

# PLAYSTATION BLAST

www.playstationblast.com.br



EDIÇÃO Nº05 OUT/2012



## Ready ... FIGHT!

É fato que a Sony já tem um expressivo poder no mercado de jogos e, nessa trajetória até galgar o posto de uma das maiores empresas do entretenimento eletrônico, a gigante japonesa acumulou um grande número de personagens. E são essas memoráveis figuras (como Kratos, Drake, Sackboy e tantos outros) que integrarão o elenco do que promete ser um dos melhores games de luta do ano: PlayStation All-Stars Battle Royale - que, nessa edição, recebeu uma Prévia de conteúdo tão grande quanto o título do jogo. Você ainda confere as Análises dos últimos lançamentos, que incluem o tão aguardado Resident Evil 6 (PS3), o shooter Borderlands 2 (PS3) e o curioso Gravity Rush (PS Vita). E já que tocamos no novo portátil da Sony, que tal nos ajudar a responder à pergunta: o que há de errado com o PS Vita? Se gosta tanto desse tipo de polêmica, ainda preparamos o Blast Battle: Assassin's Creed vs. Hitman. Haja conteúdo! – **Rafael Neves**



HQ BLAST

03

### Saudades

BLAST BATTLE

### Assassin's Creed x Hitman

38

ANÁLISE

04

### Gravity Rush (PSVita)

GUIA DLC

### Battlefield 3: Armored Kill (PS3)

44

ANÁLISE

09

### Borderlands 2

PLUG AND BLAST

### PlayStation 3D Display

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

16

### Playstation All Stars Battle Royale (PS3)

BLAST FROM THE PAST

### Final Fantasy VIII (PSone)



ANÁLISE

26

### Resident Evil 6 (PS3)

DISCUSSÃO

### Jogos da PSN São Mais Originais?



DISCUSSÃO

33

### O que há de Errado com o PSVita?

ANÁLISE

### Little Big Planet 2 (PS3)



Convite dos Céus 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

Rayner Lacerda  
Rafael Becker  
Rodrigo Estevam  
Thomas Schulze  
Alberto Canen

REVISÃO

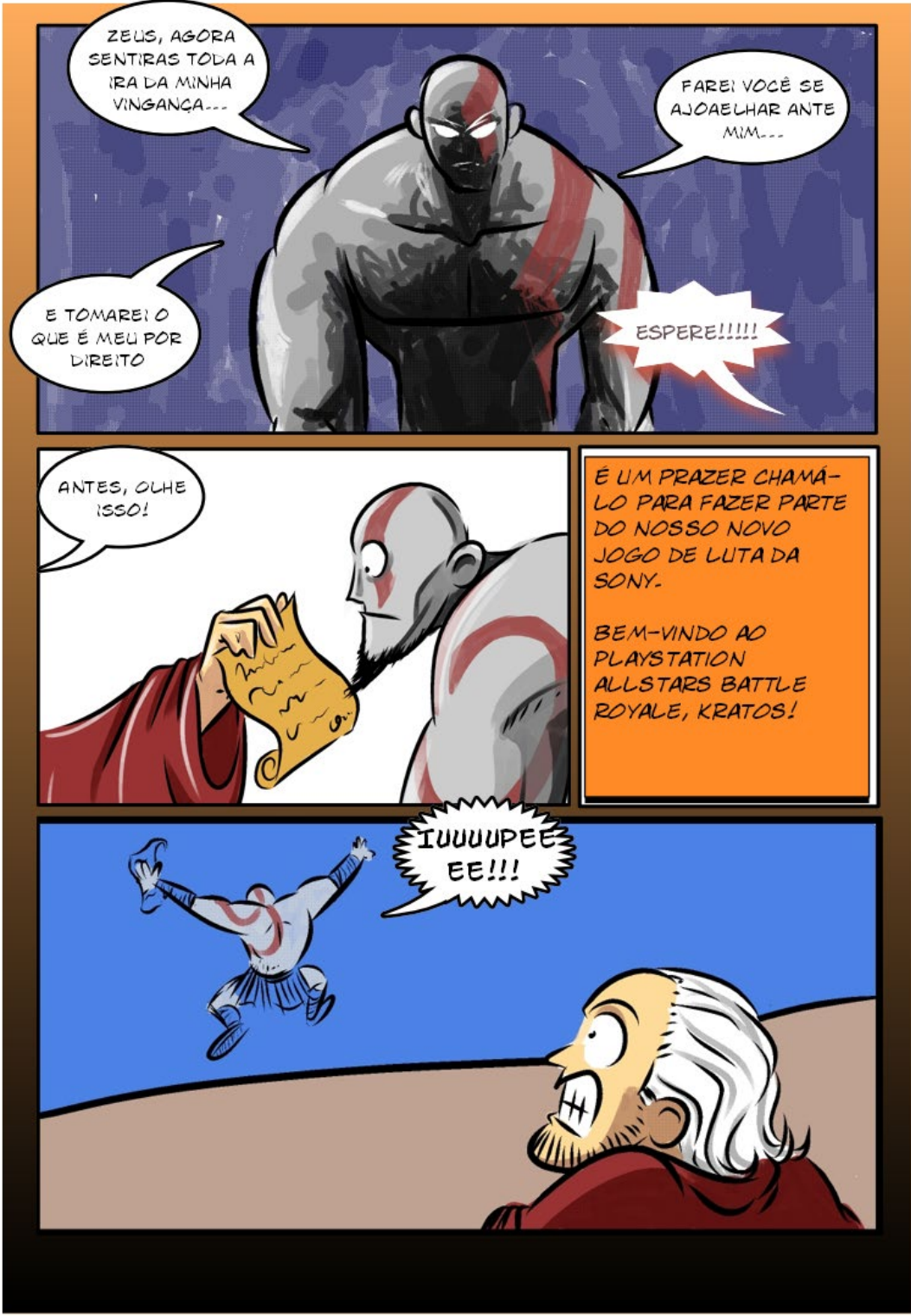
Catarine Aurora  
Leandro Freire  
José Carlos Alves  
Alberto Canen  
Bruna Lima  
Rafael Becker

DIAGRAMAÇÃO

Leandro Fernandes  
Tiffany Bittencourt  
David Vieira  
Gustavo Assumpção  
Guilherme Vargas

CAPA

Wellington Aciole



**ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!**

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

**ASSINAR!**

por **Rayner Lacerda**

Revisão: Catarine Aurora  
Diagramação: Leandro  
Fernandes

# GRAVITY RUSH™

The background of the page is a vibrant, green-tinted illustration of a fantastical city. A character with long blonde hair, wearing a black and yellow outfit, is shown in a horizontal, floating position, holding onto a ledge of a stone building. The city features tall, ornate towers, a large archway, and various floating objects like a television set and a small boat. The sky is filled with soft, white clouds and several flying creatures or drones. The overall aesthetic is whimsical and surreal.

Finalmente um jogo que faz jus ao PlayStation Vita. Gravity Rush chamou a atenção logo no primeiro trailer. Talvez pela possibilidade de controlar a gravidade com o sensor de movimento, ou mesmo por sua trama peculiar, logo caiu nas graças do público que esperava ansiosamente por um grande título inovador. Será esse o título responsável pela recuperação do portátil? Para descobrir a resposta, confira nossa análise e viaje com a gente pelo estranho mundo de Kat.

Only On PlayStation.

# GRAVITY RUSH™



Em outra matéria desta edição, argumentei que o PS Vita precisa urgentemente de títulos criativos, que façam bom uso do hardware do aparelho e que, principalmente, não sejam simples ports de consoles.

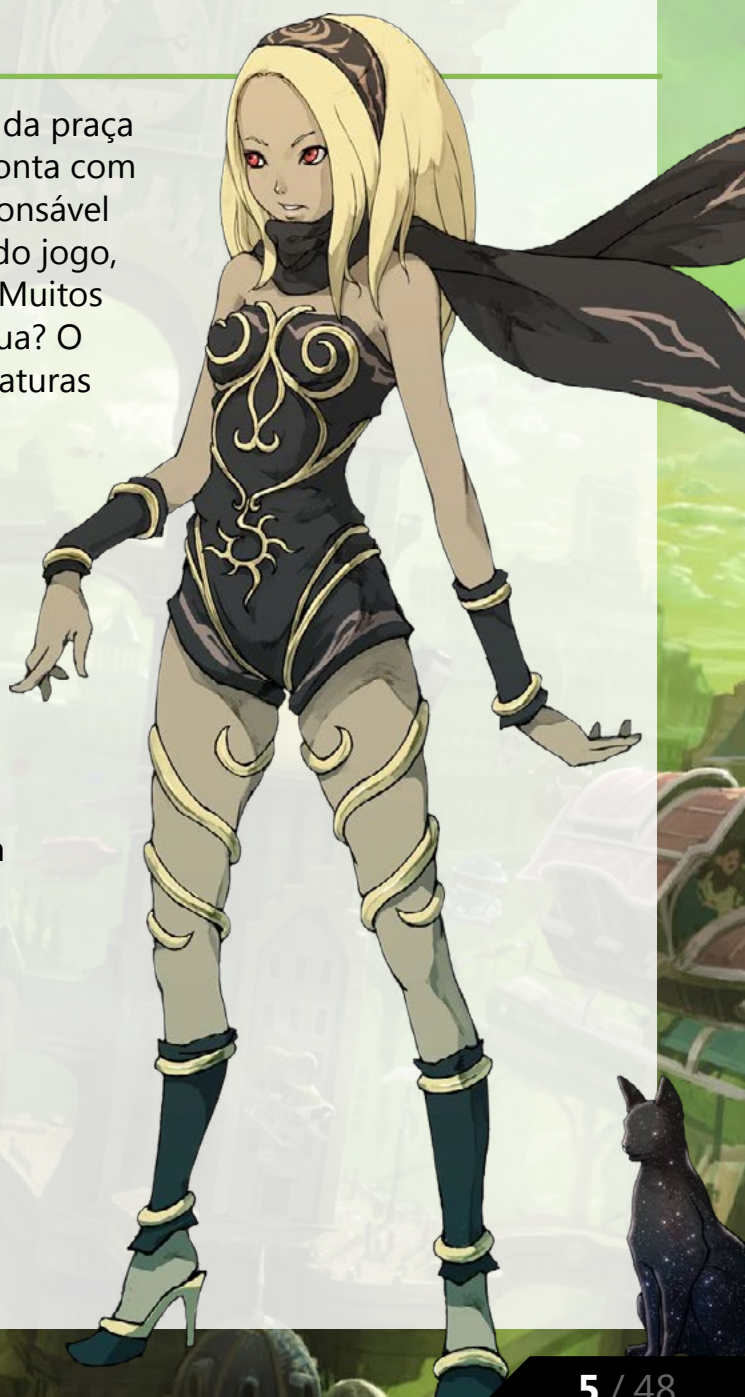
Gravity Rush é definitivamente um desses títulos. Se a Sony tivesse lançado com o portátil mais dois ou três jogos desse porte, o Vita teria sido um sucesso tremendo. Pena que não foi assim. De qualquer forma, tenho certeza que, ao lado de Rayman Origins, esse é um jogo indispensável para os donos do aparelho.

## Amnésia clássica

Você controla Kat, uma jovem que acorda no meio da praça sem saber quem é ou para onde vai. Ela também conta com a ajuda de um gato chamado Dusty, o grande responsável por ela ser capaz de alterar a gravidade. Ao longo do jogo, tudo isso é explicado, mas não vou entregar nada. Muitos mistérios aparecem no início, por que a cidade flutua? O que está acontecendo com a personagem? Que criaturas são essas que aparecem de repente? Enfim, muitas perguntas, nenhuma resposta. Cabe a você ajudar a protagonista e descobrir tudo junto com ela.

Tirando o clichê, a história funciona bem. A narrativa é suave e surpreendente ao mesmo tempo. Nada melhor do que acompanhá-la em bom português. Sim, felizmente essa é uma realidade que está cada vez mais presente no mercado brasileiro. O jogo é muito bem traduzido. A dublagem não foi possível, pois a equipe criativa inventou um idioma próprio para a mitologia da série, ponto para a Japan Studios.

A cidade de Hekseville pode ser explorada do jeito que você quiser, como se fosse um mundo aberto. Mas apesar disso, o jogo segue uma história linear que aos poucos vai se desenvolvendo. Acredite, você pode achar tudo meio monótono no início, mas depois que a história se desenvolver, você não vai conseguir deixar de acompanhar.



## Estilo fabuloso

A primeira coisa que te fisgará no jogo são os seus belíssimos gráficos. O layout inteiro é sensacional, com um cel shading muito bem feito. É deslumbrante poder perambular por uma cidade tão bonita e com cores tão vivas. Os personagens também foram muito bem construídos.

