grande maioria deles é incrivelmente bem escrita e divertida de ser lida.

Um clássico inesperado

Child of Light é facilmente um dos melhores jogos lançados neste ano. Com sua belíssima história e com seus personagens extremamente carismáticos e distintos entre si, o conto de fadas de Aurora é uma jornada inesquecível tanto para amantes do gênero RPG quanto para jogadores ávidos por uma boa aventura. A exploração dos cenários fará com que os jogadores continuem voltando para o jogo só para que eles descubram ainda mais passagens secretas, itens raros e chefes opcionais, um verdadeiro deleite e um sopro de novidade vindo de uma desenvolvedora que tem coragem suficiente para sair de sua zona de conforto.



Prós

- Mundo encantador;
- História simples, mas muito envolvente;
- Gráficos espetaculares;
- Batalhas divertidas e que exigem estratégias.



Contras

- Termina muito rápido.



NOTA

9.5

Child of Light (PlayStation 3)

Desenvolvedor: Ubisoft
Gênero: RPG

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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

PS3

PS4

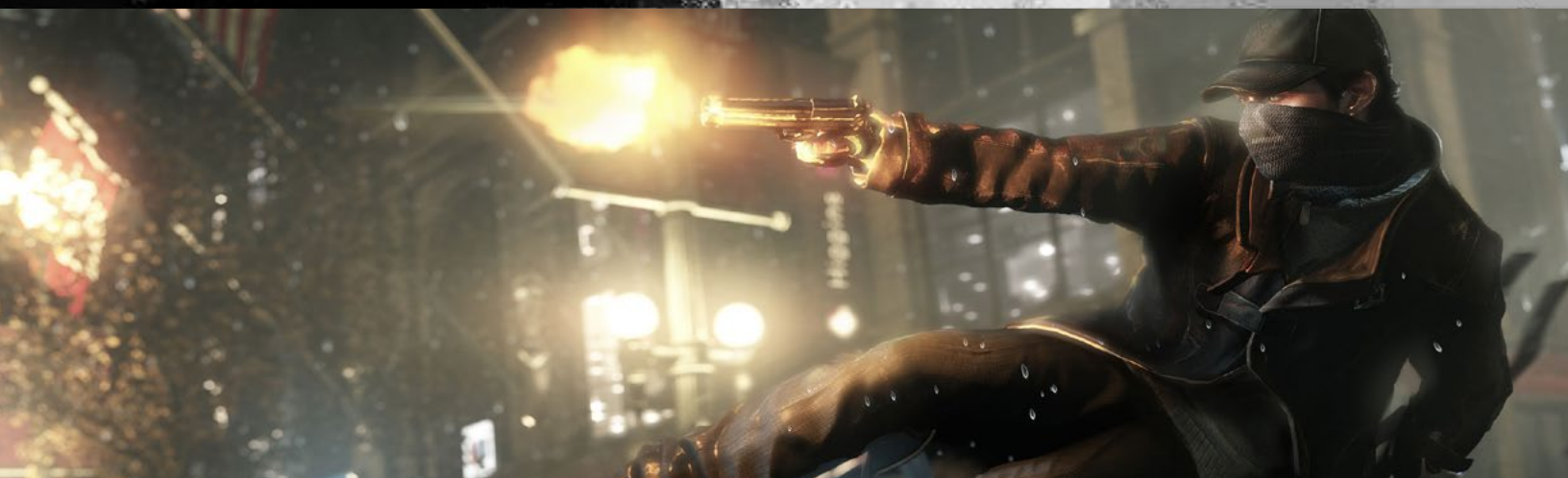
por **Gabriel Vlatkovic***Revisão: Vítor Tibério
Diagramação: Leandro Fernandes*

