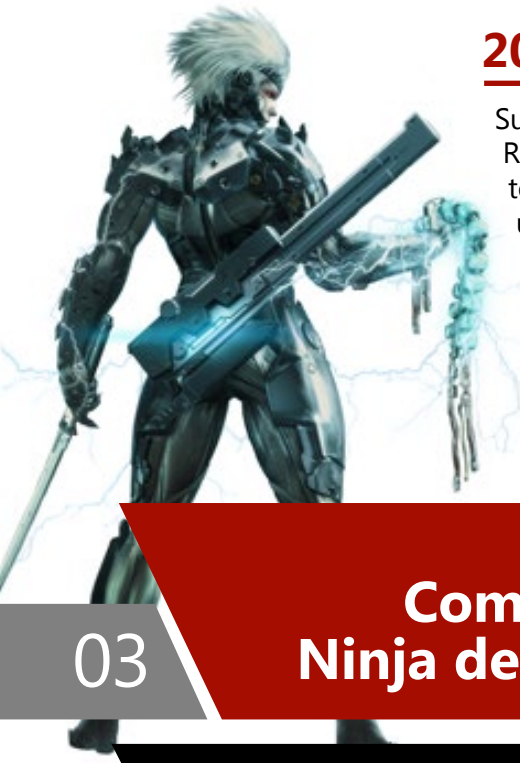
PlayStation BLAST

www.playstationblast.com.br



EDIÇÃO **Nº08** JAN/**2013**

CC BY NC ND



2013, ano de retaliar

Surpreendendo os fãs da série, a Konami está para lançar Metal Gear Rising: Revengeance (PS3), que troca a furtividade das missões de Solid Snake pelo tom exagerado e violento de Raiden. Um lançamento desses merece toda uma releitura da franquia Metal Gear e é por isso que não só trazemos a Prévia de Metal Gear Rising, como também um Blast from the Past de Metal Gear Solid 2 (PS2). Você ainda confere Análises de grandes títulos (como Assassin's Creed III: Liberation e Hitman: Absolution) além de previsões para o futuro como o lançamento de Bioshock Infinite e do próximo PlayStation. E já que falamos em jogos esperados, esse novo ano que acaba de chegar traz grandes promessas. Confira as melhores em nosso Top 10: Jogos mais esperados de 2013! Boa leitura **– Rafael Neves**

03 HQ BLAST **Como ser um Ninja de Verdade**

35 CHRONICLE **Playstation - A Chegada do PS2**

04 BLAST FROM THE PAST **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)**

39 TOP 10 **Os Jogos Mais Esperados de 2013**

110 PRÉVIA **Bioshock Infinite (PS3)**

MAIS ONLINE!

GAME MUSIC **Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)**

15 PRÉVIA **Metal Gear Solid Revengeance (PS3)**

PERFIL **Solid Snake (Metal Gear)**

22 ANÁLISE **Assassin's Creed 3: Liberation (PSVita)**

ANÁLISE **Persona 4: The Golden (PSVita)**

29 ANÁLISE **Hitman Absolution (PS3)**

DISCUSSÃO **Gerações de Console ainda fazem sentido?**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Thomas Schulze
Samuel Coelho
Leandro Fernandes
Felipe Storino
Rayner Lacerda
Cristiano

REVISÃO

Caterine Pereira
Rafael Becker
José Carlos Alves
Vitor Tibério

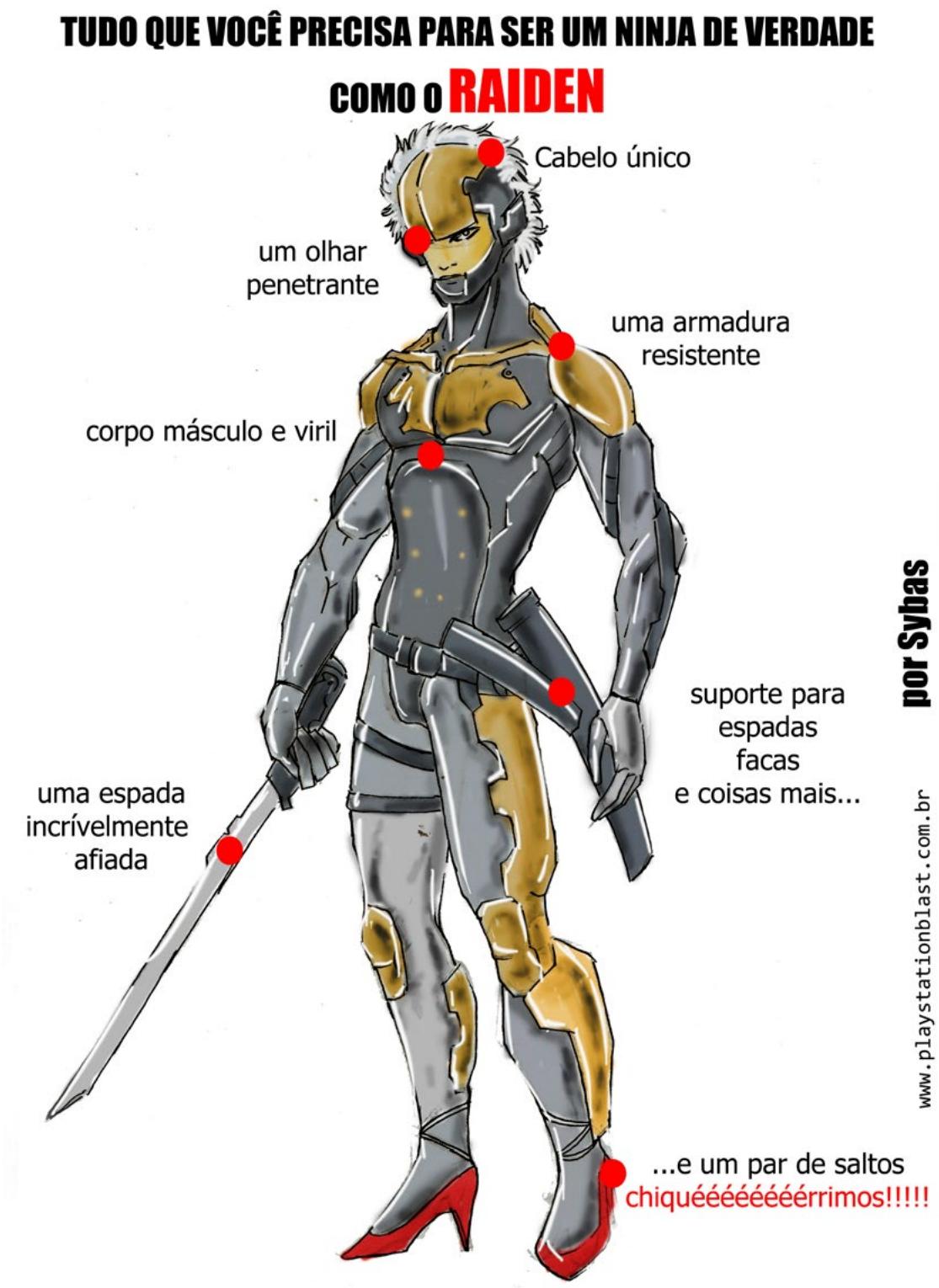
DIAGRAMAÇÃO

Ricardo Ronda
Guilherme Vargas
David Vieira
Agatha Cristine
Tiffany B. Silva

CAPA

Douglas Fernandes
Diego Migueis

Como ser um Ninja de Verdade *por* ***Sybellyus Paiva***



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

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

ASSINAR!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)



por ***Felipe Storino***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Agatha Christine

Metal Gear Solid foi um arrasa-quarteirão quando foi lançado. Não apenas ressuscitou a antiga franquia da Konami, como também trouxe vários novos fãs para a complicada saga de Solid Snake. Não é de se estranhar que todos ficaram sedentos por uma continuação. E ela chegou, em 2001 já para o **PlayStation 2.** Em uma plataforma mais avançada, a expectativa foi alta, já que poderíamos controlar Snake com ainda mais habilidades e em um ambiente muito mais interativo. A única coisa que o Kojima esqueceu de avisar na época é que o protagonista de ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** seria um tal de Raiden.

Snake. SNAKE! SNAAAA...Raiden?!?!



A história do jogo começa dois anos após os eventos em Shadow Moses, que foram mostrados no primeiro MGS. Solid Snake abandonou a FOXHOUND e, junto com Otacon, passou a trabalhar para a organização Philantropy. Juntos, os dois começam a investigar o desenvolvimento de um novo Metal Gear. Para isso, Snake invade um navio petroleiro que serve como disfarce para a fabricação de várias armas. No local, ele acaba descobrindo que um dos homens responsáveis pela coisa toda é ninguém menos que Revolver Ocelot.

O velho pistoleiro implantou a mão de Liquid Snake no lugar da sua própria, que foi amputada no game anterior, e por isso começa a manifestar a personalidade de Liquid de tempos em tempos. Numa dessas manifestações, Liquid assume o controle do novo Metal Gear (chamado de RAY) e afunda o navio. Snake afunda junto, mas todos sabemos que na cena seguinte ele irá reaparecer e vamos continuar jogando normalmente, certo? Não. Depois desse incidente, dois anos se passam e assumimos o controle de Raiden, um operativo da reformulada FOXHOUND, que passa a trabalhar sob o comando do coronel Roy Campbell.





A missão de Raiden é se infiltrar na estação de limpeza marítima chamada Big Shell, que foi tomada pelos terroristas Sons of Liberty. Os caras sequestraram ninguém menos que o presidente dos EUA e ameaçam destruir a estação, causando um tremendo estrago ambiental. Claro que, assim como todo Metal Gear, existe uma conspiração por trás de toda essa historinha de sequestro e desastre ambiental. A verdade é que a Big Shell não passa de um esconderijo para o Arsenal Gear, uma poderosa arma controlada pela inteligência artificial conhecida como GW.

A ascensão das inteligências artificiais



Uma das coisas mais interessantes de Metal Gear Solid 2 é o fato de que, em muitos momentos, ele se parece demais com o primeiro jogo. Mas isso tem um motivo. A verdade é que grande parte da missão de Raiden não passou de uma simulação da tal inteligência artificial. Tudo foi articulado pela organização Patriots com o objetivo de criar um soldado do mesmo nível de Solid Snake. É neste jogo que a história da série começa a ficar bem confusa e é revelado que os Patriots vem governando os EUA há muitos anos, escolhendo quem eles querem como presidente, tudo através da GW. Aqui também é revelado que um terceiro clone de Big Boss foi feito: Solidus Snake, que é o grande "vilão" do jogo.





No momento em que Raiden começa a tomar conhecimento da simulação, Kojima aproveita pra jogar pela janela toda a lógica dos games, inclusive quebrando a quarta parede e conversando com o jogador. Essa sequência de eventos é muito inesperada e bem bizarra, principalmente pela condição na qual o protagonista se encontra: pelado e tentando fugir de seus captores. Além das informações desencontradas que a simulação do coronel Campbell fornece para Raiden, em determinado momento ele começa a falar com o jogador que ele irá falhar na missão, que é melhor desistir de uma vez. Me pergunto quantas pessoas devem ter desligado o videogame quando a IA sugere que só resetando o jogo seria possível passar de determinado ponto. Afinal, no primeiro MGS existia o truque de trocar o controle de lugar para derrotar Psycho Mantis.