Mas o que dá um charme a mais e deixa o jogo sensacional são as cenas em forma de quadrinho interativo. Foi a primeira vez que vi uma ideia tão inovadora e interessante. À medida que você avança o diálogo, novos quadros animados aparecem, como se você estivesse folheando um gibi. E o mais interessante é que você pode interagir com os quadros, seja movimentando o Vita para cima ou para os lados, o que dá uma sensação de profundidade muito agradável. Em outras palavras, você pode literalmente virar o portátil e perceber outros elementos da cena.



Arrisco-me ainda a dizer que isso será um divisor de águas daqui para frente, ao menos é o que eu desesperadamente desejo. Imaginem as possibilidades? As adaptações se aproximariam, no que diz respeito às formas narrativas, de uma maneira nunca antes vista. E mais, já pensou ler um mangá de One Piece ou uma história do Batman dessa forma? Com quadrinhos animados? Realmente, dá gosto ver uma produtora sendo feliz na escolha de determinadas mecânicas.

## Nem tudo são flores ao brincar com a gravidade



Assim como o título deixa a entender, a grande sacada do game é controlar a gravidade. Ao apertar o botão R, Kat levita e distorce a ação gravitacional. Por meio de um sistema de mira, no melhor estilo fps, você escolhe onde ela pode ou não pisar, sendo inclusive possível alternar entre o chão, o céu e as paredes em poucos segundos. O bacana é que você pode mover tanto o analógico quanto o próprio portátil, é só apontar e se deslocar.

Nem preciso dizer o quanto inovador é esse sistema de gravidade, poder inverter as leis da física é uma ideia muito bacana. No começo, tudo é novidade e os controles são um pouco difíceis de se acostumar. Dessa forma, não fique com raiva ao ter que repetir uma ação mais de uma vez. Leva tempo até você pegar o jeito.

É uma pena que a mecânica não foi tão bem desenvolvida assim. Por exemplo, em um dos power ups, Kat pode deslizar pelas paredes. O problema é que para executar a ação, você precisa mover o portátil, ação responsável por controlar a câmera. O resultado é uma confusão só.

Por mais que o ideia tenha sido muito bem planejada, na prática a história é outra. Os controles muitas vezes são confusos e, nos momentos mais importantes, atrapalham mais do que ajudam.

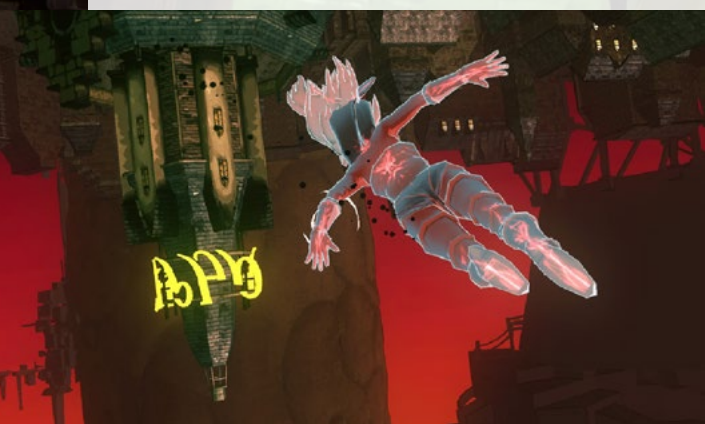
Infelizmente, o combate também sofre de problemas. Pelo caminho, você enfrentará uma infinidade de criaturas chamadas Nevi. Apesar das diferentes formas, você pode contar no dedo quais realmente causam problemas. Basta deslizar o dedo pela tela do Vita e Kat escapa dos ataques. Mas a dificuldade é, de longe, o menor dos problemas.

Ao enfrentar múltiplos inimigos de uma vez, obviamente, você deve fazer escolhas na hora de atacá-los. É nesse momento que o jogo peca de forma grotesca. O sistema de mira (se é que podemos chamá-lo assim) é absolutamente confuso, para não dizer mal feito. Por causa disso, é perfeitamente comum você tentar acertar um inimigo usando a gravidade, e sem mais nem menos ir parar a 20m dele. Ao enfrentar inimigos ágeis a situação piora, pois eles simplesmente somem da sua vista. E para ficar pior, os controles nem ao menos são customizáveis.

## Peraí, isso de novo?

Outro grande problema do jogo é o seu caráter extremamente repetitivo. As lutas que o digam. Como eu disse, você vai encontrar muitas criaturas diferentes, mas as batalhas seguem sempre o mesmo roteiro: corra ou use a gravidade e bata neles até acabar. Isso, somado aos problemas de mira, tornam o jogo bem cansativo.


Sem falar na irônica dualidade que marca o jogo: você tem bastante coisa a fazer e, ao mesmo tempo, nada que valha a pena repetir. Explicando melhor, além das missões que fazem parte da história, você também pode completar outros tipos de missões que se resumem ao seguinte: correr pela cidade tentando bater um recorde e derrotar um número X de inimigos no limite de tempo. Não espere mais do que isso, portanto, esqueça missões onde você deve ajudar determinado personagem secundário.

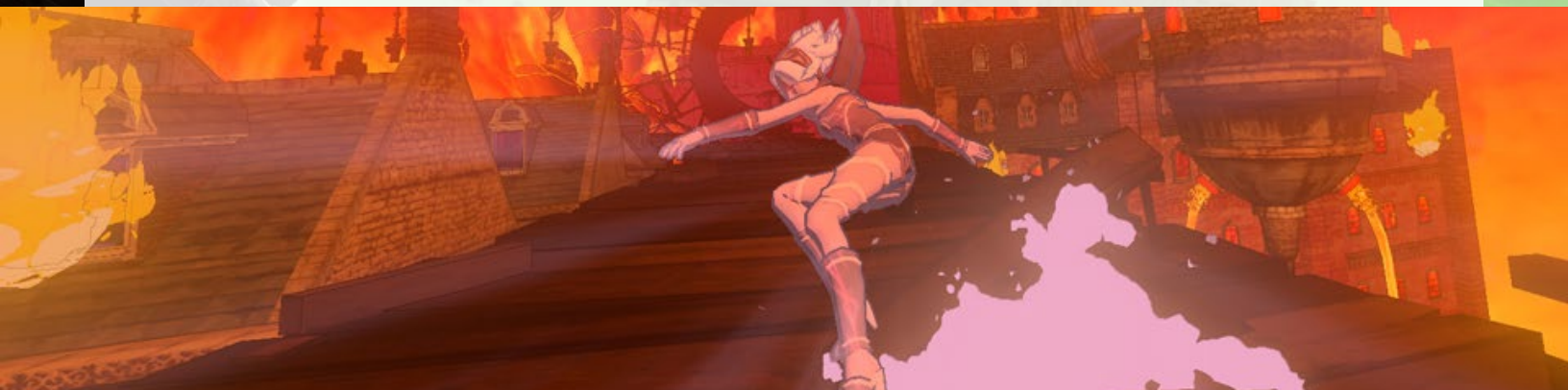


Esses minigames possuem um propósito, ao completá-los repetidas vezes você ganha cristais, os mesmos necessários para evoluir as habilidades de Kat. Para mim, isso nada mais é do que pura e simples preguiça em desenvolver novos conteúdos. No fim das contas, você tem que repetir mil vezes a mesma missão se quiser evoluir ao máximo uma habilidade. Nesse ponto, a Japan Studios pecou feio.

## Expectativas de um começo tardio

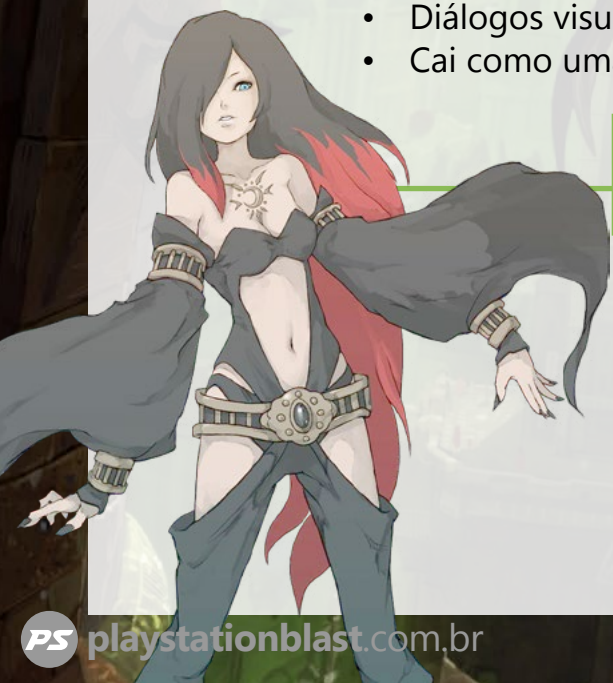
Todos sabem que o Vita caminha sobre cacos de vidro. A carência de títulos inovadores é enorme. Felizmente temos aí uma bela surpresa. Arrisco-me ainda a dizer que se o portátil começar a receber títulos de peso, ao invés de apenas ports, ainda há esperanças de um longo e produtivo caminho pela frente.

Apesar de alguns deslizes, Gravity Rush é um ótimo jogo, talvez o melhor até agora do Vita. É uma pena que o seu lançamento tardio tenha minado mais ainda a história do portátil. Se tivesse sido lançado em conjunto, a trajetória do Vita poderia ter sido bem diferente. 



### Prós

- História original e bem desenvolvida
- Mecânicas inovadoras e divertidas
- Layout magnífico
- Diálogos visualmente fantásticos
- Cai como uma luva para o Vita



### Contras

- Falta de uma mira decente nas lutas
- Controles problemáticos
- Muito repetitivo
- Falta conteúdo

NOTA FINAL

**9.0**

**Gravity Rush (PSVita)**

Visual **10.0** | Som **9.0**  
Jogabilidade **7.0** | Diversão **9.0**



PS3

# BORDERLANDS 2

por **Alberto Canen**

Revisão: Rafael  
Becker. Diagramação:  
Guilherme Vargas

O primeiro jogo da série teve o mérito de ser bastante original ao criar uma fórmula de sucesso que misturava a ação dos jogos de tiro em primeira pessoa com diversos elementos de RPG, somando com um belo visual cel shading bem cartunesco. Borderlands 2 não procurou criar algo muito diferente, pelo contrário, o pessoal da Gearbox apenas se concentrou em manter o que deu certo, corrigir os erros e acrescentar melhorias, o que torna inevitável a comparação com seu antecessor, para saber se eles realmente tiveram sucesso em suas pretensões.