WATCH_DOGS™

Quando anunciado, há pouco menos de dois anos, Watch_Dogs surpreendeu a todos com sua abordagem inovadora em jogos de mundo aberto. E não era para menos: com um trailer alucinante, era possível ver o mundo de possibilidades a ser proporcionado pela nova franquia da Ubisoft. E aquilo era apenas a ponta do iceberg! Programado para ser lançado no final do ano passado, o mais antecipado jogo da nova geração foi adiado para o segundo trimestre deste ano para que as mecânicas fossem melhor refinadas e o título pudesse atender completamente as expectativas dos jogadores. Apesar da enorme revolta provocada pela Ubisoft nos jogadores pelo adiamento, já que todos esperavam jogar o título juntamente com o lançamento dos novos consoles, a desenvolvedora seguiu em frente com seu plano, e o resultado parece cada vez mais incrível.

Tudo é conectado_

Watch_Dogs se passa em uma Chicago futurista em que tudo, desde os sistemas de segurança até informações de cada cidadão, estão interligados por uma rede chamada ctOS. Tamanha interligação fez com que as pessoas perdessem quase que totalmente sua privacidade, já que grandes empresas utilizam suas informações pessoais para lançar novos produtos ou elaborar novas formas de controle. E este nem é o maior problema para a população do mundo de Watch_Dogs! Por ser completamente conectada e interligada, a sociedade inteira é suscetível a invasões de hackers que podem fazer um estrago gigantesco se souberem como.



Em busca de vingança_

Neste contexto, Aiden Pierce, o protagonista do título, consegue obter um programa capaz de invadir completamente a ctOS para obter qualquer informação que desejar, bem como sabotar quase qualquer elemento de Chicago. Pierce não é um vilão, mas também não se parece nada com os heróis que estamos acostumados. Após uma tragédia que matou sua sobrinha de seis anos de idade, o jovem, que é considerado culpado pelo incidente, decide encontrar o verdadeiro responsável pelo crime, o que não foi uma ideia muito boa, já que Aiden logo descobre que há uma grande e poderosa organização por trás não apenas deste, mas de diversos crimes que vêm acontecendo em Chicago. Com sua identidade exposta, a organização não poupará esforços para eliminar Pierce, e o rapaz se verá tendo que salvar não apenas a si mesmo, mas a toda sua família.

A obra máxima da Ubisoft

Apesar de ser uma franquia completamente nova, Watch_Dogs pode ser considerado uma síntese de tudo o que a Ubisoft criou na última década. Bebendo da fonte de Assassin's Creed, o novo título tem jogabilidade em mundo aberto com uma enorme quantidade de missões paralelas e a recriação de uma cidade real para que a ação se desenrole. Ao mesmo tempo, Pierce possui uma árvore de habilidades que podem ser aprendidas conforme pontos de experiência são recebidos ao completar alguma ação, como em Far Cry 3. Além disso, o título possui muitos momentos de ação stealth, no melhor estilo Splinter Cell ou mesmo o clássico cult Beyond Good and Evil e seções de tiroteios tão bem elaboradas quanto às dos títulos da franquia de jogos baseada na obra de Tom Clancy.



Durante todos esses anos, a Ubisoft adotou uma postura de desenvolvimento em que o maior foco era trazer grandes inovações em cada novo jogo lançado. Prezando a qualidade sobre a quantidade, quase sempre recebemos títulos muito polidos e refinados, com mecânicas viciantes e extremamente divertidas. Watch_Dogs não apenas pega emprestadas diversas qualidades de grandes títulos da gigante francesa, como integra novos e inovadores elementos que juntos são capazes de tornar o jogo um dos mais incríveis títulos de mundo aberto já criados.