Como não poderia deixar de ser em um jogo da série, Metal Gear Solid 2 possui gráficos excelentes, perdendo apenas para seu sucessor. Em um tiroteio é possível atingir vários objetos do cenário, algumas vezes até mesmo dificultando a visão do jogador. Com a melhoria gráfica permitida pelo PlayStation 2, Snake e Raiden ganharam novas habilidades. Ao se encostar na parede, por exemplo, o personagem pode sair da cobertura para disparar um tiro rápido e voltar a se esconder. Outra adição é que os corpos de inimigos derrotados deixaram de sumir, sendo necessário escondê-los para não levantar suspeitas, o que aumentou o nível de estratégia do game.





Como não poderia deixar de ser em um jogo da série, Metal Gear Solid 2 possui gráficos excelentes, perdendo apenas para seu sucessor. Em um tiroteio é possível atingir vários objetos do cenário, algumas vezes até mesmo dificultando a visão do jogador. Com a melhoria gráfica permitida pelo PlayStation 2, Snake e Raiden ganharam novas habilidades. Ao se encostar na parede, por exemplo, o personagem pode sair da cobertura para disparar um tiro rápido e voltar a se esconder. Outra adição é que os corpos de inimigos derrotados deixaram de sumir, sendo necessário escondê-los para não levantar suspeitas, o que aumentou o nível de estratégia do game.



Além disso, os personagens, que antes se escondiam debaixo de carros e mesas, podem se esconder também dentro de armários. O jogador ganhou também a opção de manter seus inimigos vivos, podendo utilizar dardos tranquilizantes no lugar de munição letal. Porém, se for necessário força bruta, os personagens podem até mesmo usar alguns soldados como escudo humano. A inteligência artificial dos inimigos também foi aprimorada, o que os permite bolar pequenas estratégias de ataque em grupo para derrotar o jogador, além de alguns deles utilizarem até mesmo escudos.



Faltou carisma

A grande crítica ao jogo fica realmente por conta do protagonista Raiden, que não é lá muito carismático até que seu passado como soldado infantil é revelado. Realmente este é o jogo mais fraco da série, servindo muito mais para apresentar conceitos que seriam importantes para o final da saga em Metal Gear Solid 4. Entre esses conceitos estão os Patriots, as nanomachines (que estão no sangue de Raiden), as inteligências artificiais e a personalidade de Liquid Snake se manifestando em Revolver Ocelot. Apesar de não ser genial como os outros capítulos da franquia (sim, sou fã da saga), Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ainda consegue ser um jogo stealth extremamente divertido. Principalmente porque não é todo dia que temos a chance de enfrentar nada menos que 25 Metal Gear RAY.



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

BIOSHOCK INFINITE

por ***Leandro Fernandes***

Colaboração: Glauco Oliveira
Revisão: José Carlos ALves.
Diagramação: Guilherme Vargas

Bioshock firmou-se como uma franquia original, inteligente e até transgressora. Após dois títulos de sucesso, o mundo aguarda Bioshock Infinite, que representa uma enorme mudança em relação aos seus antecessores, começando pelo cenário: em vez das águas profundas de Rapture, a aventura se passa nos céus de Columbia. Mas é claro que tudo que fez de Bioshock tão bem sucedido estará no novo título, desde o visual refinado e baseado na temática steampunk até o foco numa narrativa diferenciada. Após ganhar nada menos que 75 prêmios editoriais na E3 2011, o que podemos esperar deste novo capítulo?

Bem vindo a Columbia



Para começo de conversa, é preciso entender que Bioshock Infinite, assim como os jogos anteriores da franquia, possui uma trama crítica, cheia de simbolismos. A cidade de Columbia, cenário do jogo, é apresentada numa versão alternativa do nosso planeta, mas seguindo a história da humanidade. No ano de 1900, a cidade voadora foi lançada pelos Estados Unidos.

O que ninguém sabia é que Columbia era uma verdadeira máquina de guerra, e acabou sendo responsável por um sério incidente ao matar civis durante o Levante dos Boxers (um conflito que de fato ocorreu). Desde então, a cidade foi renegada pelos Estados Unidos e passou a funcionar como um tirano no ar, movendo-se pela Terra e subjugando os moradores das cidades terrestres. Um fato curioso é que, embora todos os jogos da série se passem em versões alternativas da história, o criador do jogo, Ken Levine, não confirmou se o universo de Infinite é o mesmo dos anteriores. Se a resposta for sim, Bioshock Infinite é um prelúdio, já que se passa antes dos eventos apresentados em Bioshock e Bioshock 2.

Essa mudança de cenário é bastante brusca. Em vez dos ambientes claustrofóbicos da cidade submarina de Rapture, boa parte do combate e a movimentação do protagonista em Bioshock Infinite se dará através das Sky-Lines (um tipo de trilho aéreo) da cidade.



Algo que não mudou é que Columbia é repleta de detalhes que se encaixam na época em que o jogo é ambientado: arquitetura, pôsteres de propaganda (que inspiraram as capas alternativas do jogo), trilha sonora, roupas ... Tudo se adequa à ambientação, sem deixar de lado o steampunk.

Booker, Elizabeth e Songbird

O protagonista do jogo é Booker DeWitt, um agente de uma agência de detetives chamada Pinkerton (que existe no mundo real) um tanto traumatizado pela guerra. Mergulhado na bebida e em jogos de azar, ele acaba expulso da agência e é contratado por um empregador misterioso para resgatar uma garota chamada Elizabeth, que está aprisionada em Columbia.

A missão seria fácil se a localização de Columbia não fosse um segredo e Elizabeth não estivesse sendo protegida por uma criatura estranhíssima chamada Songbird. Ao contrário do que poderia parecer, Songbird não é um simples monstro/vilão, mas representa para a garota tanto o papel de algoz quanto de protetor e único amigo, algo parecido com os Big Daddies nos jogos anteriores da série. A própria Elizabeth é uma personagem complexa. No início do desenvolvimento do jogo ela tinha uma aparência um pouco mais infantil, mas acabou evoluindo para o que vemos hoje na arte do jogo (que, por sinal, foi inspirada por uma *cosplayer* chamada Anna Moleva).

Mas não é só a presença de Songbird e a natureza de Columbia que dificultam a missão de Booker. A cidade, assim como Rapture, passou por uma guerra civil e dividiu-se em facções. Os Fundadores



(obviamente uma facção mais governista, composta pelos sobreviventes do governo original de Columbia) e o Vox Populi ("voz para o povo" em latim, e obviamente uma facção rebelde que se opõe aos Fundadores). Como se não bastasse, uma distorção no tecido do espaço-tempo está causando problemas em Columbia, e é esperado que o jogo envolva a viagem no tempo como parte importante em algum momento. Em meio a tudo isso, Booker precisa resgatar uma garota, sobreviver e fugir com ela enquanto é perseguido por Songbird.

Do mar para o ar

É na jogabilidade que está a maior mudança. Para quem estava acostumado com o ritmo lento dos corredores úmidos e escuros de Rapture, a mudança é brutal. Sair do fundo do oceano para os céus alterou toda a dinâmica da série, uma sacada ousada. O combate ainda é uma mistura de armas, psicocinese alimentada por vigors enostrums, e a sua aliança



com os poderes de Elizabeth (controlada pelo jogo). Mas em vez dos passos arrastados de um Big Daddy, o jogador é apresentado com um ritmo muito mais rápido e fluido, em um ambiente enorme. Aliás, essa é a palavra chave em um jogo que oferece a possibilidade de usar um Sky-Hook para navegar por trilhos flutuantes numa cidade voadora: fluidez. O jogo é inventivo o suficiente para incluir inimigos que se diferenciam dos restantes. Dos tipos revelados, temos desde alguns que conseguem derrubar Booker da Sky-Line até uma Sereia (!) que revive os inimigos mortos. Tudo para quebrar a rotina.

Por fim, o jogo trará um modo de dificuldade elevada chamado 1999 Mode. Nele, as mudanças nas habilidades de Booker serão mais definitivas, obrigando o jogador a se planejar previamente e, claro, sofrer um pouco. Para a tristeza de alguns e felicidade de outros, o designer e gênio por trás de Bioshock já confirmou através de seu Twitter que Bioshock Infinite não terá um modo *multiplayer*.

Embora o jogo tenha sido adiado diversas vezes, isso só aumentou a ansiedade por ele, e a Sony nos brindará com algo muito bom: em todas as cópias de Bioshock Infinite, teremos incluído como bônus o primeiro Bioshock, além de suporte ao PS Move. O que mais poderíamos querer?





EXPECTATIVA

5

Bioshock Infinite (PS3)

2K / Irrational Games

Gênero: Tiro em primeira pessoa

Lançamento: 26 de março de 2013

PS3

por ***Thomas Schulze***

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Ricardo Ronda



Quando o ninja de cabelos brancos Raiden apareceu pela primeira vez nos videogames, em Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, muita gente torceu o nariz. Afinal, competir com o carisma de Snake, o herói leadário, não era tarefa das mais fáceis, e alguns jogadores acabaram não curtindo tanto o jogo graças a esse novo herói. E não é que, antes de Metal Gear Solid: Ground Zeroes chegar, ainda teremos mais um jogo protagonizado pelo polêmico ninja? Trata-se de Metal Gear Rising: Revengeance, mais um grande título da Konami para o Playstation 3, e desde já um dos títulos mais esperados de 2013.

Cortando velhas ideias



Metal Gear Rising: Revengeance apareceu pela primeira vez ao mundo na E3 de 2009, ainda com o título de Metal Gear Solid: Rising. A ideia do jogo era trazer algo novo e distante dos demais títulos da franquia Metal Gear Solid. O conceito original do game girava em torno do "zan-datsu", ou "cortar e levar". O então diretor Mineshi Kimura explicou numa coletiva de imprensa que Raiden poderia tomar os poderes dos inimigos derrotados, como demonstrado em um trailer no qual o personagem absorvia a bateria de um soldado inimigo. Mas, além disso, era possível tomar dos inimigos outros componentes e até mesmo peças de inteligência que ajudariam a completar os objetivos das missões. Quando o desenvolvimento do título ficou um tanto complexo, e o resultado se revelava aquém do esperado em termos de qualidade e diversão, o jogo chegou a ser secretamente cancelado, pois aparentemente a ideia de misturar mecânicas stealth, absorção de poderes inimigos e ação frenética estava heterogênea demais, e nada parecia funcionar como deveria. Foi então que Hideo Kojima decidiu, no final de 2011, entregar a produção do jogo à Platinum Games, a qual você deve conhecer pelos excelentes Bayonetta e Vanquish. Especialista em jogos mais voltados para a ação, o pessoal da Platinum Games realizou uma completa mudança de foco na série, abandonando quase que totalmente a ação furtiva em prol da ação ninja descerebrada. A mudança de foco na jogabilidade foi tão grande que até o "Solid" foi excluído do nome do jogo, na esperança de indicar aos desavisados que a ação tática de espionagem foi mesmo deixada de lado por enquanto. Mas será que os fãs de Metal Gear Solid aceitarão essas mudanças numa boa? Pois é, parece que Raiden gosta de se meter em polêmicas.