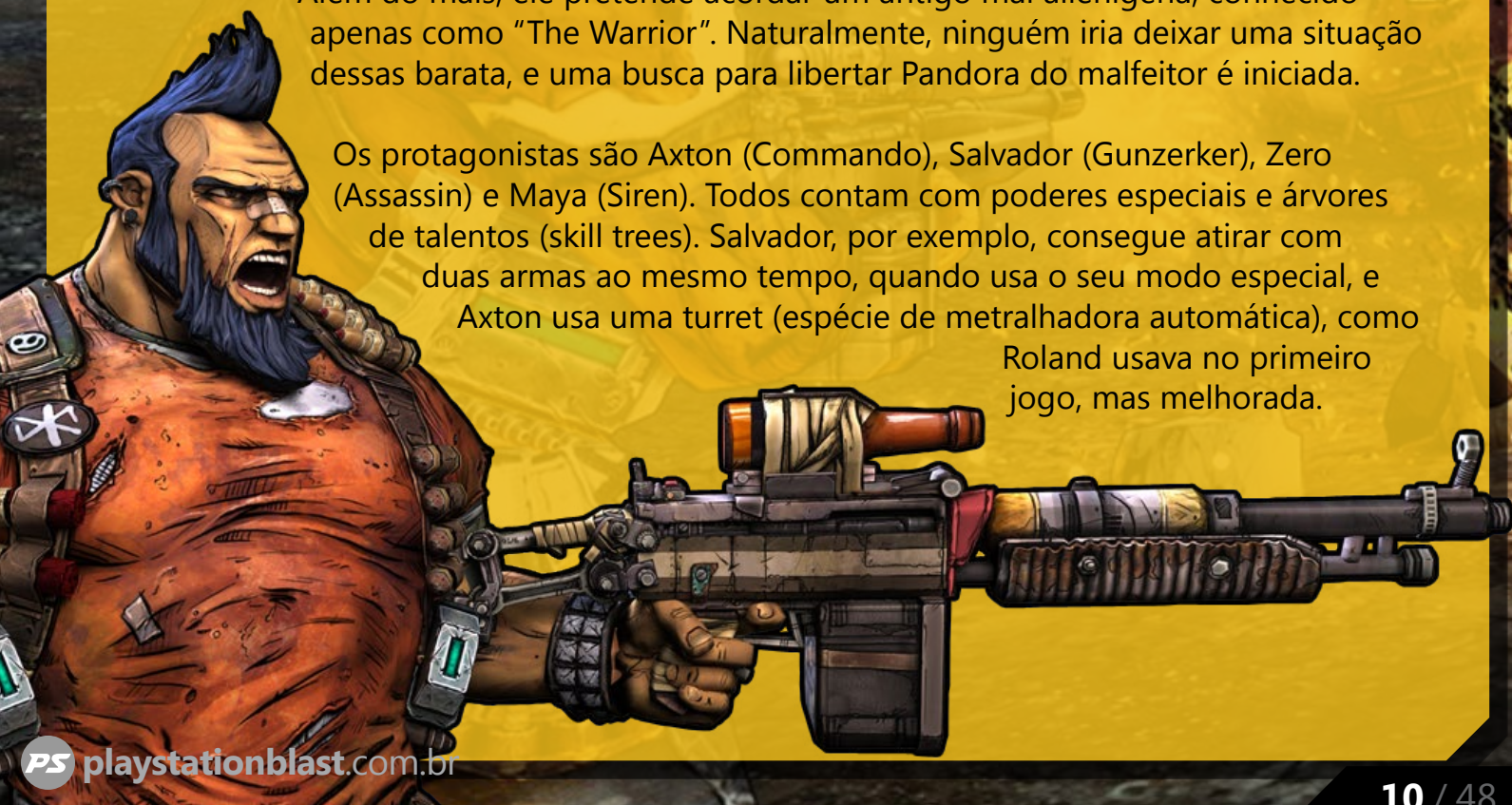
## Novos caçadores, novo Vault

Um dos problemas do primeiro jogo estava no fato de ele não ter um enredo dos mais bem feitos. Tudo que o jogador sabia é que estava em um planeta alienígena chamado Pandora, no qual existia um tal Vault, que prometia riquezas para quem o achasse, o que atraía diversos caçadores de recompensas (inclusive os quatro protagonistas), que ficaram conhecidos como caçadores do Vault (Vault Hunters). Durante a jogatina, aos poucos iam aparecendo pistas de que as coisas não eram bem assim, levando a uma pequena reviravolta no final.



Em Borderlands 2, a trama é bem melhor elaborada. Desde o início, o jogador já sabe qual é o seu objetivo e quem é o chefe do jogo. A história ocorre cinco anos após os acontecimentos do game anterior. Pandora fora coberta pelo mineral Eridium, que foi espalhado pelo planeta após a abertura do Vault. Handsome Jack (Jack Bonitão), o vilão do jogo, tomou conta da Hyperion Corporation, com o intuito de obter todo o Eridium para si mesmo e enriquecer. Para garantir a sua ditadura e todo o rico mineral para si mesmo, ele procura eliminar os caçadores de recompensa, incluindo os novos personagens principais, que sofrem um atentado logo no início do jogo por ordens do vilão. Além do mais, ele pretende acordar um antigo mal alienígena, conhecido apenas como "The Warrior". Naturalmente, ninguém iria deixar uma situação dessas barata, e uma busca para libertar Pandora do malfeitor é iniciada.

Os protagonistas são Axton (Commando), Salvador (Gunzerker), Zero (Assassin) e Maya (Siren). Todos contam com poderes especiais e árvores de talentos (skill trees). Salvador, por exemplo, consegue atirar com duas armas ao mesmo tempo, quando usa o seu modo especial, e Axton usa uma turret (espécie de metralhadora automática), como Roland usava no primeiro jogo, mas melhorada.





Um outro diferencial é que agora existe a possibilidade de personalizar o seu personagem, apesar que as opções são bem restritas e predefinidas.

Os personagens do primeiro jogo (Roland, Lilith, Brick e Mordecai) aparecem para ajudar os novos Vault Hunters, mas não como personagens jogáveis, e sim como NPCs. Além deles, muitos rostos conhecidos dos jogadores estarão presentes, como o famigerado Dr. Ned e o simpático robô Claptrap.

## Jogatina mais elaborada e dinâmica

A excelente fórmula introduzida pelo primeiro jogo que mistura tiro em primeira pessoa com diversos elementos de RPG também está presente nessa sequência. Mais do que isso, foi melhorada. A jogabilidade não é muito diferente do que pode ser encontrado em outros tantos jogos de tiro, como Call of Duty. Quem já está acostumado com o gênero não terá a menor dificuldade de se adaptar, e quem jogou o primeiro game está em casa nesse quesito. O diferencial está no fato de não bastar atirar com precisão, usando a arma mais potente, pois certos inimigos requerem armas com determinados atributos para serem vencidos. Robôs, por exemplo, são fracos contra armas com ácido. Se a sua arma tiver o atributo do fogo, não será muito útil contra inimigos resistentes ao fogo. Por isso, conhecer os inimigos e saber usar as armas mais apropriadas é fundamental para a estratégia. As armas, por sinal, são um capítulo à parte em Borderlands. Se o primeiro jogo já contava com um número extenso de opções, o segundo conta com muito mais. Procurar por armas melhores é algo que irá prender bastante tempo da atenção dos jogadores, uma vez que baús com pilhagem podem ser encontrados em toda Pandora, escondidos ou não, e muitas vezes com armas bem melhores do que aquelas deixadas pelos monstros mais fortes. Alguns

baús, inclusive, apesar de estarem visíveis, encontram-se trancados e o jogador precisará descobrir como chegar até eles, às vezes quebrando a cabeça em verdadeiros puzzles para desvendar a solução.

Os escudos defensivos também estão presentes, mas agora muitos deles vêm com um diferencial que pode não agradar a todos, que é a diminuição dos pontos de vida quando utilizados. Por isso, mesmo que um escudo seja muito forte, pode não ser a melhor opção, o que vai fazer muita gente gastar um bom tempo comparando a melhor oferta. Felizmente, agora existe um sistema de comparação automático, através de uma pequena janelinha flutuante que mostra os atributos; então basta visualizar um equipamento para saber no que ele é melhor ou pior do que os que você já possui, agilizando bastante a jogatina. Outro implemento que ajudou a dinamizar o jogo foi o recolhimento automático de itens. Agora, basta passar por cima da munição ou dinheiro para que eles sejam coletados, sem precisar apertar um botão sequer.

As skill trees também foram melhoradas, ficando maiores e mais completas. Além disso, a adição de um sistema chamado "Badass Ranking" melhora ainda mais o sistema de evolução dos personagens. Funciona assim, ao completar determinadas tarefas, como terminar uma missão sem morrer ou matar um determinado número de skags, o jogador



receberá "Tokens", que podem ser trocados por uma em cinco opções escolhidas aleatoriamente dentro de 14 possíveis, como melhorar o nível máximo de saúde ou a acuracidade das armas. E o bom é que essas melhorias ficarão disponíveis para todos os seus personagens.

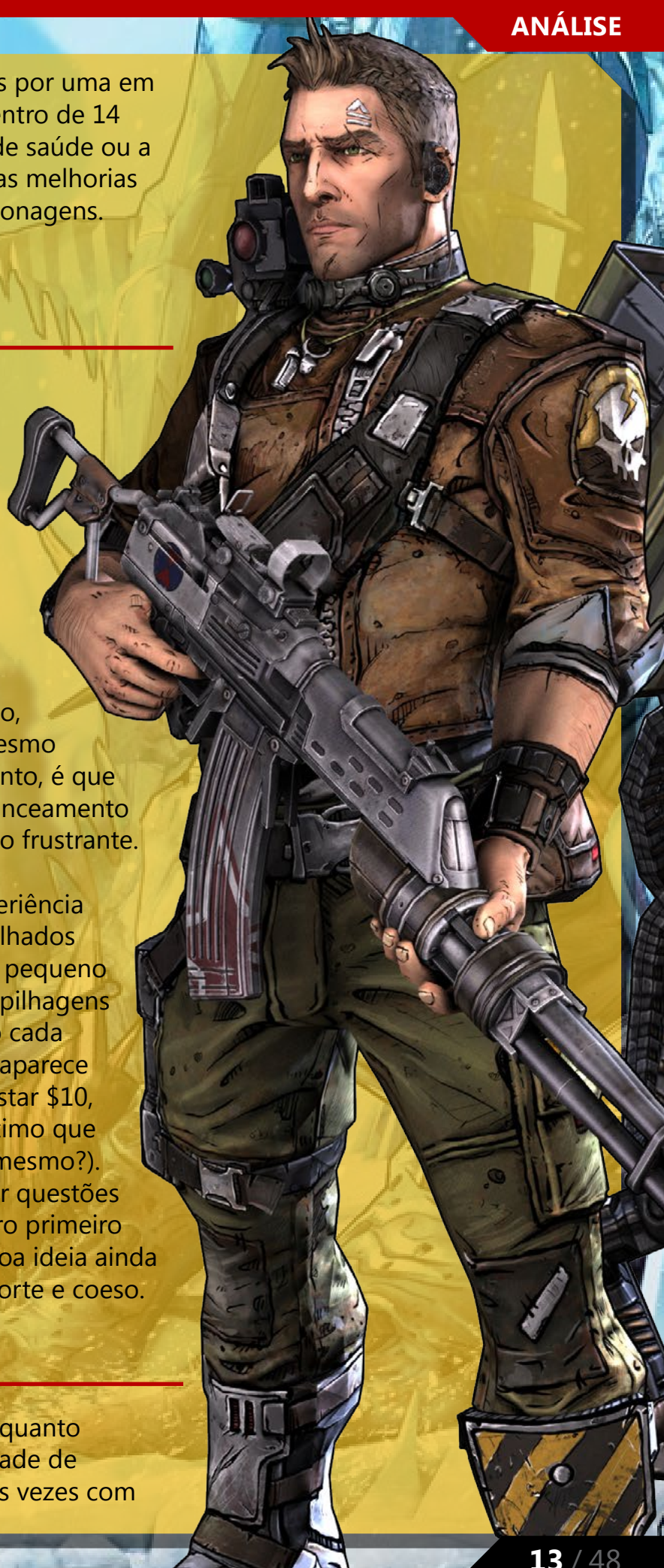
## **A cooperação ainda é o melhor caminho**

Assim como no primeiro jogo, *Borderlands 2* tem o seu maior mérito na jogabilidade cooperativa, que parece ter sido esquecida pela maioria dos jogos da atual geração. É possível seguir a campanha com até quatro pessoas (online) e ainda há opção de tela dividida. Assim, dois jogadores podem ficar no mesmo console localmente, mas também podem se conectar à grande rede e jogar com mais outros dois jogadores. Além disso, é possível entrar nos games dos outros, mesmo com níveis bem diferentes. O ideal, entretanto, é que todos comecem juntos, pois a falta de balanceamento pela diferença de forças pode ser um pouco frustrante.

Durante a partida, todos os pontos de experiência adquiridos por um jogador serão compartilhados automaticamente com o parceiro, com um pequeno desconto apenas. O dinheiro coletado nas pilhagens também vai para o outro, na íntegra, então cada \$10 encontrado por um dos participantes, aparece mais \$10 para o outro, e cada um pode gastar \$10, como se estivessem dividindo \$20 (seria ótimo que dinheiro multiplicasse dessa forma, não é mesmo?). Sendo assim, não há disputas no grupo por questões menores, como correr para pegar o dinheiro primeiro ou quem matou o chefe da missão. Uma boa ideia ainda é trocar armas, formando um grupo mais forte e coeso.

## **Jogo de vida longa**

Um outro quesito de destaque do game é quanto à longevidade. Existe uma enorme quantidade de missões secundárias bem divertidas, muitas vezes com





referências à cultura pop e gamer, como às Tartarugas Ninjas, James Bond e Metal Gear; os baús escondidos com armas diferentes são encontradas aleatoriamente, então caso você enfrente o mesmo chefe, as armas serão outras. Até mesmo as lojas de armas alteram o estoque a cada determinado período de tempo, que pode ser visto dentro da própria loja.

A jogabilidade também muda quando se evolui o personagem de forma diferente através das skill trees. Além disso, como cada um dos heróis possui uma classe bem distinta da outra, a diferença na jogabilidade entre eles também é nítida. Depois de terminado o jogo pela primeira vez, o modo "New Game Plus" é liberado e oferece uma dificuldade maior, itens exclusivos e novos inimigos. Com tudo isso, a experiência a cada nova partida torna-se bem diferenciada, permitindo que o jogador finalize o game diversas vezes sem sentir que está fazendo a mesma coisa de antes.

## Mais melhorias


O pessoal da Gearbox realmente caprichou nessa segunda versão, melhorando o jogo em todos os quesitos. O visual ainda é o acertado cel shading, com estilo cartunescos e cores vibrantes, mas agora não temos apenas um ambiente desértico de "terra devastada" pela frente - ainda que continue predominante -, mas também, por exemplo, ambientes com neve, o que agrada por sair da mesmice.