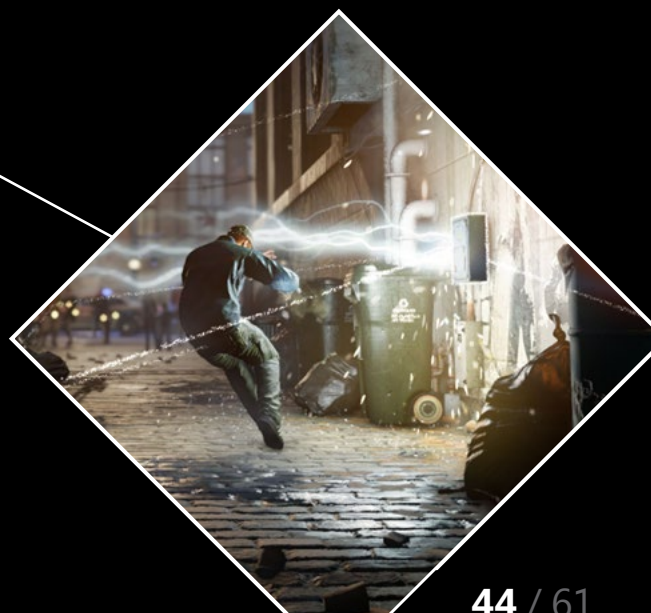
A cidade em suas mãos!

Tudo bem, todos os elementos citados acima já são bem conhecidos por jogadores que apreciam títulos de mundo aberto. Então onde está a grande inovação de Watch_Dogs? Justamente em seu conceito. O plano de fundo da aventura de Pierce, com uma cidade interligada em que é possível obter qualquer informação por meio da ctOS não é mero coadjuvante, e sim o maior trunfo do título. Em sua jornada, Pierce é capaz de hackear quase tudo o que encontrar pelo caminho. É possível controlar semáforos, a distribuição de energia, câmeras de segurança e até mesmo os smartphones da população, tudo isso de maneira completamente integrada à jogabilidade.



Vamos supor que Aiden deve encontrar algum criminoso ligado à organização que deseja matá-lo. Inicialmente você está andando pela cidade, cheia de pessoas, tentando descobrir quem é o tal criminoso. Para descobrir alguma pista, você poderá invadir as câmeras da cidade em busca de algum movimento suspeito ou mesmo invadir os celulares das pessoas em busca de alguma prova que as incrimine. Depois de muita procura você finalmente desmascara o bandido, mas ele rouba um carro e foge freneticamente de Pierce. Neste momento, o jogador poderá, por exemplo, provocar um acidente manipulando os semáforos da cidade, atrasando a fuga do indivíduo. Parece divertido, não?

E é com momentos como esse que a Ubisoft pretende prender a atenção dos jogadores. Contando com cinco capítulos divididos em 30 missões e mais de 80 side-quests, Watch_Dogs oferecerá conteúdo de sobra para que os jogadores explorem todas as nuances de sua jogabilidade, que parece estar refinada ao extremo.



Revolucionando o multiplayer_

Watch_Dogs ainda conta com seis modos multiplayer, sendo alguns completamente integrados à campanha para um jogador. O mais interessante deles é o Online Hacking, em que um jogador pode invadir o jogo de outro no melhor estilo Dark Souls. A situação que descrevi para explicar a jogabilidade do título cabe prontamente para exemplificar o que este modo pode proporcionar aos jogadores. O jogador que invadiu a partida do outro deverá hackeá-lo para conseguir pontos de experiência, enquanto o outro deverá impedir a todo custo. O interessante é que nenhum dos dois se veem como Aiden Pierce, apesar de estarem controlando-o. A Ubisoft desenvolveu um mecanismo em que os dois jogadores se veem como cidadãos quaisquer da cidade, mesmo que em seu próprio jogo estejam controlando Pierce. Isso faz com que realmente não tenhamos como saber quem é o invasor sem que realmente investiguemos cada um dos pedestres de Chicago. E isso é genial!




Watch_Dogs ainda conta com modos mais tradicionais, em que os jogadores tenham que aceitar os desafios. Entre eles temos uma variação de Capture the Flag, em que a missão é conseguir um documento sigiloso; outro de corrida em que é possível sabotar todo o percurso; o tradicional Deathmatch e até mesmo uma modalidade em que um jogador deve utilizar um tablet para colocar carros de polícia pela cidade para dificultar a vida do jogador com o controle, o que acaba sendo uma variante do multiplayer de Zombi U, lançado em 2012 exclusivamente para o console da Nintendo.