V de Vingança







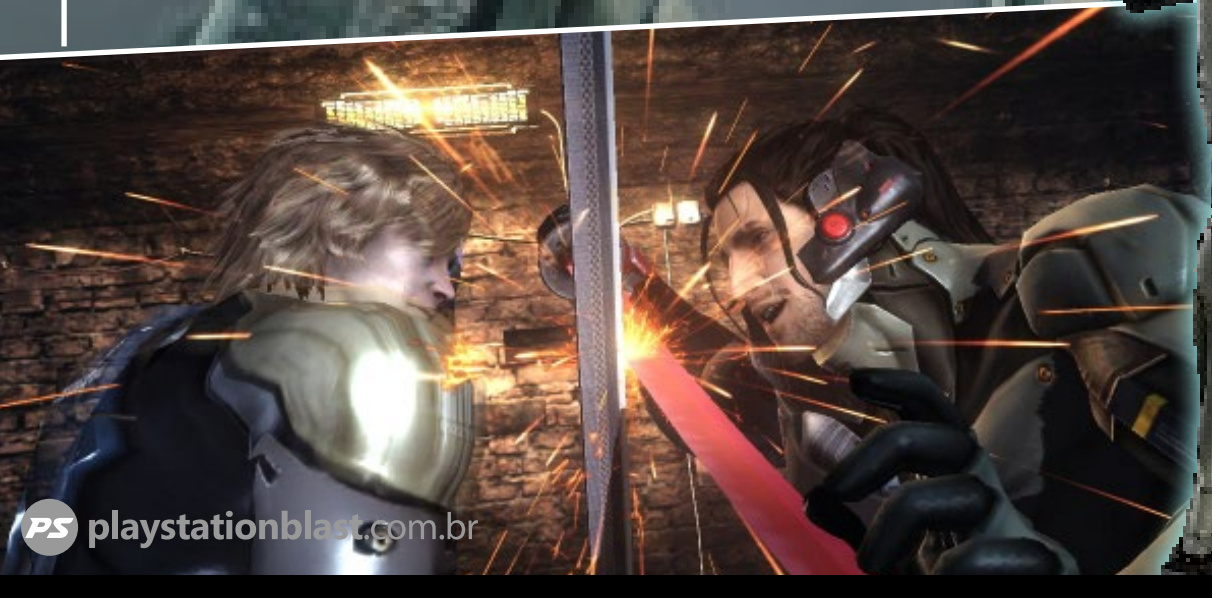
Originalmente a trama do jogo se passaria entre os eventos de Metal Gear Solid 2 e Metal Gear Solid 4, mas a mudança de foco na jogabilidade (leia: a necessidade de colocar Raiden para fatiar centenas de máquinas gigantes o tempo inteiro) fez com que a história fosse deslocada para quatro anos depois dos eventos finais de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Quando encontramos Raiden ele está trabalhando para a Maverick Security Consulting Inc., uma PMSC (Private Military and Security Company, ou Companhia de Segurança Militar Privada) americana atuando em um país em desenvolvimento devastado pela guerra civil e sendo tomado de assalto por ciborgues. De acordo com um podcast da Kojima Productions, ainda descobriremos o que exatamente motivou Raiden a retornar aos campos de batalha, então espere bastante história entre as fases, como sempre.

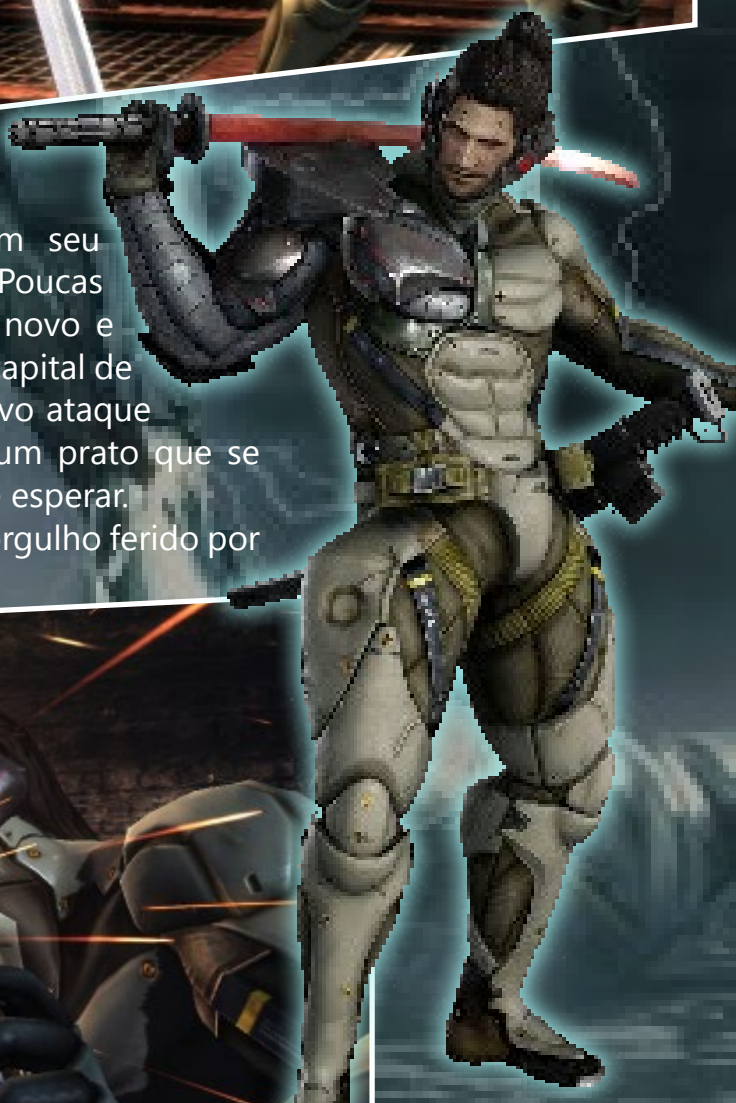
Mas onde exatamente entra a vingança, ou a Revengeance do título? De acordo com as demos mais recentes, em uma missão na África, membros de uma PMC inimiga conhecida como Desperado Enforcement atacam a caravana em que Raiden estava para proteger um figurão VIP. Rendido por um misterioso espadachim chamado Sam, Raiden nada pode fazer enquanto o primeiro ministro que ele deveria proteger é morto diante de seus olhos. Irado, Raiden acaba entrando em confronto com Sam, que arranca seu olho e braço esquerdos.



Nosso herói consegue fugir com vida, mas com seu orgulho ferido por ter fracassado em sua missão. Poucas semanas depois do ataque, e já munido com um novo e mais poderoso corpo ciborgue, Raiden parte para a capital de Abkhazia, Sukhumi, onde se tem notícias de um novo ataque da Desperado Enforcement. A vingança pode ser um prato que se come frio, mas Raiden definitivamente não pretende esperar.

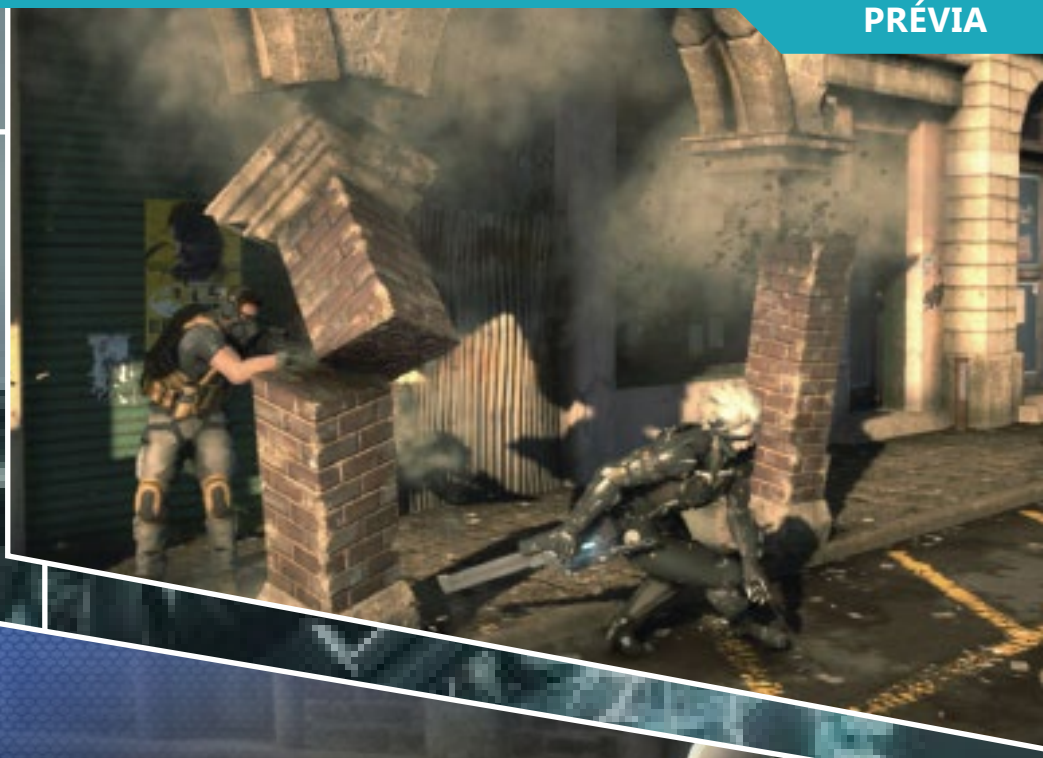
Nosso herói consegue fugir com vida, mas com seu orgulho ferido por ter fracassado em sua missão.



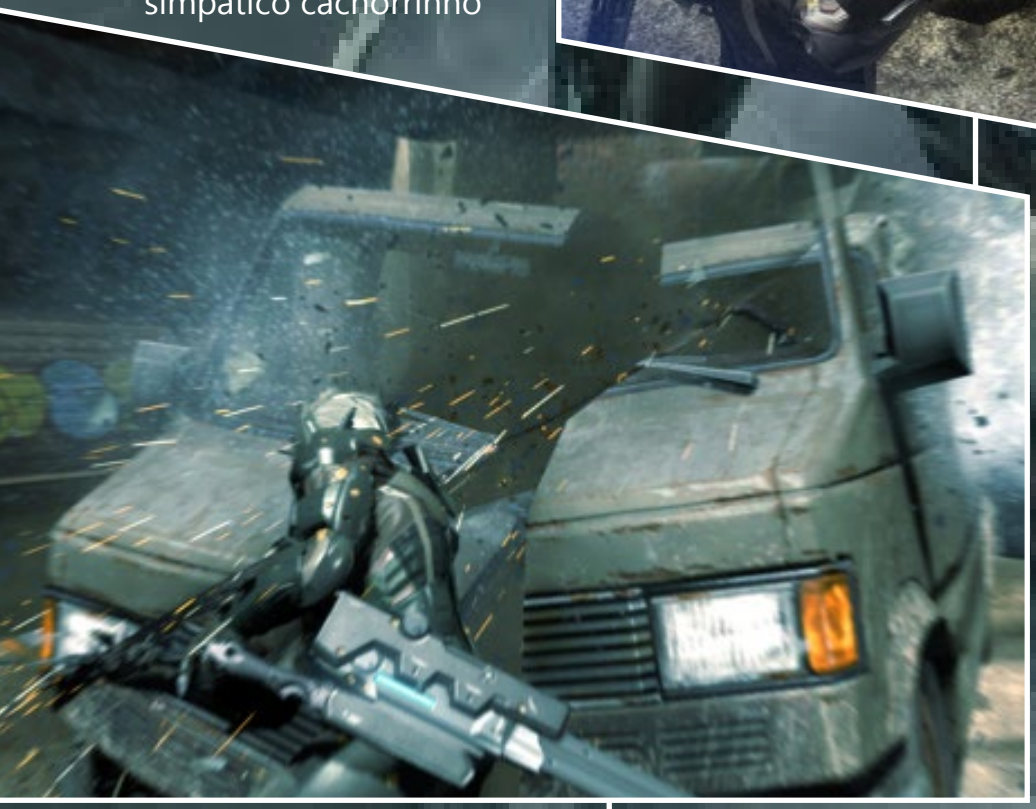


O prazer de fatiar

A cada aparição do jogo em feiras de videogame, o que inclui a BGS, grande evento realizado em São Paulo em outubro de 2012, foi possível notar um foco cada vez maior na ação e no prazer de cortar absolutamente tudo que encontramos pelo caminho. Na demo que experimentei, logo nos primeiros segundos de jogo descobrimos que a espada de Raiden é capaz de cortar virtualmente de tudo, desde pedaços de mobília, passando por árvore e até mesmo pelos membros de seus inimigos até sobrar apenas uma poça de sangue no chão. Só não deu para cortar um simpático cachorrinho que pulou para perto de Raiden pedindo carinho, mas você não seria louco de tentar cortar um animalzinho tão adorável, certo? Especialmente quando ele foge com adoráveis cambalhotas. Raiden ainda não é tão psicótico, afinal. Normalmente o jogo deixa que você tome seu próprio caminho e cria suas próprias rotas. Obviamente, como um bom jogo de ação, o traçado é linear, mas há um espaço considerável