Os efeitos sonoros também são nitidamente melhores e mais reais, tanto ao disparar uma arma quanto no ronco dos motores dos carros. Ainda assim, marcante mesmo são as dublagens, que são muito bem feitas, além de receberem uma ajuda pelas ótimas falas. Não é difícil encontrar um personagem secundário que

seja extremamente marcante, carismático e que solte uma frase muito divertida e emblemática. E não podemos nos esquecer das músicas, que mantêm o mesmo estilo do jogo anterior, com mistura de estilos, como Rock, Eastern, Metal e Eletrônica.

Apesar de melhor que seu antecessor em todos os sentidos, ainda existem alguns problemas, como a inteligência artificial dos adversários, que, mesmo melhorada, ainda deixa um pouco a desejar, permitindo que um inimigo, às vezes, seja alvejado de determinada posição, mas não se mexa para se defender. Além disso, ainda há alguns problemas técnicos, que permitem que os personagens fiquem presos em construções. A falta de sinalização adequada em determinados locais também pode vir a ser um problema, pois pode deixar o jogador perdido por um bom tempo procurando pela passagem correta para progredir.

## Nova fronteira

Borderlands 2 não foi tão original como no primeiro jogo, pois o pessoal da Gearbox preferiu apenas pegar a fórmula de sucesso criada por eles, que foi bem acertada, consertar os erros e fazer diversas melhorias. Algumas pequenas falhas, que não comprometem a diversão, ainda podem ser encontradas ocasionalmente, mas o resultado alcançado é definitivamente melhor que o primeiro, que já era muito bom, tornando esse um dos melhores lançamentos do ano. 



### Prós

- Visual cel shading estiloso;
- Fórmula de sucesso, misturando tiro em primeira pessoa com elementos de RPG;
- Longevidade, como consequência das várias side-quests e pilhagem aleatória;
- Multiplayer cooperativo da campanha, tanto local quanto online.



### Contras

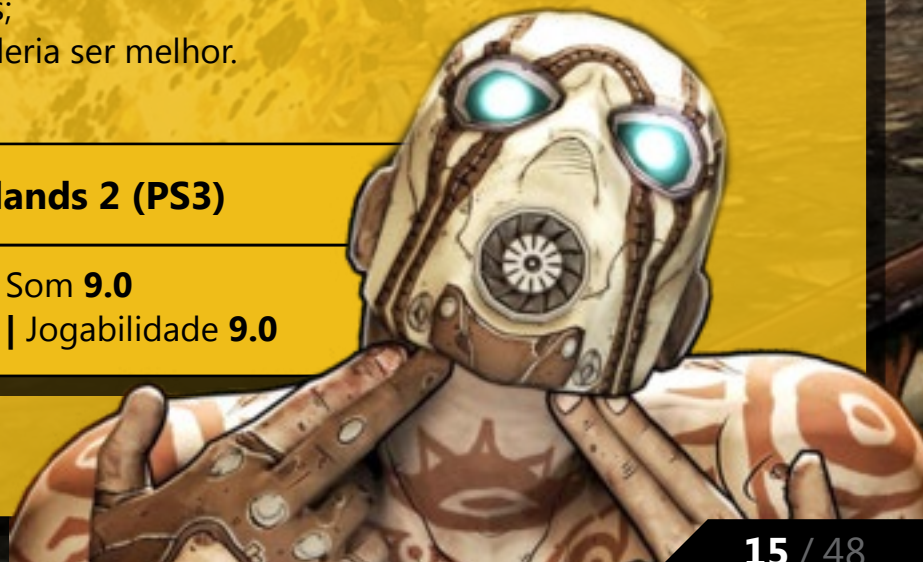
- Pequenas falhas técnicas;
- Inteligência artificial poderia ser melhor.

NOTA FINAL

9.5

### Borderlands 2 (PS3)

Visual **9.5** | Som **9.0**  
Diversão **9.5** | Jogabilidade **9.0**



# PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

por **Rafael Becker**

Revisão: Leandro Freire

Diagramação: Tiffany B. Silva

A maioria dos donos de PlayStation 3 sempre teve um pouquinho de inveja do Wii por ele ter um grande jogo de luta, o **Super Smash Bros. Brawl**, que reúne grandes personagens do mundo da Big N. Como resolver isso? Bem, a Sony anunciou neste ano **PlayStation All-Stars Battle Royale**, que apesar de se assemelhar muito com **Smash Bros.**, irá trazer elementos únicos que irão nos proporcionar uma grande experiência - até para o PlayStation Vita.





## Espartano, ladrão, princesa...

O elenco de **PlayStation All-Stars** será bastante diversificado, dando a nós a oportunidade de selecionar as mais variadas figuras do universo da Sony. Contaremos com **Kratos**, o protagonista de **God of War** - que promete trazer o seu espírito de vingança para o game -, **Sly Cooper**, o guaxinim mais famoso dos videogames, **Fat Princess**, com a sua insaciável fome de vitória, e uma porção de outros lutadores com características únicas. Curioso para saber quem são e como será o especial de cada um deles? Então dê uma olhada:

## BIG DADDY

Um dos antagonistas de BioShock, Big Daddy poderá alagar o cenário para diminuir o movimento dos outros personagens e consequentemente derrotá-los com a sua furadeira.



## COLE MACGRATH

Cole é o mocinho de inFAMOUS e poderá usar seus poderes de gelo e o Vórtex Lônico para acabar com a vida dos seus oponentes.

## COLONEL RADEC

O vilão de Killzone 2 poderá ir para outra parte do cenário e assim aproveitar-se de uma mira para abrir fogo nos demais lutadores.



# DANTE

Mesmo aparecendo com o seu novo visual somente em 2013 (em DmC: Devil May Cry), Dante fará uma participação especial em Battle Royale e poderá retardar o tempo para matar os inimigos com um só golpe.

# EVIL COLE MACGRATH

O lado vilão de Cole parece ser bem "apelão" e poderá usar a Drenagem Lônica e invocar os poderes da Fera para derrotar todos facilmente.



# FAT PRINCESS

Enquanto tranquilamente come seu bolo, a princesa poderá chamar seus subordinados para que eles ataquem os personagens de diversos lados do cenário.

# HEIHACHI MISHIMA

Um dos personagens mais famosos de Tekken, Heihachi poderá prender inimigos em um foguete e lançá-los ao espaço.



# KRATOS

O personagem mais famoso do PlayStation irá usar a armadura de Ares e a Blade of Olympus para ficar do tamanho de um deus e assim esmagar qualquer um que atravesse o seu caminho.



# NARIKO

A protagonista de Heavenly Sword não teve muitos detalhes divulgados, mas sabe-se que ela poderá usar a Kai Crossbow e as Heavenly Blades no jogo.



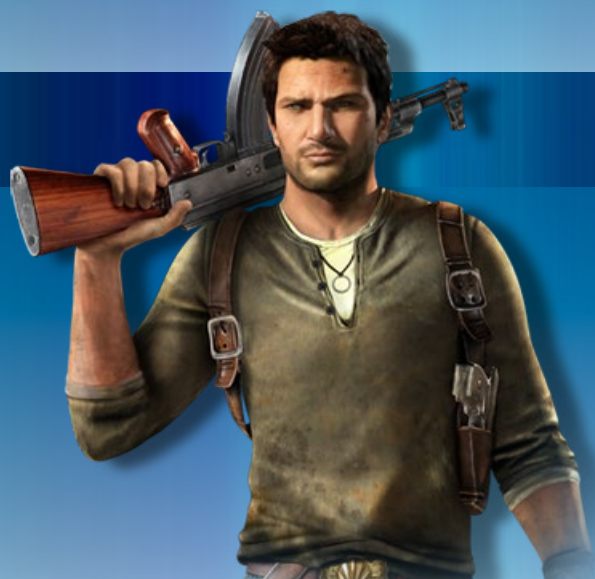
# JAK AND DAXTER

Os dois amigos inseparáveis prometem ser bons lutadores, e Jak poderá se transformar em sua versão Light para voar pelo cenário e derrotar os demais personagens.



# NATHAN DRAKE

Outro personagem de grande destaque, Drake irá utilizar alguns dos seus golpes vistos em Uncharted, como atirar e explodir tanques de propano nos inimigos e utilizar a arma de ouro de Eddie Raja para conseguir um grande número de mortes.



## RAIDEN

Mais um lutador que só terá o seu jogo em 2013, mas não ficará de fora de PlayStation All-Stars Battle Royale. Irá ser mortal, podendo matar inimigos rapidamente com a sua espada.



## RATCHET & CLANK

Os dois mascotes da Sony serão ágeis e poderão subir em uma nave de onde atirarão balas e mísseis nos personagens.



## PARAPPA THE RAPPER

Sumido faz um bom tempo, PaRappa está de volta, desta vez no PS3 e PSVita, para cantar o seu sucesso "I Gotta Believe" e derrotar alguns lutadores.

## SACKBOY

O que o boneco tem de carismático, terá como lutador. Ele poderá temporariamente se vestir como um dos adversários e usufruir de seus golpes, além de transformá-los em bolhas de prêmios e, ao coletá-las, derrotá-los.



## SIR DANIEL FORTESQUE

Sir Daniel vem da antiga série de PS1, MediEvil, direto para o PS4. Poderá usar golpes de eletricidade, soltar almas para atacar os inimigos e criar um escudo em volta de si.



## SLY COOPER

O ladrão, que irá reestrear nos videogames no ano que vem em Thieves in Time, irá chamar o seu amigo Murray em batalha e também tirará fotos dos lutadores com o seu binóculo. Pensa que é só isso? Bem, cada foto é uma morte.



## SPIKE

O personagem da série Ape Escape, que mais parece com o Yugi (de Yu-Gi-Oh!), teve poucos detalhes revelados até o momento.



## SWEET TOOTH

O protagonista de Twisted Metal foi um dos primeiros personagens anunciados para o crossover da Sony, e poderá usar bombas além de se transformar no seu carro de sorvete, o Mecha Tooth, para disparar mísseis nos adversários.





## TORO INOUE

O mascote japonês da Sony irá aproveitar-se de um taco de beisebol para rapidamente limpar a tela de inimigos.

### Crossover não só no elenco

Já trazendo personagens de tudo quanto é jogo de PlayStation, All-Stars Battle Royale também fará um misto de cenários clássicos desses jogos. Por exemplo, há um estágio, o Alden's Tower, que é originalmente de inFAMOUS, mas fará uma mesclagem com Sly Cooper. Tanto que, em determinados momentos, a policial Carmelita aparece para atirar em todos que ver pela frente. Outro exemplo é o submundo de Hades, de God of War, que irá trazer elementos de Patapon, jogo de PSP.



Mas o que eu mais gostei certamente foi o Stowaways, que traz aquela cena épica de Uncharted 3 em que Drake está quase caindo do avião que sobrevoa o deserto. O cenário começará com os jogadores a bordo, mas depois de um tempo, o veículo passa por uma turbulência e todos vão para o lado de fora. Logo após, aparece ao fundo Columbia, da série BioShock. Ou seja, os cenários serão, depois dos lutadores, um dos grandes motivos para comprar o título. Haverá esse mix de franquias e eventos nas fases que evitarão que nós nos enjoemos rapidamente.

## Uma forcinha no combate



Imagina que cansativo seria se pudéssemos somente golpear com socos e pontapés os nossos oponentes? Foi por isso que também foram adicionados itens, que nos darão uma mãozinha na hora de derrotar aquele cara chato. Há desde itens clássicos, como a Medusa Head (de God of War, que irá transformar os inimigos rapidamente em estátuas), até itens de jogos recentes, como o Fish (da fase do mercado de Uncharted 3, que fará um pouco mais de dano

do que um movimento normal). Haverá um grande arsenal, já que aparecerão itens de outras séries que não estarão em PSASBR. Como exemplo, dou a Hedgehog Grenade, de Resistance (quando jogada, irá disparar diversas agulhas), e o Shield, de WipEout (como o próprio nome sugere, cria um escudo em torno do jogador). Enfim, haverá objetos para diversos gostos e para as mais variadas situações, conforme a sua necessidade na batalha.



## Não podemos esquecer do portátil

É claro que não iríamos deixar de falar nesse nosso preview sobre a versão de PlayStation Vita do jogo. No portátil, poderemos jogar online tanto com os donos de PSVita quanto com os donos de PS3 também (o chamado cross-play).




**PS3 / PS Vita  
Cross-Play**

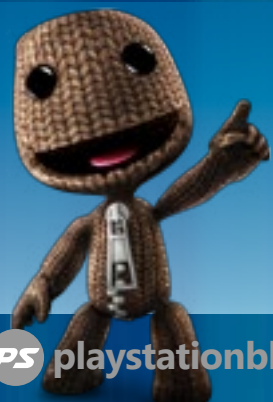
Já que estamos falando em jogabilidade, contarei como funcionarão as batalhas (que serve tanto para a versão portátil quanto para a versão de mesa): ao invés de vidas, os jogadores terão uma barra que irá controlar o seu nível de especial. São três níveis, sendo que o terceiro é o mais forte e o mais difícil de encher. Não teremos vida e só seremos derrotados com esses especiais. Sistema diferente do que conhecemos nos jogos de lutas, mas certamente é algo um tanto quanto inovador.