A questão polêmica

Watch_Dogs é um jogo lindo, e isso pode ser conferido em qualquer trailer já divulgado pela Ubisoft. Contudo, é notável o downgrade gráfico que o jogo recebeu após o seu adiamento. Se compararmos os primeiros trailers, lá de 2012, com os divulgados recentemente, percebemos claramente que muitos detalhes foram deixados de lado e que a cidade está apresentando um visual mais simples do que anteriormente. Contudo, a enorme quantidade de conteúdo que o jogo disponibilizará ao jogador, somado a todos os elementos que se pode interagir pela cidade fazem com que a queda de qualidade gráfica seja justificável. Sendo um jogo de transição, que será lançado tanto para PlayStation 3 quanto para PlayStation 4, é de se esperar que os gráficos não tirem todo o potencial do novo console, mas mesmo assim, o jogo não faz feio e enche os olhos pela vivacidade da cidade recriada pela Ubisoft. As cutscenes parecem estar muito bem dirigidas e o ambiente é completamente desenvolvido para que o jogador seja capaz de criar seus próprios momentos épicos. E isso é muito mais importante do que a qualidade das texturas da jaqueta de Pierce.



Está chegando a hora!

Depois de tanta espera, estamos a menos de um mês do lançamento do jogo, e a Ubisoft finalmente começou a revelar maiores detalhes sobre as suas mecânicas. Com um mundo aberto extremamente bem construído, uma trama promissora e uma jogabilidade muito inovadora, estamos diante de um dos mais incríveis jogos dos últimos tempos, obrigatório para quase todos os tipos de jogadores. E esse é apenas o primeiro sandbox da nova geração. 

EXPECTATIVA

5 

Watch_Dogs (PS3/PS4)

Ubisoft

Gênero: Ação

Lançamento: 27 de maio de 2014



MEGAMAN X4

Relembre Mega Man X4 (PS) e sua ação frenética

por Farley Santos

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Lucas Paes

O primeiro título da franquia para o PlayStation manteve mecânicas básicas da série em conjunto com ótimos gráficos 2D

O início da era 32bits foi marcado pela transição de franquias clássicas, afinal o poder dos novos consoles permitia gráficos poligonais e mundos em três dimensões. Mas nem todas as séries populares seguiram essa regra e muitos jogos ainda apresentavam gráficos 2D. Mega Man X4, lançado em 1997 para PlayStation, é um destes títulos. O quarto episódio da saga de X e Zero possuía a mesma jogabilidade tradicional de plataforma e tiro, aliada a um belo visual em duas dimensões e ótima parte sonora.

O confronto de forças

No futuro distante, humanos e andróides reploids vivem em harmonia. Neste mundo, quando um robô se torna criminoso, é classificado como maverick, e os problemas que ele causa são resolvidos por uma força policial chamada Maverick Hunters. Mega Man X e Zero são membros desse grupo e tiveram muita dor de cabeça com um poderoso maverick chamado Sigma, que já foi derrotado pela dupla três vezes. Após o último confronto com Sigma, surgiu a Repliforce, uma nova força de combate aos mavericks. Com estrutura interna muito mais rígida que os Maverick Hunters, o grupo ajudou a reforçar a paz no mundo.



Infelizmente a harmonia entre as duas equipes não durou muito tempo. Tudo mudou quando a cidade voadora Sky Lagoon caiu na Terra, matando milhares de humanos e reploids. X e Zero são enviados para investigar os destroços e lá encontram Colonel, um dos comandantes da Repliforce. A dupla de heróis acha estranha a presença dele no local e tentam levá-lo para interrogatório, mas Colonel afirma que não tem envolvimento com o incidente e se nega a acompanhá-los. Por conta disso, a Repliforce passou a ser a principal suspeita como responsável pela tragédia de Sky Lagoon.