para o improviso, sendo possível escapar de inimigos ou até mesmo matá-los furtivamente. Não que o jogo estimule muito isso com sua jogabilidade de ação viciante, que finalmente introduz um botão de pulo em um Metal Gear. Ocasionalmente surgem "ondas" de inimigos, e você só pode progredir eliminando todos eles. Para manter as coisas interessantes, há um contador de hits e posteriormente uma avaliação de desempenho na luta, o que faz com que você procure sempre lutar do melhor modo possível e se divirta caçando os melhores combos. Para relaxar um pouco de tanta ação, temos, como sempre, belas sequências de vídeo em computação gráfica, que parecem contar com o mesmo roteiro afiado de sempre, além do senso de humor tão característico dos jogos da série Metal Gear.



Renovar celebrando o passado



É interessante o modo como o jogo pretende inovar e se distanciar um pouco da fórmula padrão da série Metal Gear, enquanto, ao mesmo tempo, celebra os antigos videogames de ação da década de 1980, com seus itens e poderes a serem conquistados e dificílimos e enormes chefes de fase no fim dos níveis para nos dar muita dor de cabeça. Seria fácil dizer que Metal Gear Rising: Revengeance é Bayonetta com ocasionais momentos de codec. E por mais que isso não seja nada mal, já que Bayonetta é um dos melhores jogos da geração, essa simplificação não faz justiça a tudo que o novo Metal Gear representa. Seu carisma próprio,





aliado a uma jogabilidade viciante, além de todo o carinho e dedicação que parecem ter sido empregados pela Konami e pela Platinum Games nesse longuíssimo ciclo de desenvolvimento, parecem estar próximos de render grandes frutos e consagrar Raiden como um dos maiores heróis de ação dos videogames.

Em entrevista à conceituada revista japonesa Famitsu, Hideo Kojima garantiu que, caso Revengeance se torne imensamente popular, é possível que ele se torne uma franquia própria. Se Raiden nunca caiu nas graças dos fãs de Metal Gear Solid, será que numa nova franquia ele finalmente conseguirá espaço e destaque? Espadas e codecs, uma mistura de Kojima Productions com Platinum Games, como poderia dar errado? Por tudo que pude ver, parece que já temos aqui um dos candidatos a jogo do ano. Então largue o preconceito e abrace a mudança, pois independente de qualquer coisa, está chegando mais um grande Metal Gear!

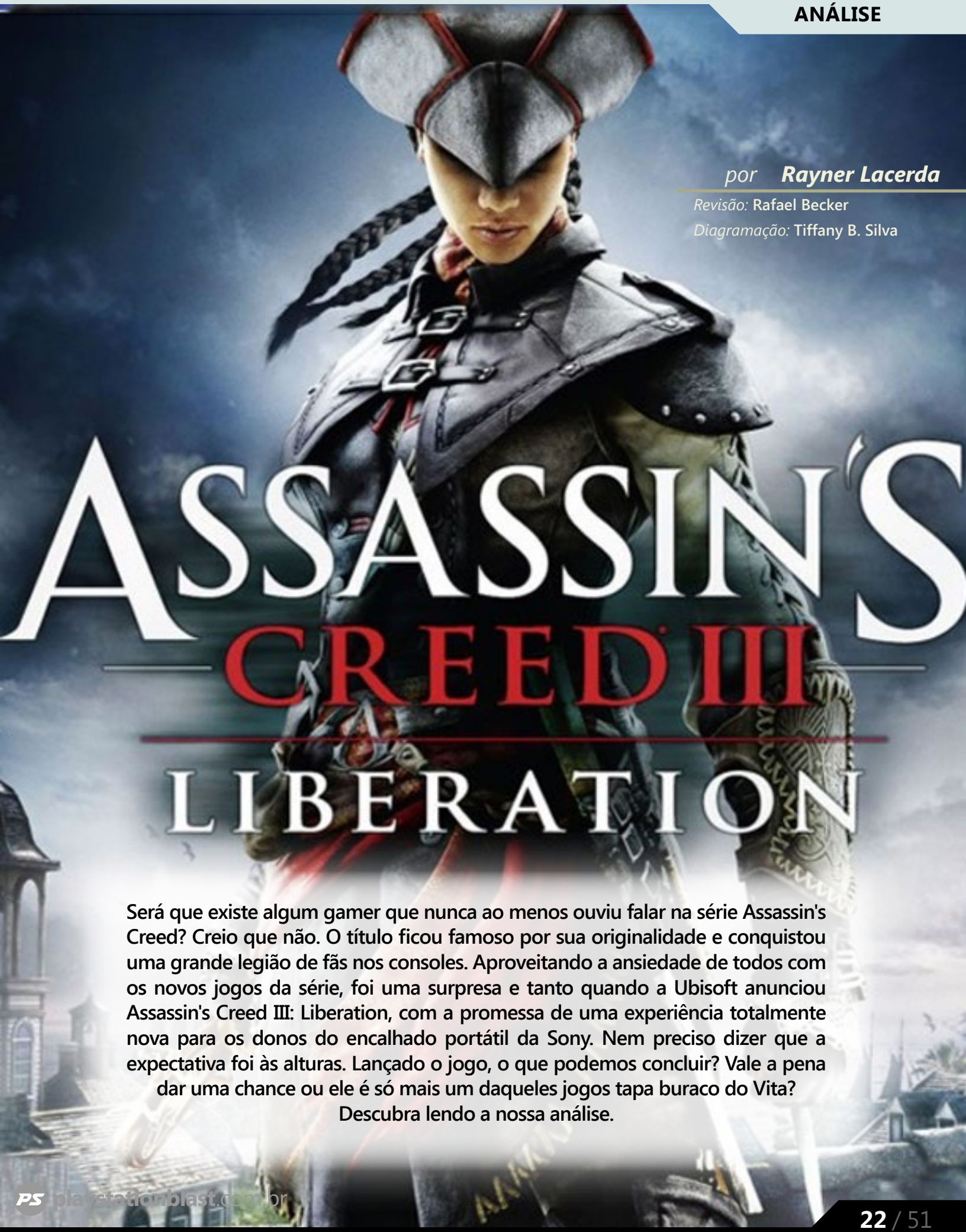


EXPECTATIVA
5

Metal Gear Rising: Revengeance (PS3)

Desenvolvimento: Platinum Games
Gênero: Ação

Lançamento: 19 de Fevereiro de 2013



por ***Rayner Lacerda***
Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Tiffany B. Silva

Será que existe algum gamer que nunca ao menos ouviu falar na série Assassin's Creed? Creio que não. O título ficou famoso por sua originalidade e conquistou uma grande legião de fãs nos consoles. Aproveitando a ansiedade de todos com os novos jogos da série, foi uma surpresa e tanto quando a Ubisoft anunciou Assassin's Creed III: Liberation, com a promessa de uma experiência totalmente nova para os donos do encalhado portátil da Sony. Nem preciso dizer que a expectativa foi às alturas. Lançado o jogo, o que podemos concluir? Vale a pena dar uma chance ou ele é só mais um daqueles jogos tapa buraco do Vita? Descubra lendo a nossa análise.

Em primeiro lugar, não vou ficar sempre batendo na mesma tecla de que o Vita precisa urgente de jogos inovadores, ao invés de simples ports, até por que, todo mundo já sabe disso. A questão aqui é outra: o excelente trabalho da Ubisoft em Assassin's Creed III: Liberation. Sem sombra de dúvidas é o melhor jogo AAA do portátil. É óbvio que ele não é perfeito, mas é uma experiência completa em vários sentidos e você simplesmente esquece as falhas ao começar a jogar. Se você se divertiu com Assassin's Creed III, aqui não vai ser diferente.

Semelhanças e diferenças fundamentais

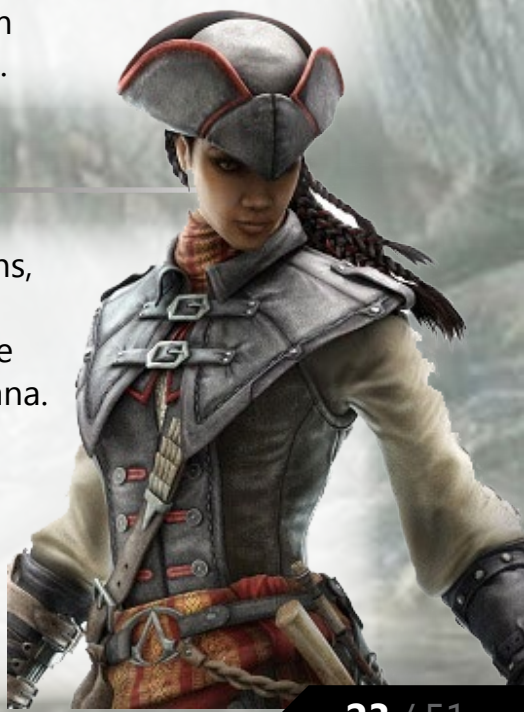
Todos os elementos de um típico jogo da série estão presentes aqui: passear por um lugar exótico com uma paisagem urbana de cair o queixo; despachar para o outro mundo trocentos inimigos de forma violenta e furtiva e se envolver em uma conspiração contra os já conhecidos Templários.



É importante deixar claro o seguinte: o jogo não possui relação nenhuma com Desmond Miles, o enigmático personagem da franquia para os consoles. Há uma alusão clara ao Animus e a Abstergo, mas você deve encarar ACIII: Liberation como uma aventura dentro do mundo ficcional da série. Dessa forma, você está na pele da personagem principal, e não apenas usando-a como um avatar para reviver memórias que podem decidir o destino do mundo. Trocando em miúdos, é como se a história fosse um grande jogo em realidade aumentada apresentado aos habitantes da série.