Não fugindo do assunto, que é o Vita, uma boa novidade para quem possui o portátil: se você deseja comprar o jogo para ele, mas não quer gastar dinheiro comprando duas versões, não se preocupe, pois com o Cross Buy será possível comprar o título para o PS3 e receber gratuitamente a versão de Vita! Resumidamente, no PSVita você terá a mesma experiência em All-Stars do que no PS3, só que a única diferença é que a tela é "um pouquinho" menor e talvez exija um pouco mais de concentração de nós para que possamos enxergar os personagens com a mesma exatidão do que na televisão.



PlayStation All-Stars Battle Royale promete ser muito mais do que uma cópia de Super Smash Bros., pois trará elementos completamente novos que só os donos de PlayStation poderão usufruir. Ansioso pelo game? Eu estou tanto quanto você, mas ainda teremos que esperar até o dia 20 de novembro para jogá-lo. Battle Royale, prepara-se pois eu vou lhe usar! 





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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

**Assine**

PS3

por **Rodrigo Estevam***Revisão: José Carlos Alves**Diagramação: David Vieira*

# RESIDENT EVIL®

Se você tinha esperanças de que a série Resident Evil algum dia voltaria às suas origens, pode ir tirando o cavalinho da chuva. Com a chegada de RE6 às lojas pudemos constatar que a Capcom manteve o rumo tomado pela série a partir de Resident Evil 4 e consolidado em Resident Evil 5, perdendo o foco no suspense e priorizando a ação. Mas, acredite, isso não é nem de longe uma coisa ruim; com Resident Evil 6 a desenvolvedora pôde mostrar que quem vive apenas de passado é museu: com novos controles, novos personagens, novos inimigos e novas localidades, além é claro do retorno de alguns de seus principais protagonistas, RE6 pode facilmente figurar não apenas entre os melhores games da série, mas também como um dos melhores lançamentos do ano.

## (Quase) Tudo novo

Resident Evil 6 conta com diversos novos elementos que, juntos, tornam toda a experiência de jogo bem completa. A possibilidade de andar e atirar ao mesmo tempo, por exemplo, tirou aquele ar datado da série e proporciona embates ainda mais intensos e, principalmente, ajudam bastante na hora de criar estratégias de ataque e defesa. Concordo que era super legal o clima de tensão criado quando se precisava atirar em hordas de zumbis nos jogos anteriores e o personagem ficava lá, parado, atirando contra inimigos que não paravam de avançar em sua direção. Mas cá entre nós, isso não é nem um pouco razoável. Em RE6 essa nova possibilidade – andar e atirar ao mesmo tempo – vem de forma tão natural e funciona tão bem (qual é, você realmente ficaria parado para atirar contra zumbis que adorariam tirar um bom pedaço do seu cérebro?) que chega a espantar que não tenham utilizado essa ferramenta em RE4 e RE5, por exemplo.



E o melhor é que não se resume simplesmente a andar e atirar; é possível saltar para os lados, rolar e atirar, se arrastar de costas no chão enquanto alveja seus inimigos e até mesmo correr, deslizar e disparar freneticamente contra o que vier pela frente. De certa forma, é plausível de se imaginar que funcionaria mais ou menos assim em um apocalipse zumbi real.



Também foi inserido um sistema de *cover* um tanto confuso: para se esconder atrás de paredes, mesas, caixotes ou o que mais servir como escudo, é necessário primeiro se aproximar do local, mirar e só então pressionar o botão X. Seu personagem, então, se esconde atrás de seja lá o que for e só sai dali ao pressionarmos X novamente ou empurrarmos a alavanca do controle na direção em que desejamos atirar (neste caso, ao soltar a alavanca o protagonista volta a se esconder). Além dessa sistema de *cover*,

há uma maior interação com os objetos do cenário: durante uma corrida em disparada (isso aí, agora dá pra andar, correr e arremeter como se fossemos tirar nossos pais da força), ao seguir em direção a uma mesa ou bancada, por exemplo, o personagem simplesmente pula – e por vezes desliza – por cima dela, tornando a correr como um louco ao voltar para o chão. Em uma perseguição desenfreada ou num momento em que há mais adversários na tela do que munição nas suas armas ou estamina na sua barra, esse novo elemento ajuda bastante.

Por falar em barra de estamina, RE6 conta também com um bom sistema de golpes corpo-a-corpo. Já presente em jogos anteriores da série, mas somente como ataques de finalização (os famosos Suplex e Houndhouse Kicks de Leon em RE4 e os socos derrubadores de pedras de Chris em RE5, por exemplo); já em Resident Evil 6 eles fazem parte da jogabilidade em tempo integral. Está ficando sem munição (ou simplesmente quer poupá-la para um momento mais oportuno)? Socos e chutes podem ser a melhor solução. E esses movimentos, além de bastante úteis na maior parte do tempo, em geral são bem legais de se ver. Vai dizer que não é gratificante derrotar um zumbi com os golpes dignos de MMA da Helena? Mas fique atento pois se a estamina acabar o personagem não consegue fazer movimentos muito elaborados (como chutar ou socar, por exemplo) por um tempo, então nada de sair por aí dando uma de lutador profissional.

Além de permitir a utilização balanceada dos ataques físicos, a barra de estamina também permite o uso de *quick shots*, os tiros rápidos que muitas vezes podem salvar sua pele. Ao pressionar R1 e R2 ao mesmo tempo, seu personagem dá um tiro "no susto" na direção do inimigo mais próximo, deixando-o atordoado e com a defesa aberta tanto para golpes físicos quanto para tiros certos. Também é possível se arrastar mais rápido quando estiver passando por tubos de ventilação ou ambientes apertados quando ainda se tem alguma estamina na sua barra.



Já em relação a inimigos, a novidade fica por conta do vírus: o C-Vírus, que dependendo da forma como for administrado na vítima pode causar diferentes tipos de mutação. Quando inalado, o vírus transforma quase que instantaneamente o infectado em uma espécie de zumbi (só que mais rápido e mantendo algumas de suas habilidades, como o uso de armas – de um jeito bem desengonçado, diga-se de passagem). Quando a infecção se dá diretamente na corrente sanguínea, o sujeito mantém parte de sua consciência por um bom tempo, mas sofre mutações como o crescimento de diversos olhos em seu rosto e o crescimento de membros super fortes e desformes quando seus originais são destruídos ou seriamente danificados. O C-Vírus faz com que a temperatura corporal do indivíduo chegue a níveis altíssimos, ocasionando uma combustão espontânea que resulta na criação de uma espécie de casulo em volta de seu corpo. Em pouco tempo o casulo se abre e de dentro sai algum tipo bizarro de criatura.

## Mas e o retorno às origens?

Alguns meses antes do lançamento de RE6, durante sua campanha promocional, a Capcom deu dicas de que pretendia levar o jogo de volta às suas origens, ainda que de forma parcial. Segundo a desenvolvedora, a ação continuaria sendo parte integrante de boa parte do jogo, mas que ainda assim eles queriam fazer uma espécie de tributo ao que a série já foi e, assim, agradar também àqueles que sentiam falta do clima de suspense e terror dos primeiros títulos da série principal. De certa forma, a Capcom cumpriu com sua promessa: elementos como o uso das ervas medicinais, ambientes escuros e claustrofóbicos, o retorno de personagens como Leon, Chris e Ada e a perseguição de Ustanak a Jake e Sherry no melhor clima de Nemesis de Resident Evil 3 são claras homenagens aos jogos anteriores, sem contar os diversos diálogos que remetem a fatos ocorridos em títulos passados. Mas o "retorno" fica por aí. Mesmo a campanha de Leon e Helena, que segundo a Capcom seria o maior tributo do título aos primeiros games a levar o nome da franquia acaba se perdendo em meio aos tiroteios, explosões e correrias sem fim em determinado ponto da história – e devo dizer, apesar de no geral o jogo agradar bastante, isso é um desapontamento e tanto.

## Quatro campanhas, uma história

O maior trunfo de RE6 talvez seja sua história, que apesar de não ser lá a melhor do mundo, até que é bem elaborada e, quando terminadas as quatro campanhas principais, mostra-se bem amarrada. É comum esbarrar com outras duplas em determinados pontos das campanhas, então nada de se espantar ao encontrar Jake e Sherry enquanto jogando com Chris ou Piers, ou ainda receber uma mãozinha de Ada Wong quando no controle de Leon ou Helena.



Não existe necessariamente uma ordem correta para se jogar RE6, principalmente porque você só vai entender uma boa parte da história após jogar a campanha de Ada, que só é liberada quando fechadas as outras três campanhas; aliás, mesmo terminando as quatro ainda vai ficar muita dúvida no ar. Pensando nisso (ou utilizando esse artifício como um tapa-buracos para sua história boa, porém de longe perfeita), a Capcom optou pelo uso dos famosos arquivos, que normalmente ficavam espalhados pelos cenários nos jogos anteriores. Em RE6, esses arquivos são obtidos através dos Serpent Emblems, que devem ser destruídos durante o jogo e liberam informações em uma parte específica do menu do jogo. É ali que muita coisa acaba sendo revelada, então trate de deixar a preguiça de lado e dê uma lida em tudo o que conseguir de informação. O melhor de tudo é que, como a desenvolvedora optou por dar suporte ao jogo em português, tanto legendas quanto menus e demais informações do jogo estão em nossa língua, então não é preciso ser fluente em inglês para aproveitar tudo o que RE6 tem para oferecer. Mas fique esperto, pois a legenda em português contém alguns errinhos de digitação (e muitos de adaptação).


## Compro ou não compro?

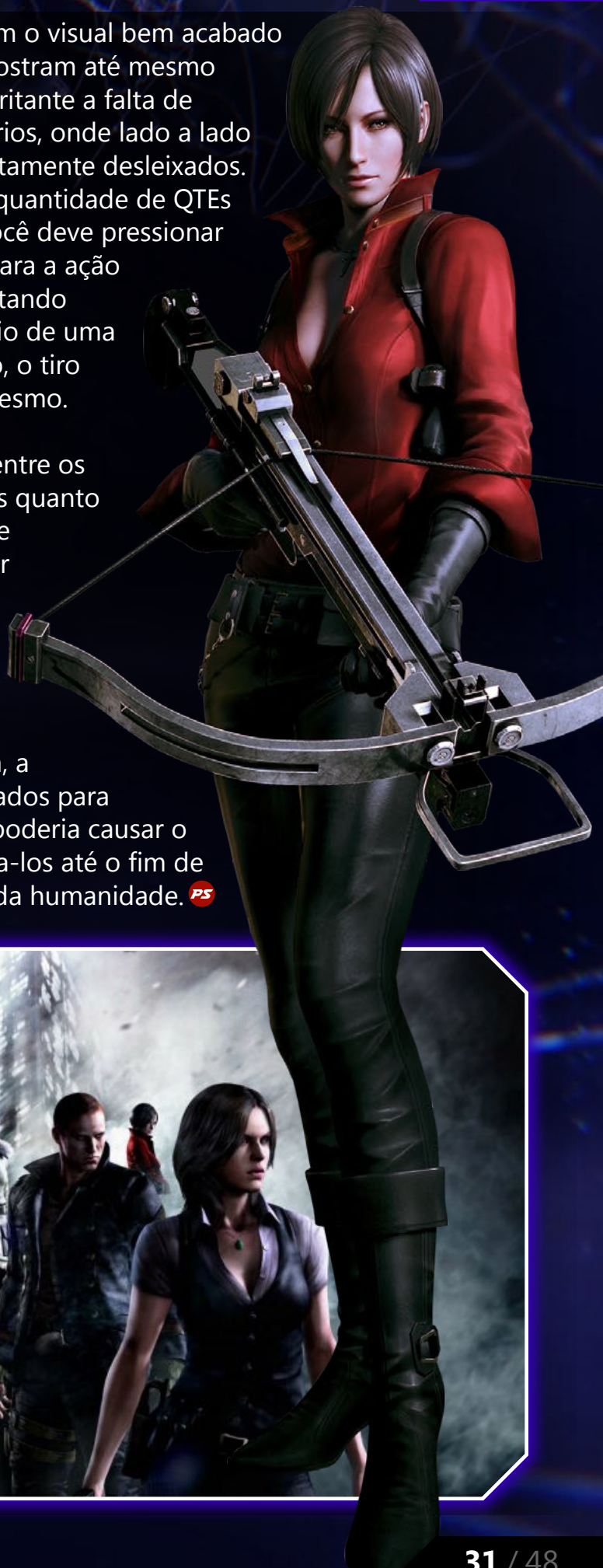
Em termos gerais, Resident Evil 6 é ótimo jogo. Ao terminar sua primeira campanha provavelmente o primeiro pensamento a vir à sua cabeça vai ser "espera aí, é só isso?", pelo menos até você perceber que ainda tem mais três campanhas inteiras para jogar, além dos extras Mercenaries e Agent Hunt para usufruir. Aliás, um dos pontos mais interessantes de todo o jogo é exatamente esse modo Agent Hunt, que consiste em encarnar um dos inimigos do jogo e partir pra cima dos protagonistas. Pra você, que estará na pele de um cachorro zumbi ou de um J'avo, será bastante divertido; para o jogador do outro lado da tela, por ter um adversário vivo, inteligente, o jogo se tornará mais desafiador. Também foi legal inserirem automóveis controláveis; em Resident Evil 6 você vai se pegar dirigindo carros e motos em alta velocidade, além de se divertir pilotando (acredite!) um helicóptero!