Pouco tempo após o acidente, General, o líder da Repliforce, faz um pronunciamento: o grupo estava oficialmente se tornando independente do governo liderado por humanos e seu novo objetivo seria criar uma nação exclusiva para repleids. Isso não foi visto com bons olhos e a Repliforce foi classificada como força de mavericks. Diante disso, os Mavericks Hunters recebem a ordem de eliminar a Repliforce e uma guerra começa entre os dois grupos.



Uma dupla de heróis

Mega Man X4 segue a fórmula já consagrada na série. O objetivo é explorar estágios de movimentação 2D e derrotar o chefe ao final de cada fase. Destruindo o mestre da região, os heróis absorvem seu poder especial. Como sempre, cada chefe é fraco contra alguma arma específica, logo utilizar as habilidades corretas deixa a tarefa mais fácil. Equipamentos e segredos estão espalhados pelos estágios e muito deles só podem ser adquiridos com poderes específicos. A maior novidade neste episódio da saga é a possibilidade de controlar X ou Zero, cada qual com jogabilidade e trechos da história distintos. As habilidades de X estão praticamente intocadas: o robô azul ataca à distância com seu canhão de plasma, pode melhorar suas características com pedaços da armadura escondidos pelos estágios e recebe novos poderes ao derrotar chefes. Já Zero tem como arma principal sua poderosa espada Z-Saber e aprende novas habilidades e ataques vencendo os mestres de estágio — como pulo duplo, um golpe flamejante de espada e uma explosão de energia.



Ambos os heróis percorrem os mesmos estágios e desafios, mas por conta de suas habilidades distintas o desafio muda. Derrotar os inimigos com X é mais fácil, já que ele pode destruí-los à distância. Já Zero precisa estar próximo dos oponentes para conseguir acertá-los, o que torna as coisas bem difíceis. O Maverick Hunter de armadura vermelha também sofre mais nos confrontos contra chefes: nem todos os mestres de fase podem ter seus ataques interrompidos pelas habilidades especiais do herói, ao contrário das armas de X. Zero é ideal para quem procura mais desafio ou jogabilidade diferente.

Atenção nos detalhes

Mega Man X4 foi o primeiro título da série X desenvolvido especialmente para consoles 32bits. Contrariando expectativas, a Capcom escolheu um visual com gráficos 2D ao invés de cenários poligonais. A desenvolvedora caprichou nos detalhes: os estágios são vibrantes e detalhados, a animação é fluida e a variedade de situações e locais é grande. A aventura tem também várias cenas animadas, que retratam os acontecimentos da trama. A parte sonora aproveitou o poder do console e contava com uma ótima trilha musical.






Um ponto interessante em Mega Man X4 foi o cuidado na execução da trama. O conflito entre Maverick Hunters e a Repliforce foi concebido de tal maneira que não existissem ideais absolutos, com cada grupo tendo que lidar moralmente com suas decisões. Tanto é que somente três dos oito mestres são realmente Mavericks, o restante dos robôs está simplesmente se rebelando por ter sido classificado como criminoso. O passado e motivações de cada chefe também receberam mais atenção, com direito a conversas entre heróis e inimigos antes das batalhas.



Um clássico de cara nova

Mega Man X4 é um dos pontos altos da série, considerado um dos melhores games da franquia e do console. O título trouxe poucas inovações na jogabilidade e mecânicas básicas, mas isso foi compensado com a grande atualização dos gráficos e áudio. Esta foi também a primeira vez na qual o popular Zero era um personagem controlável por toda a aventura, fato que se repetiu em todos os episódios seguintes. O jogo recebeu versões para outros consoles e foi incluso na compilação Mega Man X Collection (PS2/GC). Se gosta de títulos de ação e plataforma, não deixe de conhecer Mega Man X4. 