Chega de testosterona

O plano de fundo da série se passa na cidade de New Orleans, mais precisamente entre os anos de 1765 e 1780, época em que os franceses e os índios entraram em guerra, no auge de outro acontecimento histórico singular, a Revolução Americana.



Liberation traz muitas novidades à série; uma das principais é justamente sua protagonista. Chega de marmanjos, dessa vez você controla **Aveline de Grandpré**, uma mestiça filha de um magnata francês com uma escrava africana.

Ela nasceu em New Orleans e foi recrutada por Agaté, um ex-escravo que atua como seu mentor durante o jogo. Tudo o que sabemos é que Aveline entra para a Irmandade dos Assassinos no ano de 1759 e, por isso, acaba se envolvendo nos acontecimentos da revolução.

Infelizmente, você não vai descobrir muito mais sobre as origens dela ao longo do jogo, o que é realmente uma pena. Pelo fato de ser a primeira protagonista feminina da série, a história de sua origem deveria ter sido melhor aproveitada, afinal, ela é uma personagem singular: filha de um homem rico com uma escrava e dotada de muitos bens. Sem falar na questão de como ela deixou de ser uma simples fidalga e se tornou uma Assassina. Esses são alguns fatos ignorados ao longo do desenvolvimento da história. Por outro lado, suas motivações e objetivos ficam cada vez mais claros:

"Eu procuro a liberdade, não para mim, mas para aqueles cujo direito mais fundamental foi negado. Eu sou seu escudo, sua espada, sua única esperança. As estradas pelas quais caminho são escuras, mas me deixam mais perto da luz. Me movo sem ser vista e ataco quando menos esperam.

Eu sou Aveline de Grandpré.
Eu sou uma Assassina."



Nesse ponto, podemos perceber uma semelhança muito grande com Connor, o protagonista de Assassin's Creed III. Ambos querem a liberdade, não para si, mas para os outros. Enquanto Connor luta para libertar as terras do seu povo, Aveline, como mestiça, busca a liberdade para os escravos oprimidos. Vale lembrar que o período em questão é marcado por profundas distinções raciais, daí o seu interesse em lutar por um mundo melhor e igualitário.





Funcionalidades de uma Assassina

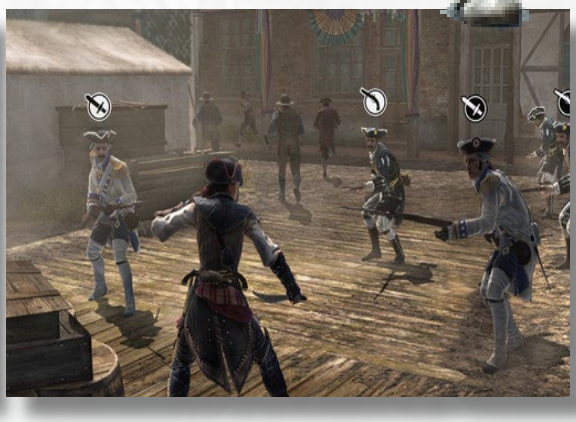


Um dos primeiros aspectos que chama a atenção quando falamos de Aveline é o seu arsenal. São várias armas disponíveis, com usos variados. Além da clássica hidden blade, da machete e das pistolas, o destaque fica para duas armas exclusivas: uma zarabatana e um guarda sol carregado com dardos envenenados. Tudo isso para você escolher o melhor jeito de matar seus inimigos.

Outro aspecto muito bacana que já tinha dado as caras discretamente em outros títulos, mas é profundamente explorado aqui, é o sistema de personalidades. Ao longo do jogo, Aveline pode assumir diferentes papéis, cada um possuindo seus pontos positivos e negativos. Ao se vestir de dama, você pode passear livremente pela cidade, sem chamar a atenção dos guardas, podendo até mesmo seduzi-los. O único problema é que você não pode escalar, lutar e nem correr direito.

Como uma escrava, ela também possui descrição, apesar de despertar a atenção dos guardas em determinadas ocasiões. Como possui pouca proteção, essa personalidade também não é indicada para um conflito aberto. Por outro lado, como escrava, ela pode incitar outros escravos a se rebelarem, além de poder escalar qualquer construção. Por fim, temos a personalidade Assassina, que possui todos os equipamentos para uma boa matança.





Essa função é bastante controversa. Por um lado, permite uma diversidade maior no modo de jogar, pois você pode assumir diferentes papéis. Por outro, o jogo não permite a liberdade desejada para essa função, o que acaba limitando a jogabilidade em alguns pontos. Mas de modo geral, essa mecânica adiciona mais dificuldade ao jogo e o deixa mais coerente. Pensem comigo: seria bastante suspeito Aveline ou mesmo Connor matar desenfreadamente e sair impune pelas ruas sempre do mesmo jeito.

Diversão que cabe no bolso

A narrativa se concentra principalmente nas personagens femininas. Em determinado momento do jogo, você percebe que os personagens masculinos são vistos ora como vilões, ora como personagens de apoio. Aqui fica nítido o destaque desempenhado pelas mulheres. O que, em minha opinião, é mais do que merecido, pois mostra que independente do sexo, o que importa são as suas convicções e o desejo de mudar o mundo.

A história de ACIII: Liberation é mais curta do que em ACIII. Aqui são apenas 10 capítulos, mas não se engane, há muitas horas extras de diversão em forma de missões paralelas. Mesmo após terminar o jogo, ainda é possível percorrer o ambiente, comprar lojas, gerenciar navios, entre outros.





A versão do Vita incorpora muitos recursos de Assassin's Creed III. Os movimentos de Aveline, apesar das limitações do portátil, são tão bonitos quanto os de Connor. O mesmo pode ser dito da jogabilidade em si. Se você jogou qualquer outro título da série, não vai ter dificuldade alguma em se adaptar. Os controles ficaram ótimos, encaixando-se perfeitamente ao design do Vita.

Mas, assim como em outros jogos, os problemas começam nos controles touchscreen. Alguns recursos ficaram realmente bacanas, como o touch to kill, no melhor estilo Splinter Cell. O problema é que a Ubisoft quis abusar demais dos recursos do Vita, e se isso é feito sem cuidados, o resultado é frustrante, para não dizer mal executado. Pensei que fosse exagero, mas é realmente chato ficar mexendo constantemente os dedos para abrir cartas e também usar o giroscópio para alguns enigmas.



Deixando os controles de lado, se você planeja comprar o jogo, vai ficar abismado com os detalhes gráficos. New Orleans ficou absolutamente fantástica na tela do Vita, isso sem falar nas outras localidades (não vou estragar a surpresa). Arrisco-me a dizer que os cenários aqui ultrapassam os de Uncharted: Golden Abyss. Obviamente, ficam nítidas algumas diferenças entre a versão portátil e a caseira do jogo, principalmente quanto ao número menor de pessoas circulando pelas ruas e a perda de um pouco daquela sensação de algo vivo.

Mas isso é totalmente compreensível, devido às limitações técnicas do aparelho e nem de longe influencia na diversão. Porém, o problema das constantes quedas de frame podem sim irritar ao longo do tempo. A Ubisoft poderia ter adotado estratégias para fugir desse deslize. Na verdade, ultimamente, ela tem lançado cada vez mais jogos "inacabados", precisando, assim, corrigir diversas falhas em futuras atualizações. Eu não me apego muito a essas questões, mas quando elas influenciam diretamente na jogabilidade, devem ser citadas.

Multiplayer, para que te quero?

Um dos aspectos que está se tornando constante nos jogos do Vita é a falta de um multiplayer decente, e isso também é visto aqui. Se você está acostumado a matar todo mundo nas partidas de consoles, vai ficar chupando dedo. Isso porque o multiplayer dessa versão é como se fosse um jogo de tabuleiro, não possuindo combate direto. Você apenas comanda tropas e pode escolher entre os Templários ou a Abstergo para comandar.

Definitivamente eu não entendo essa ânsia do mercado em incorporar funcionalidades multiplayer em todos os jogos. Seria muito melhor ter concentrado os esforços e deixar a campanha ainda mais envolvente e interessante do que fazer um multiplayer meia boca e que não convence. Talvez se a Ubisoft tivesse se preocupado menos com as imposições do mercado, e mais com o seu produto em si, teríamos uma visão muito mais profunda e privilegiada de Aveline.

Exemplo a ser seguido

Se você é fã de Assassin's Creed e tem um PSVita, está esperando o que para botar a mão na sua cópia? Sinceramente, não me arrisco a dizer que o jogo em si vale a aquisição do portátil, são muitos prós e contras. Mas se você já possui um, pode comprar sem medo, é diversão garantida.

Assassin's Creed III: Liberation está longe de ser perfeito, mas é sensacional. Apesar de ter seu próprio sabor, complementa a aventura de Connor em diversos aspectos, de modo que você deve jogar os dois para compreender melhor a mitologia do século XVIII. Se puder ir mais longe, assista ao filme O Patriota, com Mel Gibson; além de compreender melhor alguns aspectos, a sua sede de justiça vai aumentar drasticamente.

Parabéns novamente, Ubisoft, por mostrar ao mercado como se adapta toda uma franquia para um portátil, ao invés de simplesmente transferir - de forma porca e sem respeito ao público gamer - um jogo de console para outro aparelho com funcionalidades bem distintas (Activision, estou olhando para você).

✓ Prós

- Diversão garantida;
- Aventura não perde em nada para a versão caseira;
- Visual fantástico;
- Mundo aberto envolvente;
- Um dos poucos jogos do Vita que valem a pena.

✗ Contras

- A história de Aveline deixa a desejar;
- Quedas de frames que atrapalham a jogatina;
- Algumas funcionalidades touch são desnecessários;
- Multiplayer capenga.