Mas nem tudo são flores, e RE6 peca em diversos aspectos. A começar pelo visual: à primeira vista, os gráficos do jogo são fenomenais – pelo menos até aparecer o primeiro carro do jogo. As texturas do veículo são chapadas, não passam nenhuma sensação de profundidade, quase lembram os gráficos dos primeiros jogos para o primeiro PlayStation.



E isso é bem estranho, pois contrasta bastante com o visual bem acabado dos personagens e a textura de suas peles que mostram até mesmo alguns poros. Em alguns momentos chega a ser irritante a falta de cuidado com alguns elementos gráficos dos cenários, onde lado a lado figuram objetos bem detalhados e outros completamente desleixados. Sem contar a imensa e totalmente desnecessária quantidade de QTEs (*Quick Time Events*, aqueles momentos em que você deve pressionar um determinado botão ou sequência de botões para a ação se desenrolar). Chega a ser chato ter de ficar apertando quadrado, xis ou girando o direcional bem no meio de uma *cutscene*. Se a ideia era deixar tudo mais interativo, o tiro acabou saindo pela culatra; só ficou bem chato mesmo.

O ponto alto de RE6 é a forma como as relações entre os personagens são abordadas. Tanto entre as duplas quanto entre cada personagem, a iminência de um ataque terrorista em nível global mostra o melhor e o pior de cada um deles, e como eles se portam diante de cada situação. O sentimento de cumplicidade e cooperação entre cada um deles está presente o tempo inteiro, deixando o jogador com aquela sensação de "não estou sozinho nessa". Leon, Helena, Chris, Piers, Jake, Sherry e até mesmo Ada, a vadia de vestido vermelho, passam por maus bocados para impedir que o mundo chegue a um colapso que poderia causar o fim de tudo o que conhecemos. E cabe a você leva-los até o fim de suas jornadas e presenciar seus esforços em prol da humanidade. 



## Prós

- Retorno de personagens consagrados como Chris Redfield, Leon Kennedy e Ada Wong;
- Mostra a primeira interação direta entre Leon e Chris, dois dos maiores ícones de toda a série;
- Inclusão de novos elementos no gameplay, como andar (e saltar, rolar e deslizar) e atirar ao mesmo tempo;
- Retorno dos zumbis, clássicos inimigos da franquia;
- História bem amarrada, ainda que um tanto confusa à primeira vista;
- Modo Agent Hunt, que além de divertido prolonga o tempo de jogo;
- Inclusão de veículos controláveis no jogo.



## Contras

- A câmera do jogo muitas vezes fica fixa em um ponto ruim, atrapalhando a visualização do que realmente importa (como um inimigo vindo em sua direção, por exemplo);
- Algumas texturas realmente são muito pobres, o que deixa uma sensação estranha visto que a qualidade do jogo e do visual dos personagens principais é quase impecável;
- Legendas em português com alguns erros de digitação e muitos problemas de adaptação;
- Jogo vem sem manual, que pode ser consultado apenas online (e nem tem todas as informações necessárias, no final das contas);
- QTEs, muitos QTEs. Sério, são muitos.



NOTA FINAL

# 8.5

### Resident Evil 6 (PlayStation 3)

Gráficos **8.0** | Som **9.0**  
 Jogabilidade **8.0** | Diversão **9.5**





por **Rayner Lacerda**

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Leandro Fernandes

## O que há de errado com o PS Vita?

Sim, O PS Vita ainda existe! Aos poucos ele vai mostrando ao público quais são as suas reais intenções. Porém, é impossível olhá-lo e não sentir aquela sensação de "abandono". Será mesmo que a Sony o esqueceu, ou é apenas alguma estratégia obscura de mercado? A questão é que até hoje ele é visto de forma controversa por muitos gamers. Quer saber mais? Discuta com a gente o futuro do portátil.



Quem não se lembra de um charmoso trailer apresentado durante a E3 2011? Nele, muitos fãs ficaram extasiados com as promessas da Sony para o seu novo “brinquedinho”. Tudo era possível com o novo aparelho. Diversas e incríveis funcionalidades, gráficos espetaculares e jogos que prometiam diversão na certa. Quase um ano depois e o que temos? Um produto que está lutando para cair nas graças do consumidor.

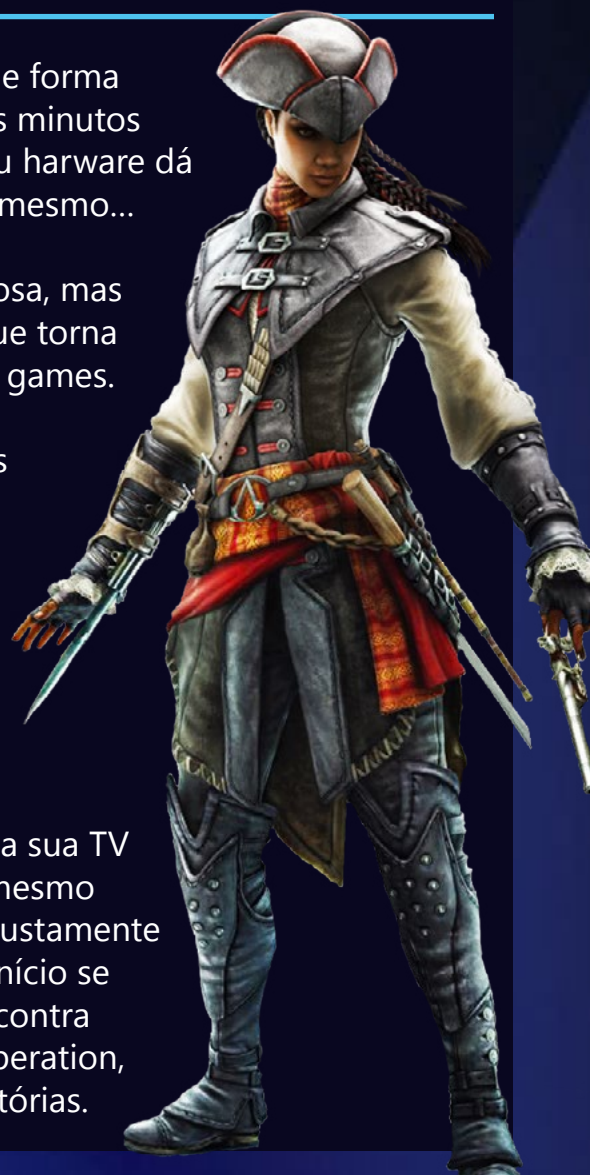
## Propaganda enganosa?

Já começo dizendo que não! A Sony não enganou ninguém, de forma alguma. O PS Vita é um portátil incrível. Bastam apenas alguns minutos com ele em mãos e você também irá perceber isso. Todo o seu hardware dá aquela sensação de um “gigante adormecido”. E é bem por aí mesmo...

Você fica com aquela impressão de que tem uma arma poderosa, mas não sabe muito bem como usá-la. Ainda com a metáfora, o que torna uma arma útil são suas balas, no caso de um videogame, seus games.

A Sony deu a entender que muitos títulos estariam disponíveis no lançamento. Meia verdade. Apesar de um portfólio inicial melhor do que o 3DS da Nintendo, o Vita não emplacou porque seus jogos não chamavam tanto a atenção. Nesse ponto entra uma questão controversa e muito pessoal, os chamados ports. De forma mais clara, não houve um jogo decente feito que já não tivesse dado as caras no PS3. Ok! Mas qual o problema nisso?

Simples. Se um fã de Marvel vs. Capcom pode jogar o game na sua TV gigante de 50” full HD, porque ele se contentaria em jogar o mesmo jogo em uma tela de 5”? A escolha dos jogos iniciais foi ruim justamente por isso. O Vita poderia ter deixado claro a que veio desde o início se já tivesse um jogo exclusivo. Não me entendam mal, não sou contra ports. Acho válido em casos como o de Assassin’s Creed III: Liberation, onde é possível ter toda uma nova experiência, com novas histórias.



Não basta apenas adicionar funcionalidades touch a um jogo já conhecido, é necessário convencer o jogador, mostrá-lo que o Vita vale a pena por causa dos seus jogos diferentes e inovadores. Muitos meses depois e como está a situação? Praticamente a mesma. Com exceção do brilhante Gravity Rush (você confere uma análise nesta mesma edição da revista), não há nenhum game que te faça desejar desesperadamente um Vita. Totalmente compreensível, afinal, pode-se contar nos dedos da mão do Lula os jogos que valem a pena. Quem sabe quando Soul Sacrifice chegar as coisas não mudam.

Talvez sim, talvez não. Apesar de ter visto a mancada, parece que alguns chefões teimam em continuar com os velhos erros. Desculpem-me aqueles que aprovam ou estão animados, mas não vejo nada demais na "grande surpresa" chamada Cross Buy, na qual você compra um jogo de PS3 e têm direito ao mesmo jogo no Vita. Para mim isso não passa de estratégia de venda fajuta e que tenta convencer o público gamer com ilusões. Talvez revele-se como um tiro no próprio pé.



O fato é que a Sony tem sua parcela de culpa por esse fiasco inicial. Mas também não adianta crucificá-la. O Vita não possui bons jogos exclusivos porque muitas produtoras estão com o "pé atrás" em relação a ele. Foi exatamente isso o que aconteceu nos últimos meses, muitos jogos deixaram de ser produzidos, ou foram interrompidos, por causa dessa má recepção. Se veremos parcerias reatadas ou novos apoios, só o tempo dirá.

## O fantasma do PSP

Um dos grandes problemas enfrentados pelo Vita é justamente o de superar o seu antecessor, o PSP. Por aqui ele pode não ter feito um sucesso tão grande, mas no Japão o PSP tem enorme apoio. Talvez por isso a Sony planejou lançar o Vita primeiro por lá.

Mas como todos sabem, as coisas não saíram bem como o planejado. O Vita luta até hoje para se firmar no mercado, tanto é que em várias semanas ele vendeu menos que o PSP. Um modelo que tinha tudo para dar certo vender menos que seu antecessor é, no mínimo, preocupante. O motivo disso tudo é que o PSP continua recebendo forte apoio, são inúmeros jogos anunciados que deixam os donos do Vita com água na boca. Basta mencionar Hunter x Hunter e One Piece que vocês podem entender...



Por tudo isso, muitas pessoas ainda encaram o Vita como um "PSP com algo mais". E isso divide o público consumidor: enquanto uns desistem da compra, outros compram o Vita para jogar os jogos de PSP. É bem simples: vou comprar um Vita para jogar PSP até sair um jogo que convença. Essa situação pode não ser comum no Japão, onde um mesmo sujeito tem três ou quatro portáteis, mas é bem marcante por aqui. Quem já tem um PSP, não vai comprar um Vita. Mas quem não tem, fica nesse dilema. Confesso que eu mesmo fiz isso. Até comprar o Gravity Rush, me divertia horas com Megaman Maverick Hunter X, de PSP.

## Estratégias ruins? Que nada, é mancada mesmo!



Como se não bastasse, a Sony adota medidas que afastam ainda mais o público gamer. A principal delas, e a mais comentada, é justamente o uso dos cartões de memória. Não vejo problema algum em usar um dispositivo exclusivo, desde que seja feito com o mínimo de bom senso, o que não ocorreu. Para ter acesso a capacidade de armazenamento máxima do seu portátil, baixar seus jogos e coisas afins, você tem que desembolsar a faraônica quantia de R\$ 300,00 (em alguns lugares chega a R\$ 400,00) por um cartão de 32GB. O que é absurdo considerando as peculiaridades brasileiras. Mas por incrível que pareça, o preço, sozinho, não é o principal problema.

Já se vinha especulando que um usuário não poderia utilizar o mesmo cartão em contas PSN diferentes. Eis que, na atualização 1.8, o temor se confirma. O Vita agora bloqueia os cartões de memória a apenas uma conta. Ou seja, você quer aquele jogo

que só está disponível na PSN europeia? compre outro cartão de memória. Agora sim, somando isso com o preço, fica uma situação ilógica, inaceitável e absurda.