por **Rafael Neves**

Revisão: Bruno Nominato
Diagramação: Gabriel Leles

RPGS DE HOJE E



OS MÚLTIPLOS CAMINHOS E A DIVERSIDADE DE DIREÇÕES

Das fichas de papel dos dados rolados exaustivamente nas tardes de domingo, os famosos jogos de interpretação de personagens encontraram um terreno muito fértil nos videogames. Final Fantasy, Dragon Quest, Ys e tantas outras séries fizeram, com alguns pixels, o que jogadores suavam a camisa para recriar na vida real. É claro que os RPGs de papel não sumiram, mas o que se lançava para consoles de mesa e plataforma tomou muito a atenção do gênero. Hoje em dia, os RPGs contam com cenas cinematográficas, roteiros mega complexos e um sistema de lutas cada vez mais matemático. Mas, afinal, como se deu essa evolução?

E a resposta é que uma tentativa de enquadrar essa evolução numa perspectiva linear é inútil. Vamos descobrir porque os RPGs tiveram uma trajetória de contínuo retorno ao passado, progresso técnico e misturas.



A tradicional tentativa

Quando se tenta investigar a trajetória dos RPGs, normalmente se faz o básico: começar pelo começo. E a gente sempre vê aquele exaustivo trabalho de se tentar delinear o primeiro ou o pioneiro dos RPGs. **Wizardry**, **Ultima**, **Final Fantasy**, **Dragon Quest**, esses são alguns dos principais candidatos às funções de terem sido o primeiríssimo RPG e/ou o responsável pela instituição das bases e clichês para o gênero. Pois bem, acho que não precisamos ficar nesse exercício de historiografia, não é?



Bem que os sprites poderiam ter todos esses detalhes, né?

Por mais que a primeira crítica à tradicional análise da evolução dos RPGs seja justamente a essa tentativa de se demarcar um marco inicial, o que podemos tirar desse exercício são características básicas. Lineares, com batalhas em turnos, com poucos recursos técnicos, focados no planejamento e matemática, com temáticas de fantasias e clichês medievais. Acho que é mais ou menos isso, certo? Pois bem, vamos agora à segunda parte.



A tradicional evolução

Agora que já temos um panorama geral dos RPGs em seu nascimento, nos debruçamos sobre os títulos atuais do gênero e tradicionalmente concluímos que: estão muito mais bonitos audiovisualmente, com dinâmicos sistemas de batalhas, pautados também em ação em tempo real e não apenas planejamento, com direcionamento forte para o multiplayer e com roteiros muito mais complexos.

E pensar que isso...



Os problemas dessa visão são dois. Em primeiro lugar, ela atribui isso à natural evolução técnica das plataformas. Em segundo lugar, ela normalmente compara séries lançadas nos primórdios do RPG com suas versões atuais. O caso mais enfático é **Final Fantasy**, afinal, estamos falando do público ocidental (que não é lá muito fã de **Dragon Quest**, **Shin Megami Tensei**, **Ys**, etc.). Basicamente, o que se traça como "evolução dos RPGs" meramente é comparar o

primeiro game para Nintendinho com os atuais **Final Fantasy XIV: A Realm Reborn** (PS3/PS4) e **Final Fantasy XII: Lightning Returns** (PS3).

... fosse virar isso





Uma nova análise da "evolução"

Pois bem, agora é hora de mostrarmos por que essa evolução com base na comparação do passado com o presente comete algumas falhas cruciais. Em primeiro lugar, não dá para dizer que os progressos técnicos dos consoles e portáteis foram as alavancas do desenvolvimento dos RPGs. Já no NES, **Shin Megami Tensei** inovava no clima obscuro e narrativa complexa. Não indo muito longe, o SNES viveu o

nascimento do gênero tático com **Fire Emblem** e sistema dinâmico de batalha já nasceu com **Chrono Trigger** e o multiplayer já estava presente em **Secret of Mana**. Mesmo com os visuais tridimensionais, o PS1 e o PS2 tiveram o luxo de esbanjar RPGs que voltavam às origens, como **Star Ocean: The Second Story** e **Lunar**. E, até mesmo no PS3, com a suposta complexidade narrativa, **Ni no Kuni: Wrath of the White Witch** conseguiu ter a ingenuidade do enredo de um **Dragon Quest**.