NOTA FINAL

8.0

Assassin's Creed III: Liberation – PlayStation Vita

Visual **10** | Som **8.0**
Diversão **9.0** | Jogabilidade **8.0**

HITMAN™
ABSOLUTION

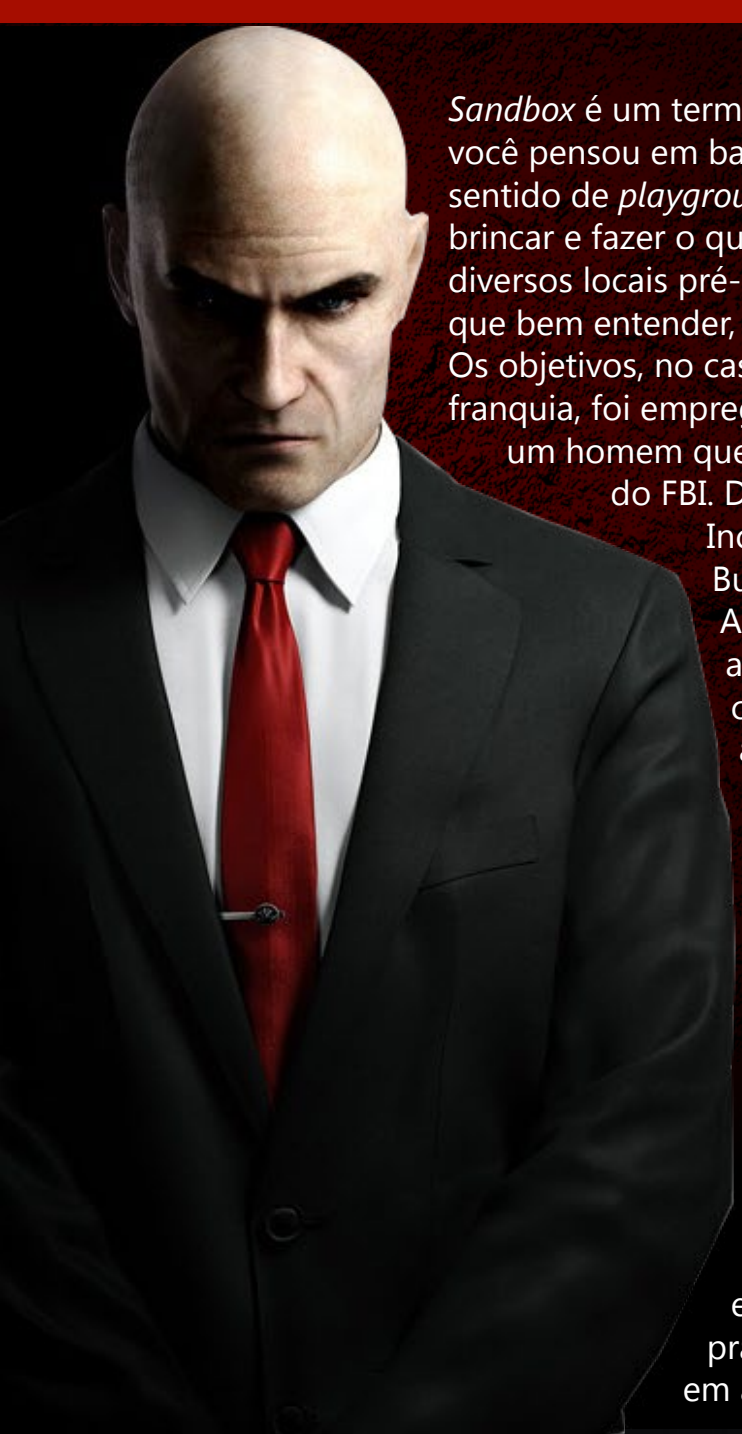
PS3

por ***Leandro Fernandes***

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: David Vieira



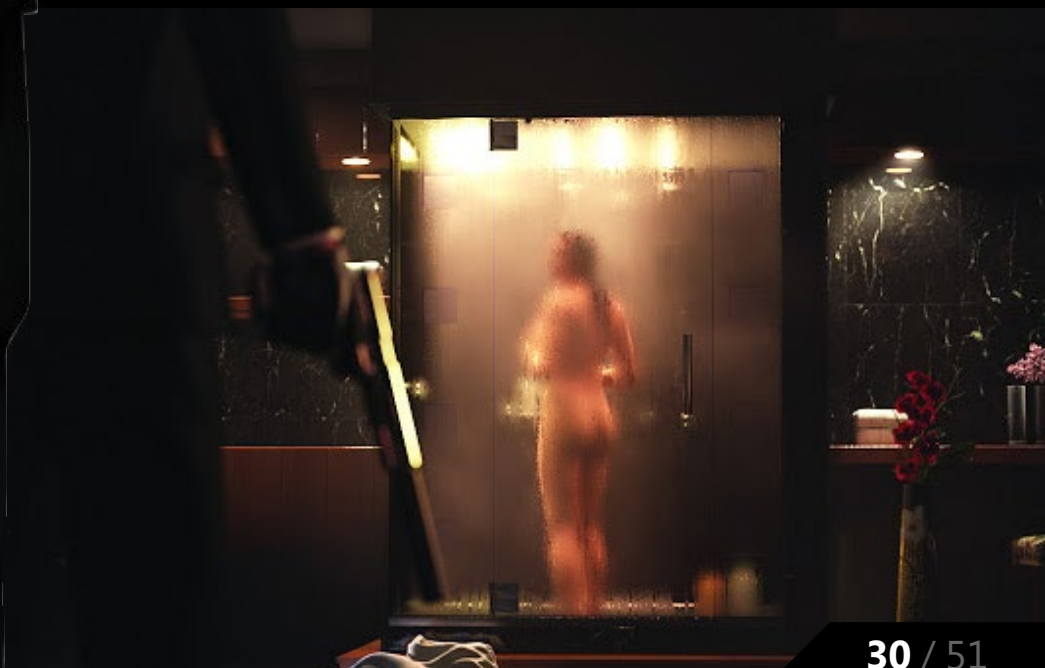
Matar é uma arte, e o Agente 47 é um artista muito hábil, embora estivesse há anos de férias. A IO Interactive, junto com a Square Enix, trouxeram de volta o assassino mais criativo dos videogames e, de quebra, fizeram a série Hitman chegar definitivamente à geração atual com **Hitman: Absolution**, um jogo que, embora não seja perfeito, traz todos os elementos necessários para satisfazer fãs da franquia e jogadores menos acostumados, igualmente. Confira tudo sobre as mais novas formas de matar e veja se esse é o jogo que você estava esperando para gastar suas economias de fim de ano com a nossa Análise!



Sandbox é um termo em inglês que quer dizer «caixa de areia». Se você pensou em banheiro de gato, errou. A caixa de areia aqui é no sentido de *playground*, um local pré-definido em que você pode brincar e fazer o que quiser. A proposta de Hitman é essa: criar diversos locais pré-definidos em que o jogador pode agir da forma que bem entender, desde que complete os objetivos colocados. Os objetivos, no caso, são assassinatos. O Agente 47, durante toda a franquia, foi empregado da Agência, e matou desde alvos militares até um homem que estava no programa de proteção às testemunhas do FBI. Dessa vez, no entanto, a história é bem mais pessoal. Incumbido de assassinar sua ex-supervisora, Diana Burnwood, que aparentemente voltou-se contra a Agência, ele logo descobre que as coisas não são assim tão simples, e precisa resgatar uma garota chamada Victoria, que foi criada para ser uma nova assassina; uma "*Hitgirl*", se preferir.

A história é um tanto clichê, mas funciona bem, e é a primeira vez que vemos 47 sendo um ser humano. Ele realmente se preocupa e acaba se afeiçoando à Victoria, embora demonstre isso de uma maneira mais discreta, sendo fiel ao personagem. Em boa parte das missões, os alvos não são apenas designados por alguém, mas pessoas que merecem, e é gratificante eliminá-los. Ao contrário dos jogos anteriores, a história não é só uma desculpa para os assassinatos, embora ela se dobre nesse sentido em diversos momentos. Digo apenas o seguinte: praticamente todos os personagens que aparecem em algum momento tornam-se alvos de 47.





Matar nunca foi e nunca será tão divertido

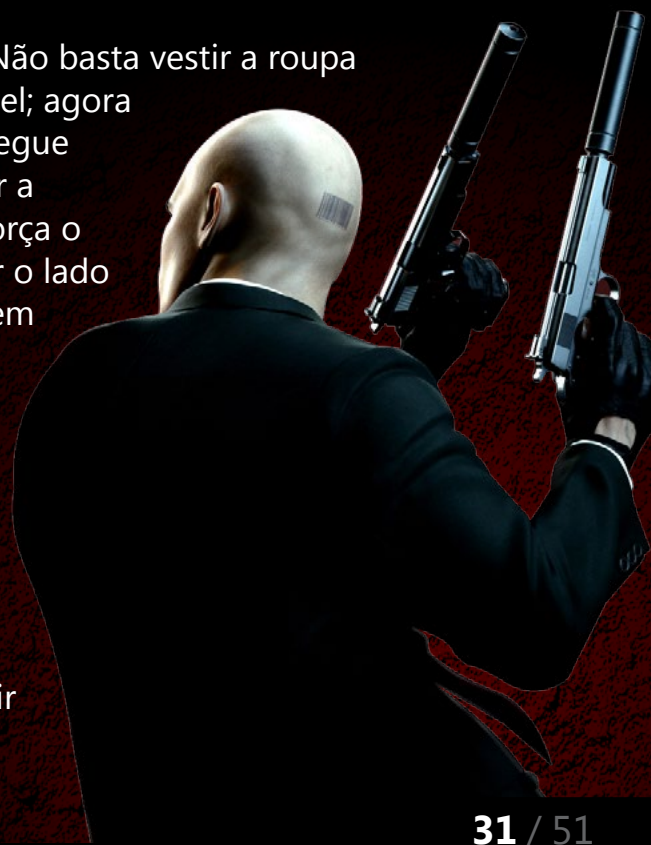
A graça da série Hitman sempre foi tentar descobrir maneiras de eliminar os alvos. E o jogo sempre oferece muitas possibilidades: envenenamento, estrangulamento, simplesmente parar na frente da pessoa e atirar, forjar "acidentes"... tudo isso contando com objetos no ambiente, disfarces e tudo o mais.





Pouca coisa mudou em Absolution. Os ambientes trazem sempre várias maneiras de completar os objetivos, seja infiltrar-se em algum lugar ou matar determinada pessoa, e ao mesmo tempo coloca obstáculos específicos para equilibrar a dificuldade. O que mudou é que agora 47 conta com seu Instinto, que funciona como o *Detective Mode* em **Batman: Arkham Asylum** e **Arkham City** e a *Eagle Vision* de **Assassin's Creed**. Ativar isso mostra onde os inimigos próximos estão, para onde eles estão indo e também dá dicas, mostrando onde estão elementos propícios para completar as missões, sejam esses elementos disfarces, objetos para causar acidentes ou objetos que concedam acesso a outros locais. Isso facilita um pouco as coisas, mas jogadores que estão acostumados com os jogos anteriores podem escolher uma das dificuldades maiores e livrar-se dessas dicas.

Outra coisa que mudou muito foi o sistema de disfarces. Não basta vestir a roupa de um personagem do cenário e ficar praticamente invisível; agora qualquer personagem que está com a mesma roupa consegue ver "através" do disfarce, e para evitar isso é preciso gastar a barra de Instinto. Isso adiciona um tanto de estratégia e força o jogador a planejar melhor seu caminho, além de favorecer o lado *stealth*. Claro que nem tudo é perfeito. O sistema não é nem um pouco realista, já que alguns grupos não deveriam suspeitar de alguém que não conhecem. Um exemplo: policiais de uma cidade não deveriam ser capazes de reconhecer todos os seus colegas. De qualquer maneira, foi um jeito inteligente de não facilitar demais as coisas, o que era uma preocupação geral em relação a Absolution. Em praticamente todas as missões existe um "disfarce perfeito", um personagem único naquele cenário que permite acesso a maior parte das áreas; mas conseguir esse tal disfarce é sempre um verdadeiro desafio.





Uma mudança interessante é que agora os pontos de cada missão são mostrados em tempo real. Matar um civil custa muitos pontos, enquanto pacificar um inimigo sem ser visto e esconder o corpo não afeta a pontuação. O jogo também traz desafios, relacionados a formas específicas de eliminar os alvos e/ou infiltrar-se em locais. Isso estende ainda mais a vida útil de um jogo que já é naturalmente longo e que pede múltiplas jogatinas.