Tudo fica mais grave ainda se pensarmos que nem todos os jogos estão disponíveis em uma única PSN. Outra mudança na atualização 1.8 é que agora é possível baixar os clássicos jogos de PS para jogar no Vita. Mas enquanto a PSN europeia está abarrotada de jogos, a americana possui nove. Nem preciso comentar sobre a PSN brasileira...

Por favor, alguém me explique o porque de adotar políticas tão mesquinhas? Sony, você está demonstrando que não possui respeito algum com o seu consumidor e principalmente com seus fãs. Desse jeito não há jogo que te salve. Tendo Uncharted ou não, o Vita fica conhecido como o portátil caça níqueis.



## O que esperar do PS Vita no futuro?

Difícil dizer. Até o fim do ano, alguns games interessantes podem dar as caras, resta saber se isso vai ser o suficiente para alavancar a popularidade do Vita. E também não adianta nada o CEO da Sony, Kazuo Hirai, fazer declarações como essa:



“Mundialmente, o Vita está de acordo com o que esperávamos que seria, mas pode estar abaixo em alguns certos lugares.”

Números de vendas são importantes? Lógico! Infelizmente, são eles que definem o sucesso ou o fracasso de um produto. Mas a Sony deveria se preocupar menos em fazer relatórios e estatísticas sobre vendas, e mais em dar a devida assistência e suporte para os fãs que já compraram o portátil. Se quem ainda não comprou está torcendo o nariz, imagina aqueles que desembolsaram uma grana confiando na empresa.


O PS Vita não vai sobreviver muito tempo apenas com jogos de PSP e PS. É preciso que novos e inovadores jogos, chega de ports, cheguem ao mercado para mostrar do que ele é capaz. Na minha opinião, o Vita teria um futuro brilhante se apostasse não apenas em grandes produções, mas em jogos indie que demonstrem as suas especificidades.

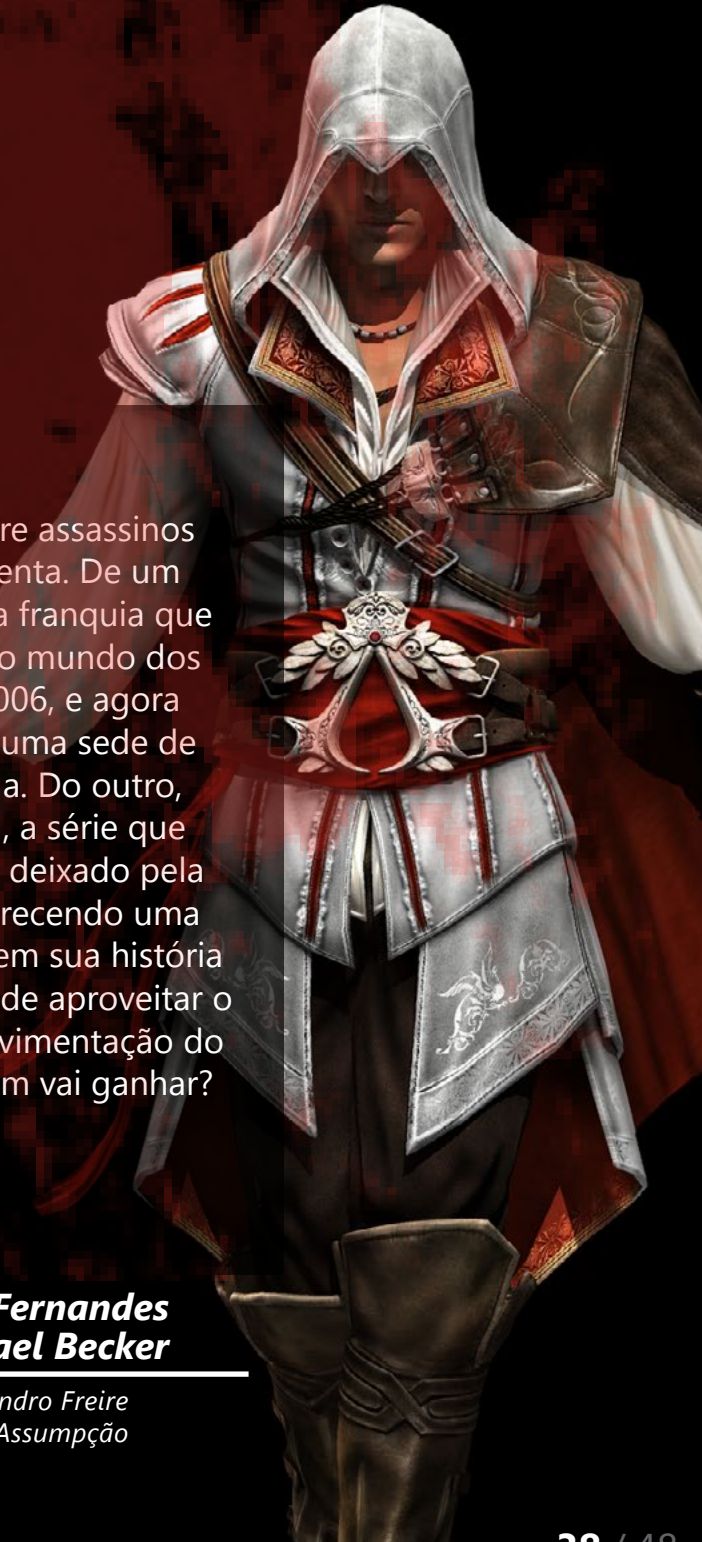
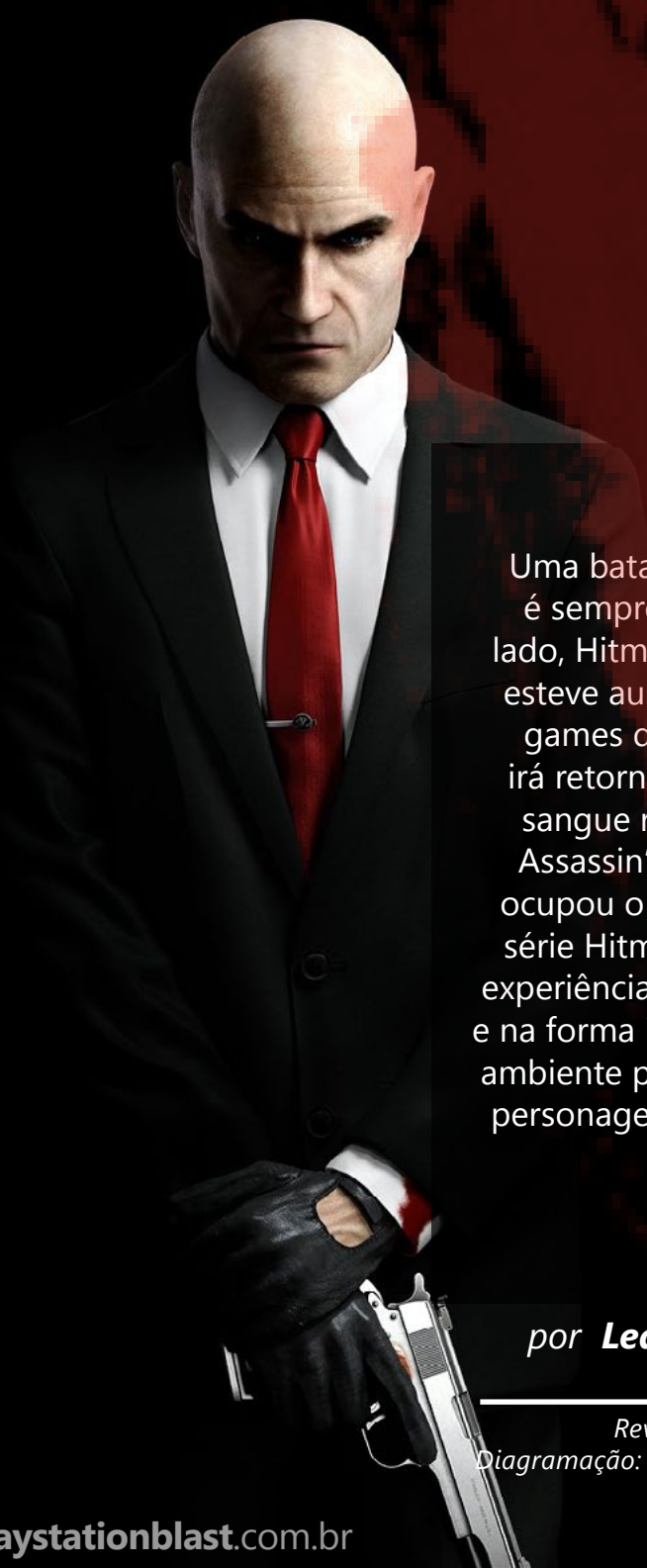
Aposto que um Rain ou Until Dawn ficariam perfeitos no Vita, assim como jogos do mesmo estilo que Limbo. Em outras palavras, a Sony deveria abrir as portas da PSN para produtoras independentes e criativas, que só estão esperando uma oportunidade de mostrar o quanto são boas. Escape Plan é um exemplo claro, pois trata-se de um dos melhores jogos do portátil.

O vice-presidente de marketing da divisão de games da Sony, John Koller, em entrevista ao Gamasutra, afirmou que a empresa não quer que as produtoras fiquem lançando ports para o PS Vita. O porque disso? Simples, eles não querem repetir os mesmos erros cometidos com o PSP:

“O problema que aconteceu com o PSP é que ele foi completamente tomado por ports. Dessa forma, tornou-se muito difícil para nós definir o que fazia o PSP único.”



No fim das contas, é absolutamente frustrante ver o potencial mal aproveitado do PS Vita. O jeito é esperar que a Sony caia na real e comece a estabelecer medidas para superar esse fracasso que foi o primeiro semestre. E você, leitor, o que acha? Vale a pena dar uma chance ou o portátil já está condenado? 

**BLAST BATTLE****HITMAN™****ASSASSIN'S  
CREED**

Uma batalha entre assassinos é sempre sangrenta. De um lado, Hitman, uma franquia que esteve ausente do mundo dos games desde 2006, e agora irá retornar com uma sede de sangue renovada. Do outro, Assassin's Creed, a série que ocupou o espaço deixado pela série Hitman, oferecendo uma experiência única em sua história e na forma incrível de aproveitar o ambiente para movimentação do personagem. Quem vai ganhar?

por **Leandro Fernandes  
e Rafael Becker**

Revisão: Leandro Freire  
Diagramação: Gustavo Assumpção

# HISTÓRIA



# ASSASSIN'S CREED

O elemento principal de Assassin's Creed é a sua história. Com uma das tramas mais complexas dos videogames, a série não se destaca somente neles, mas também em HQs, livros, novelas gráficas e curtas metragens. Achou demais? Bem, ainda há um filme baseado na franquia por vir. Tudo isso apaga aquela impressão de que Assassin's Creed é somente um jogo de matança; há ainda muita coisa por debaixo dos panos.

# HITMAN™

Hitman começa bem atrás nessa batalha. A história das aventuras do Agente 47 costumavam ser bem simples, focando mais em cada fase e sem se aprofundar em relações pessoais ou grandes revelações. A única tentativa de criar algo mais complexo foi em Blood Money, mas ainda assim sem grande melhoria. Isso irá mudar com o novo jogo da série, Absolution, que irá contar uma história mais longa e contínua, com direito a conspirações e inclusive um grande arrependimento para o Agente 47. Mas enquanto não acontece, ele deve se resignar a lustrar sua careca.





## ASSASSIN'S CREED

O elemento principal de Assassin's Creed é a sua história. Com uma das tramas mais complexas dos videogames, a série não se destaca somente neles, mas também em HQs, livros, novelas gráficas e curtas metragens. Achou demais? Bem, ainda há um filme baseado na franquia por vir. Tudo isso apaga aquela impressão de que Assassin's Creed é somente um jogo de matança; há ainda muita coisa por debaixo dos panos.

**FURTIVIDADE**



## HITMAN™

Hitman começa bem atrás nessa batalha. A história das aventuras do Agente 47 costumavam ser bem simples, focando mais em cada fase e sem se aprofundar em relações pessoais ou grandes revelações. A única tentativa de criar algo mais complexo foi em Blood Money, mas ainda assim sem grande melhoria. Isso irá mudar com o novo jogo da série, Absolution, que irá contar uma história mais longa e contínua, com direito a conspirações e inclusive um grande arrependimento para o Agente 47. Mas enquanto não acontece, ele deve se resignar a lustrar sua careca.