Indas e vindas dos RPGs



Ou seja, não foi o fato de ter o poder de fogo nos novos consoles que abriu novos limites para os RPGs, uma vez que tanto inovações importantíssimas surgiram na época dos poucos bits quanto revisitas ao passado ocorreram em plena época HD.



Outro ponto ruim dessa evolução pautada numa série específica é que muitas vezes se esquecem de caminhos diferentes tomados por diferentes franquias e que a inovação se deu muitas vezes em séries novas, que não correspondem aos primórdios do RPG. **Final Fantasy** pode ser o grande exemplo do progresso dos RPGs, mas seu irmão (e rival) **Dragon Quest** sempre pendeu mais para o conservadorismo e menos para os gráficos e animações insanas. **Kingdom Hearts** é um exemplo de franquia nova, cujas inovações não podem ser vistas como evolução de uma série antiga. Ou seja, o desenvolvimento dos RPGs não foi apenas independente das capacidades técnicas, mas também multiverso.

Quem precisa de turnos?





Os RPGs

Essas são as múltiplas trajetórias tomadas pelos RPGs atualmente. Elas mostram o quão complexo e diverso está o gênero hoje em dia:

- Shooter RPG

Borderlands 2 é o exemplo mais expressivo de como pontos de experiência, atributos nas armas e número saltando pela tela a cada golpe podem funcionar num jogo de tiro. Hoje em dia, **Destiny** é uma das grandes apostas desse subgênero e **Mercenary Kings** conseguiu seu espaço por se assemelhar a **Metal Slug**, e não um FPS qualquer.



Quando as balas são trocadas por números





Kingdom Hearts, Dark Souls, Monster Hunter... muitos são os exemplos de RPGs que pegaram a tradicional mecânica de turnos das batalhas e a transformaram num dinâmico sistema que exige coordenação motora e prática com os botões. Muito se discute se o Action RPG não é, na verdade, um estilo de batalha próprio dos RPGs e não um subgênero à parte.





Quebrando as barreiras da jogatina solitária, os MMORPG unem os jogadores num mundo só, permitindo que todos compartilhem experiências e disputem juntos. O subgênero tem mais expressividade nos computadores, com destaque para **World of Warcraft** e **Ragnarok**. Nos consoles, até mesmo **Final Fantasy** e **Dragon Quest** seguiram essa moda, iniciada com **Phantasy Star Online** (DreamCast).

Agora todo mundo pode ver quando você for humilhado



- RPG tático

Fire Emblem deu início à ideia de colocar as mecânicas de RPG num tabuleiro de xadrez. Desde ai, muitas séries e jogos abusaram dessa excelente inovação. É o caso de **Final Fantasy: Tactics** e **Disgaea**, que elevam ao máximo o planejamento das jogadas. **PS**



BLASToY

por Ricardo Ronda

Aiden Pearce - Watch_Dogs



Watch_Dogs, o novo e aclamado game da **Ubisoft** nos trouxe um sandbox evoluído e repleto de missões na futurística cidade de Chicago. Não bastasse isso, a Edição de Colecionador chegou repleta de extras, como a belíssima estátua de **Aiden Pearce**... mas você só tem dinheiro para comprar a versão normal do jogo? Não tem problema, o **GameBlast** presenteia você com um **BlasToy** exclusivo do Aiden! Basta baixar, montar seu paper toy e colocar ele para enfeitar sua coleção de games!



Crie uma cena inusitada com seu BlasToy, tire uma foto e mande para blastup@nintendoblast.com.br
As melhores fotos serão publicadas no site e na revista PSBlast!

Pegue seu BlasToy aqui!

PLAYSTATION BLAST

Confira outras edições em:

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