A jogabilidade é fluida, fácil de aprender e traz uma sensação de recompensa, além de uma tensão constante. O interessante é que, embora 47 seja um assassino hábil, são raros os momentos em que eu me senti como um super-herói. Sempre que eu conseguia passar desapercebido, eu me sentia habilidoso, e não simplesmente sortudo ou poderoso, o que difere o título de jogos como **Deus Ex: Human Revolution**, que também é *stealth*, mas me passava uma sensação de ser um "*bad ass*" o tempo todo, eliminando os inimigos discretamente. Hitman faz você se sentir tenso, às vezes até sobrepujado pelos seus inimigos, e justamente por isso traz uma sensação muito maior de recompensa quando você consegue um disfarce perfeito ou quando consegue eliminar aquele alvo de uma maneira discreta e genial.

Contratos

Para ampliar ainda mais a vida útil do jogo, a IO Interactive implementou o modo Contracts. Nele, os jogadores podem criar desafios para outros jogadores, marcando alvos específicos e exigindo formas diferentes de matá-los. Basta jogar o estágio, marcar os alvos e matá-los (provando assim que é possível), estabelecendo exigências para quem for tentar jogar esse estágio personalizado.

A ideia é excelente e foi bem executada. Alguns contratos criados por jogadores são tão desafiadores que levam mais tempo que o estágio normal para terminar. É possível curtir, "descurtir" e usar os Contratos para desafiar seus amigos na PSN, comparando a pontuação final de cada um. É uma forma divertida de incluir elementos online no jogo sem perder a alma de Hitman e sem cair na mesmice do multiplayer.

Killgram

A parceria com a Square Enix beneficiou Hitman: Absolution através da melhoria gráfica. As *cutscenes* em computação gráfica são lindas, bem animadas e a captura de movimentos é quase tão boa quanto em **L.A. Noire**, o que é surpreendente. O jogo tem um visual muito característico, com as cores um tanto "distorcidas", que lembra muito os filtros *vintage* do aplicativo Instagram. Embora seja um pouco estranho a princípio, esse filtro dá uma unidade visual ao jogo e no final acaba sendo agradável, já que foge daquela imagem granulada e também da imagem "lavada", sem nenhum tipo de tratamento que alguns jogos recebem atualmente.

Para completar, o jogo tem uma dublagem inspirada, com excelentes atuações e, embora o texto seja às vezes um tanto infame e ofensivo (principalmente pelas piadas machistas/homofóbicas/racistas), é eficaz para passar emoções e para fortalecer ideias dentro do universo de Hitman. Os sons em si são muito bons, e o jogo tem um sistema de acústica muito interessante: num bar lotado, a música e as vozes são muito altas. Basta entrar no banheiro e o som já fica mais abafado. Falando em lugares lotados, Absolution tem verdadeiras multidões que ajudam 47 a se camuflar, e a maior parte desses *NPCs* "aleatórios" têm comportamentos bem realistas, falas próprias e tudo o mais. Um trabalho minucioso.









Conclusões

A verdade é que, embora seja muito divertido, Hitman não é para qualquer um. Jogadores afoitos, que não gostam de jogos com um ritmo lento e voltados para o *stealth* vão se irritar muito com o jogo. Quem gosta de partir pro tiro ou pra porrada também vai se frustrar, ainda que o jogo tenha evoluído muito nesse sentido. A melhor abordagem é sempre a mais discreta, enquanto a pior é a do combate direto.

O nível de dificuldade também deve afastar pessoas, incluindo fãs. Não é possível salvar a qualquer momento, tendo que depender de *checkpoints*, e morrer no final de um estágio é particularmente frustrante. O fato do jogo ser mais segmentado que os outros da série (quase todas as missões englobam dois ou três estágios) facilita um pouco esse sentido, mas mesmo isso foi alvo de críticas de fãs mais saudosistas.

Mas aqueles que apreciam um bom jogo *stealth*, que incentiva a criatividade e premia o jogador simplesmente por se divertir em um ambiente bem trabalhado irão aproveitar cada momento jogando Hitman: Absolution.

Prós

- Fiel às origens, o jogo mantém os elementos que tornaram Hitman uma franquia bem sucedida, e adiciona outros que aprofundam a experiência;
- Boa história, texto e dublagem;
- Visual diferente e bem característico;
- Jogabilidade fluida, divertida e que incentiva a criatividade;
- Desafiador na medida certa.

Contras

- Piadas desagradáveis e ofensivas permeiam o jogo;
- Não é qualquer jogador que vai apreciar o estilo fortemente stealth do jogo;
- O sistema de disfarces poderia ser um pouco mais complexo.



NOTA FINAL

9.5

Hitman: Absolution (PS3)

Gráficos **10** | Som **9.0**
Jogabilidade **9.5** | Diversão **10**

PlayStation Chronicle

A Chegada do PS2

por ***Cristiano Ferreira***

Revisão: **Catarine Pereira**

Diagramação: **Tiffany B. Silva**



Em 11 de maio de 1999, poucos meses depois do lançamento do Dreamcast no Japão, a Sony anunciava oficialmente na E3 o sucessor de seu primogênito e bem sucedido PlayStation One, o PlayStation 2, ou como ficou popularmente conhecido aqui no Brasil, o Play2, console de 128-bits e divisor de águas no mercado de games.

O mercado de games, em relação a outros mercados de tecnologia e entretenimento, começava a ganhar força e maior respeito com o sucesso do PlayStation One, o que deixou a Sony bastante à vontade para não esconder suas ambições, tanto para apresentar novas tecnologias quanto para liderar o mercado de games. Grandes produtoras como: Square (atual Square Enix), Namco (atual Namco Bandai), Eletronic Arts, Activision, THQ, Capcom, Konami e Ubisoft lançavam seus games para o console da Sony com a certeza de que chegariam à casa de milhares de jogadores e faturariam o bastante para criarem novos jogos. Logo, com o apoio das softhouses e com a popularidade do PlayStation One, a Sony conseguiu definir estratégias bastante sólidas para a produção e lançamento do PlayStation 2, em outras palavras, eles sabiam o que os gamers queriam.

Tudo em um

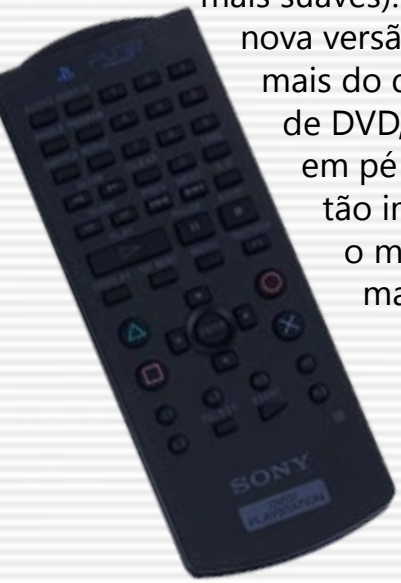
Com o conceito de levar aos jogadores mais do que um console de mesa, mas também uma central de entretenimento, a Sony definiria o futuro dos videogames com a promessa de que o novo PlayStation traria, além da capacidade de gerar gráficos superiores, uma interface amigável (e moderna) e um leitor de DVD. Na época, os reprodutores de DVD começavam a chegar ao mercado e eram grandes, caros e tornava obsoleto o sistema VHS. Os DVDs, que foram rapidamente bem aceitos pelo consumidor, seriam um dos diferenciais do PlayStation 2, tendência que seus futuros concorrentes, o Xbox da Microsoft e GameCube da Nintendo (que só seriam lançados no final de 2001), seguiriam.

Para isso, a Sony aderiu a um marketing agressivo e um dos primeiros grandes títulos de filme a ser lançado em DVD, o filme The Matrix (1999), foi constantemente relacionado ao lançamento do PlayStation 2, algo como: "Hey! Compre um PlayStation 2 e você poderá assistir a The Matrix com imagem e som digital na sua casa!". Essa estratégia funcionou muito bem para o mercado americano.



Além disso, no final de 1999, a internet começava a ficar popular e com ela os games on-line também. É claro que a Sony estava observando o comportamento dos consumidores de games para PC, os gamers hardcore que buscavam cada vez mais experiências multiplayers e queriam games menos casuais. A Sony que já contava com um vasto time de produtoras de Role-playing game (RPG) para o PlayStation One, agora pretendia agradar também às produtoras de First-person shooter (FPS) com a possibilidade de jogar on-line com o PlayStation 2 ligado a um **módulo vendido separadamente** (mas que seria integrado ao modelo Slim futuramente) que adicionava modem e ethernet ao console.

Para a Sony, isso era só o começo, seu novo videogame estaria preparado para o futuro ao incluir na interface do PlayStation 2 duas entradas USB (para acessórios como a EyeToy ou um disco rígido externo), saída digital óptica com capacidade para reproduzir som surround 3D e compatível com som multicanal (Dolby Pro Logic II) e DTS, adaptador de rede, e retro compatibilidade com os jogos do PlayStation One. Sim, com gráficos melhorados (serrilhados mais suaves). Além disso, o PlayStation 2 contava com outros mimos como: uma nova versão do Dual Shock com botões mais precisos, Memory Card de 8mb (era mais do que suficiente na época), controle remoto para as funções de DVD, e ainda foi desenhado para também ser utilizado em pé com o auxílio de um stand. Isso pode não parecer tão importante para a maioria dos jogadores, mas para o mercado foi uma tendência a ser seguida e logo mais apareceria no Xbox 360 e no Nintendo Wii.

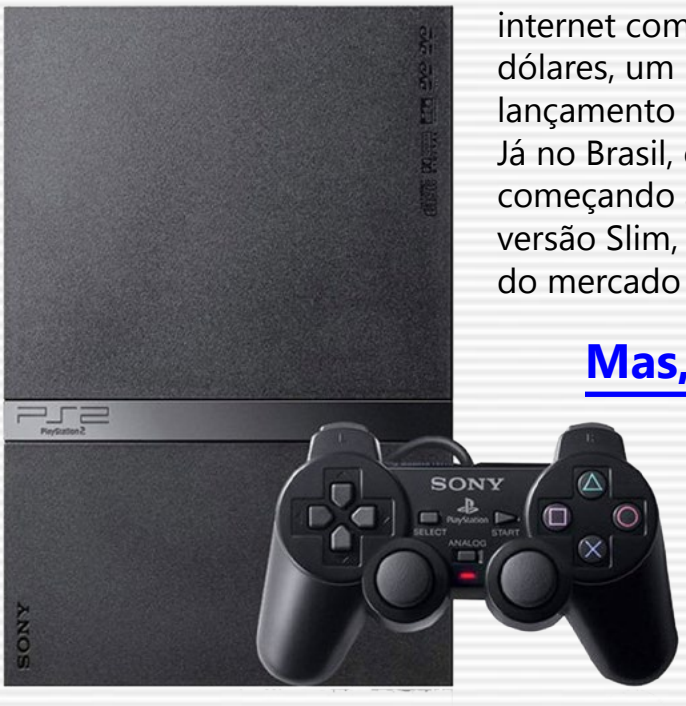






“Tem, mas acabou!”