## CRIATIVIDADE



## ASSASSIN'S CREED

Apesar de haver outras maneiras de eliminar os seus alvos em Assassin's Creed, elas não podem ser comparadas com as diversidades de Hitman. Em Brotherhood, devido à falta de criatividade em explorar o quesito jogabilidade, a Ubisoft ofereceu os "objetivos opcionais", que serviam para que completássemos 100% de uma sequência. Mesmo assim, quase sempre acabamos assassinando o inimigo da mesma forma que outros jogadores. Porém, no terceiro título da série principal, isso poderá mudar, já que agora - graças à nova mecânica da Ubisoft -, será possível utilizar diversos outros objetos para concluirmos uma tarefa. Enquanto AC3 não chega, melhor deixarmos este pontinho para o Agente 47.

## HITMAN™

Aqui é que Hitman sempre brilhou. Todos os Hitman tiveram como destaque sua jogabilidade. Embora não tenham sido jogos tão "redondos", era possível fazer praticamente qualquer coisa. As fases eram basicamente o seguinte: nós, como jogadores, somos colocados num ambiente enorme, cheio de detalhes e com eventos programados. Cabe a nós decidirmos qual a melhor forma de eliminar o alvo. Às vezes são necessárias horas só para descobrir um jeito, observando e acompanhando NPCs pelo cenário. Essa dificuldade somada a uma liberdade quase excessiva são o maior brilho da série.





# HITMAN™

A Ubisoft se preocupou em apresentar para nós algo que muitos não dão atenção na escola: a história da humanidade. Só que não é só isso, já que temos em Assassin's Creed uma outra perspectiva desse quesito. A civilização foi construída e dois grandes grupos se destacam nela: os Assassinos, que acreditam no livre arbítrio, e os Templários, que pensam que as pessoas são muito ignorantes para tomarem as suas próprias decisões, e por isso querem controlá-las. Juntando História e conspirações, Assassin's Creed traz um dos universos mais ricos dessa geração de videogames, com diversos elementos para explorarmos e conhecermos. Só com a série eu descobri quem foi Maquiavel, a família Bórgia e os bizantinos e otomanos. Muito obrigado, Ubisoft.

## RIQUEZA DO UNIVERSO




# ASSASSIN'S CREED

O Agente 47 vive em nosso universo. Claro: um universo cheio de organizações secretas, mas mesmo isso não está tão distante da realidade. Então a questão é a seguinte: o nosso universo é interessante? O realismo de Hitman é bom para favorecer a jogabilidade, mas nunca foi importante que o universo apresentado encantasse o jogador. Mais uma vez, é bom o 47 ir se esconder no canto enquanto a Ordem dos Assassinos festeja mais um ponto.

## E O RESULTADO É...

### EMPATE

E para a surpresa de todos, o resultado da batalha é um empate! A jogabilidade inventiva de Hitman contra a história rica e complexa de Assassin's Creed nos lembra aquele velho dilema da física: o que acontece quando uma força irresistível se choca com um objeto inamovível? A verdade é que as duas séries têm em comum apenas os assassinos como protagonistas, abordando de formas completamente opostas a maneira de executar os assassinatos. Ambas são excelentes, e não seria justo que uma ou outra vencesse esta luta. Quem sabe 47 não entra para a Ordem dos Assassinos? 



PS3

por **Thomas Schulze**

Revisão: Bruna Lima

Diagramação: Leandro

Fernandes

# BATTLEFIELD 3

## ARMORED KILL



Nem todos os jogadores leram a obra do estrategista, general e filósofo Sun Tzu, mas todos nós que apreciamos jogos de videogame sabemos que existe arte na guerra. E neste quesito a série Battlefield da Dice é imbatível. Você pode até preferir os Modern Warfare e Medal of Honor da vida, mas no que diz respeito ao puro combate estratégico online, não tem para ninguém, Battlefield reina soberano. E agora, com a chegada de Armored Kill, o terceiro e melhor DLC de Battlefield 3, a série dá mais uma impressionante amostra de poder.

## Novos campos de batalha

Em Armored Kill, o épico de guerra da desenvolvedora DICE chega literalmente à sua forma mais grandiosa, com alguns dos maiores cenários já vistos no gênero. São quatro novos mapas e um deles, o Bandar Desert, chega a assustar por ocupar impressionantes cinco quilômetros quadrados de área! Facilmente a estrela do pacote, este cenário é um verdadeiro deleite para os fãs da guerra virtual e vai propiciar os melhores combates online já vistos até hoje. O mesmo não se pode dizer de Armored Shield, o mais burocrático dos novos mapas. Situado num campo russo, é basicamente um espaço aberto e vazio com alguns poucos pontos de cobertura. Parece feito às pressas. Death Valley, por outro lado, é bastante interessante. Esta missão noturna possui uma geografia bem interessante repleta de variações de altura que rapidamente se revelam um elemento tático importantíssimo. Alborz Mountains fecha o pacote de mapas como o primeiro cenário com neve do jogo. Há uma enorme montanha no meio da fase e lagos congelados para os jogadores que resolverem se arriscar no campo aberto.

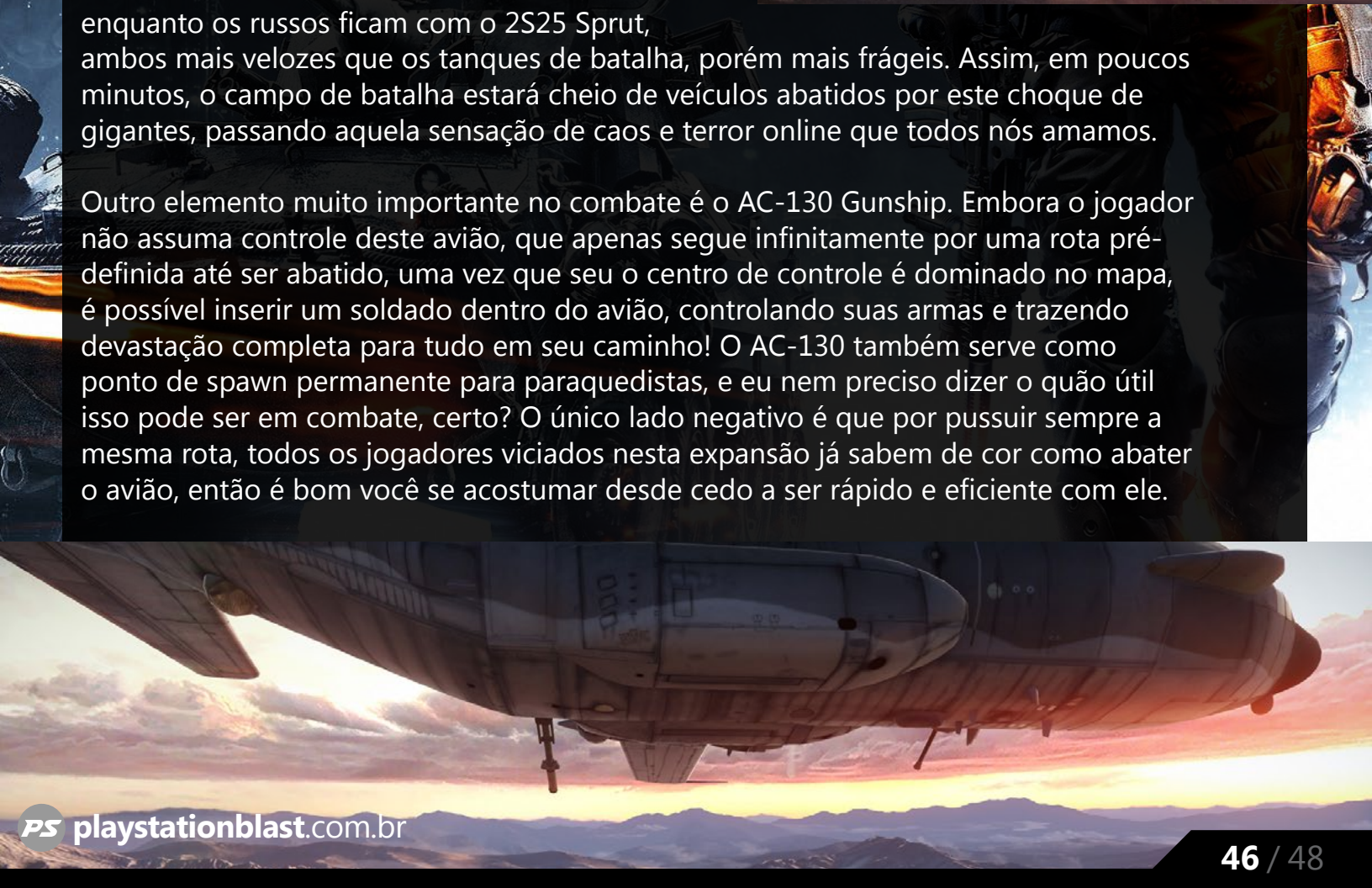


Talvez a característica mais louvável e marcante dos novos mapas seja o quão orgânicos e naturais eles são. No deserto, a areia de uma duna pode acabar servindo como cobertura para um tanque inteligentemente escondido por um jogador experiente. Na floresta, sair da cobertura das árvores é praticamente um convite para o suicídio. O único lado negativo destes belíssimos e enormes novos mapas é que, às vezes, eu senti que o limite de jogadores deveria ser mais alto. Há espaço demais para soldados de menos. Que fique claro, não é nada que comprometa a diversão, mas é impossível não imaginar como seria empolgante jogar em cenários ainda mais povoados por soldados do mundo inteiro.

## Morte armada


Com a adição desses grandes cenários, é ótimo saber que temos também novos modos de percorrer mais rápido enormes distâncias. Agora finalmente podemos nos sentir verdadeiros GI Joes e pilotar quadriciclos nos campos de batalha. Mas, a bem da verdade, você vai passar a maior parte do tempo preocupado não em andar mais rápido, mas sim em conseguir o veículo mais forte. Essa premissa é levada a última potência no novo modo Tank Superiority, inquestionavelmente uma das mais divertidas adições já feitas a um jogo por meio de DLC. Neste modo, dois times, cada um com acesso a muitos e muitos tanques, batalham pela conquista de território. Os cenários aqui acabam ficando mais limitados, mas isso trabalha em favor do jogo, tornando as disputas muito mais brutais e eletrizantes. Infelizmente não há novos modelos de tanques neste DLC, mas surgem novos modos de combatê-los que alteram bastante a dinâmica das lutas. O exército americano recebe o M1128 enquanto os russos ficam com o 2S25 Sprut, ambos mais velozes que os tanques de batalha, porém mais frágeis. Assim, em poucos minutos, o campo de batalha estará cheio de veículos abatidos por este choque de gigantes, passando aquela sensação de caos e terror online que todos nós amamos.

Outro elemento muito importante no combate é o AC-130 Gunship. Embora o jogador não assuma controle deste avião, que apenas segue infinitamente por uma rota pré-definida até ser abatido, uma vez que seu o centro de controle é dominado no mapa, é possível inserir um soldado dentro do avião, controlando suas armas e trazendo devastação completa para tudo em seu caminho! O AC-130 também serve como ponto de spawn permanente para paraquedistas, e eu nem preciso dizer o quão útil isso pode ser em combate, certo? O único lado negativo é que por pussuir sempre a mesma rota, todos os jogadores viciados nesta expansão já sabem de cor como abater o avião, então é bom você se acostumar desde cedo a ser rápido e eficiente com ele.



## Aliste-se já

Não há como exigir que um DLC faça muito mais do que Armored Kill. a maioria dos novos mapas figuram entre os melhores já vistos na série, com visuais embasbacantes que o tempo inteiro entregam dezenas de possibilidades diferentes para abordar os inimigos. Os novos veículos trazem um perfeito sentimento de equilíbrio para a batalha, possibilitando que o jogador mais inteligente e habilidoso saia vitorioso na maioria dos combates. Mas é o modo Tank Superiority que vai consumir a maior parte do seu tempo com sua premissa de guerra viciante. (Ah, um detalhe fútil, porém relevante caso você seja um viciado caçador de troféus como eu, é que esta expansão traz cinco novos troféus, três de bronze e dois de prata. Nada como batalhar por troféus, não é?)

Embora este DLC não traga novas armas de infantaria, e ocasionalmente os cenários acabem ficando meio vazios, no fim das contas os mapas bem desenhados, um incrivelmente empolgante novo modo de jogo, e uma boa quantidade de veículos inéditos tornam a expansão Armored Kill tudo que você queria para seu Battlefield 3 ou, no caso de ainda não ter experimentado o combate online da série, a melhor razão para mudar de postura agora mesmo! O que você está esperando para se alistar e entrar na mais divertida e viciante guerra online do PlayStation 3? 



NOTA FINAL

**8.5**

### Armored Kill (Battlefield 3)

PlayStation 3 - Preço: R\$14,99  
Disponível na PlayStation Store

# ***PLAYSTATION BLAST***

Confira outras edições em:

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