Com a boa imagem que a Sony obteve no mercado e com tantas novidades em relação ao PlayStation One, o PlayStation 2 estava destinado ao sucesso, e em seu lançamento no Japão ocorrido em 4 de março de 2000 (um ano após seu anúncio), a maioria das lojas físicas (cercadas por filas gigantes de gamers que, inclusive, acampavam por lá) já anunciavam em suas vitrines que o videogame estava esgotado. Em apenas um dia, o PlayStation 2 vendeu quase 100 mil unidades no Japão, e devido a atrasos ocorridos na fabricação do console, até o final de 2000 ainda era possível não encontrá-lo nas prateleiras. Uma alternativa para os mais ansiosos era adquirir o videogame através de sites na

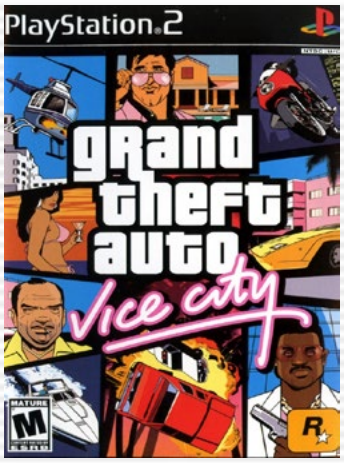


internet como o Ebay, onde o preço podia chegar a $1000 dólares, um pouco salgado em vista do valor de $299 no lançamento americano em 26 de outubro do mesmo ano. Já no Brasil, o console só foi lançado oficialmente em 2009, começando a ser fabricado por aqui em 2010 já em sua versão Slim, e até hoje lidera o ranking de vendas com 55% do mercado nacional de acordo com pesquisa da GfK.

Mas, e o jogos?

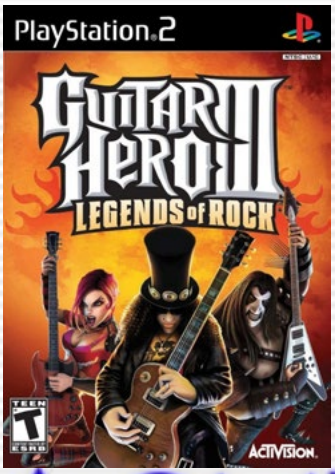
Até 2009, o PlayStation 2 contabilizava mais de 140 milhões de unidades vendidas em todo o mundo, e se séries exclusivas como: Gran Turismo, God of War e Devil May Cry, games como: Final Fantasy X e Grand Theft Auto: Vice City ou os diversificados títulos de esporte contribuíram para sua popularidade, nas primeiras semanas de seu lançamento a situação foi bem diferente e estavam disponíveis apenas poucos títulos, entre eles Tekken Tag Tournament, Fantavision (um simulador de fogos de artifício que servia mais para demonstrar os efeitos de luz gerados pelo videogame), e RidgeRacer V que apresentava problemas com o efeito antialiasing. E logo as produtoras começariam a declarar que programar para o novo console da Sony não era tarefa tão fácil, o que tornou o console apenas um reprodutor de DVDs durante algumas semanas nos Estados Unidos e Japão, antes de se tornar um dos videogames de maior sucesso na história.















TOP 10
JOGOS MAIS ESPERADOS DE 2013

por ***Samuel Coelho***

Revisão: Vitor Tibério.
Diagramação: Guilherme Vargas

Em decorrência da grande quantidade de títulos de qualidade que está prevista de dar as caras no ano de 2013, podemos garantir ao leitor que fazer um Top 10 com os dez games mais aguardados para esse ano não foi tarefa fácil. As decisões tomadas foram árduas, e adotadas com a consciência de que uma lista desse tipo é, na verdade, algo inteiramente subjetivo. No entanto, arrependimentos, lamúrias e chorumelas à parte, no fim das contas só conseguimos sentir pura felicidade e satisfação pela enxurrada de títulos bons que desfilarão pelas prateleiras reais e virtuais no decorrer deste ano. Sem mais delongas, confira agora o Top 10 do PlayStation Blast com os jogos mais aguardados para 2013:

10 REMEMBER ME





Em Remember Me, jogo de ação/aventura desenvolvido pela Dontnod Entertainment que será publicado pela Capcom, você entrará num universo cyberpunk onde as memórias deixaram de ser um patrimônio individual e sigiloso. No mundo do jogo elas podem ser lidas, apagadas, roubadas, reescritas e remixadas, tudo issofeito por pessoas conhecidas como "caçadores de memórias". No controle Nilin, uma caçadora de memórias que teve suas próprias lembranças apagadas, você experimentará um jogo que tem sua mecânica divida entre seções de combate intenso e seções de exploração e infiltração focando no desenvolvimento narrativo e no uso das habilidades específicas de Nilin para manipulação de memórias. *Lançamento: maio de 2013*.



9 BEYOND TWO SOULS™



Do mesmo gênero e dos mesmos criadores do drama interativo Heavy Rain, Beyond: Two Souls girará em torno da história de uma jovem chamada Jodie Holmes ao longo de uma fase da sua vida que se estende dos oito aos vinte e três anos. A incomum e simpática garota é, desde o seu nascimento, acompanhada por uma entidade invisível que ela passou a chamar de Idan. O jogo se desenvolve na relação entre o jogador e esses dois personagens, enquanto eles enfrentam os mais variados tipos de intempéries. Jodie, no decorrer da trama, aprenderá a se aceitar enquanto desenvolve uma relação cada vez mais embasada na confiança e na compreensão com Idan, que, por sua vez, revelará a garota cada vez mais segredos sobre sua própria natureza e sobre um outro plano de existência. *Lançamento: segundo quadrimestre de 2013.*



8

BIOSHOCK INFINITE





A nova edição da série BioShock abandona a utópica cidade submersa de Rapture para fazer com que você alce voo até uma nova metrópole, que desta vez é aérea, e que se chama Columbia. Como o ex-detetive Booker DeWitt, você estará na estranha e imperiosa cidade em uma missão de resgate para salvar uma garota chamada Elizabeth, que acabará lhe colocando, também, em meio a um belicoso conflito entre dois grupos de habitantes da cidade, os Founders e os Vox Populi, que estão a travar uma guerra para decidir quem deve governar Columbia. *Lançamento: 26 de março.*

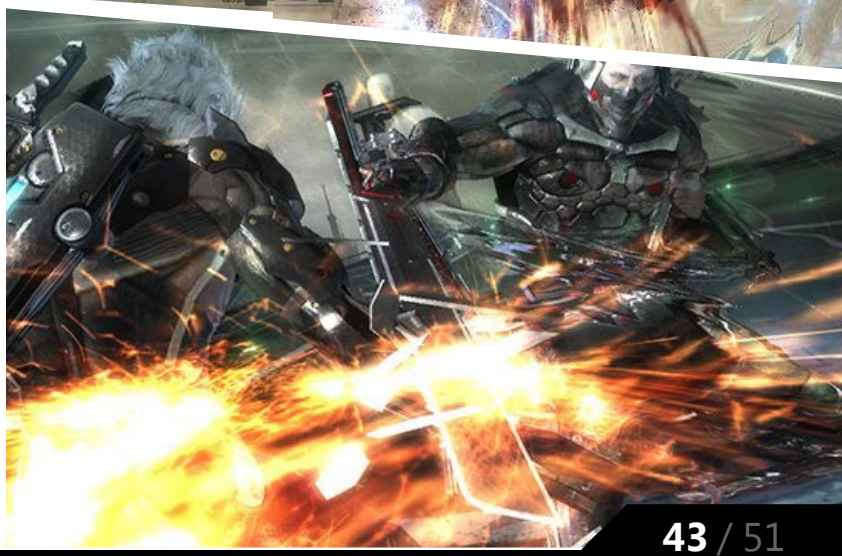


7 METAL GEAR RISING REVENGEANCE

O game de ação frenética protagonizado pelo personagem Raiden, em sua versão de ninja cibernético, se passa alguns anos após os eventos de Metal Gear Solid 4, e permitirá que você saia fatiando sem dó nem piedade seus oponentes ao ponto de ser possível até mesmo transformar em picadinho armas de tamanhos colossais, como helicópteros de guerra e os próprios metal gears.O título está sendo desenvolvido pela Platinum Games em parceria com a Konami, e já foi quase cancelado uma vez, mas, felizmente, reapareceu com toques novos no visual e na jogabilidade. Como nota final, vale lembrar que no ano passado a Konami montou um estande de tamanho considerável na Brasil Game Show para exibir uma versão demo do jogo com legendas e menus totalmente em Português do Brasil. *Lançamento: 19 de fevereiro.*



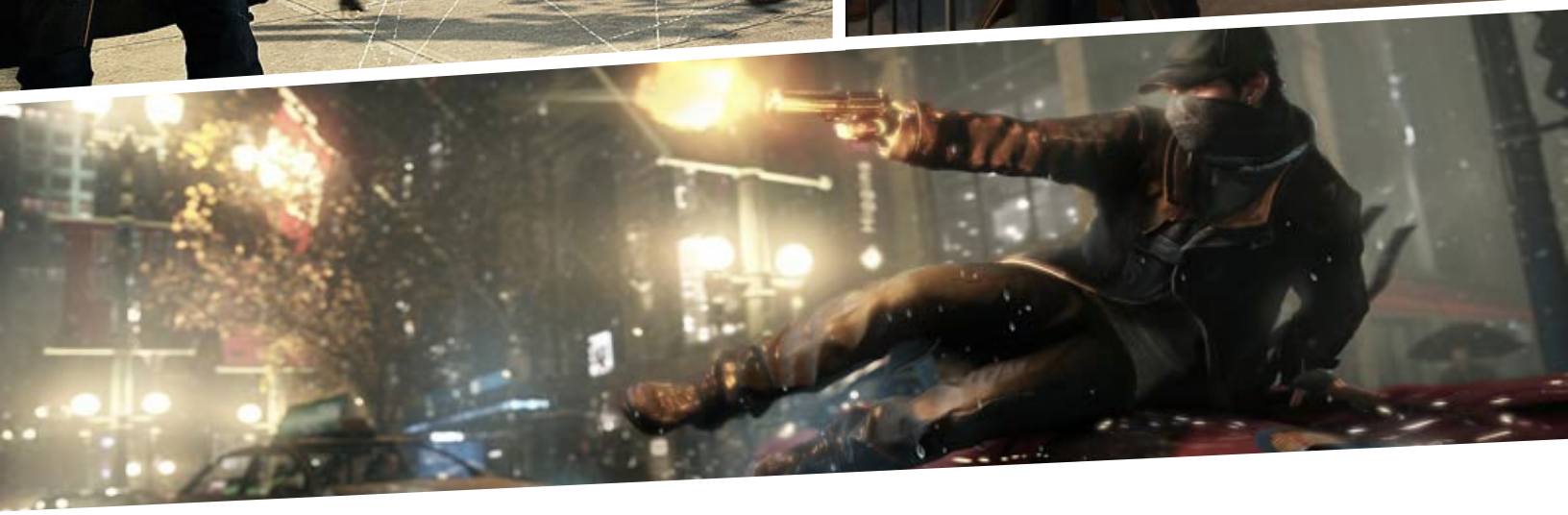




6 WATCH_DOGS







Redes de conexões entre pessoas, objetos e sistemas virtuais, e até que ponto o controle sobre uma grande rede de informações pode impactar a ordem de um sistema social no qual as megacorporações têm ambições ilimitadas que passam por cima do próprio conceito de "indivíduo" ao buscarem transformar tudo em meros produtos e dados estatísticos são os temas principais deste action/adventure de mundo aberto, que está sendo desenvolvido pela Ubisoft. A revelação do jogo na E3 do ano passado foi um dos eventos da feira mais comentados da feira. O título foi anunciado para 2013, mas a produtora preferiu não revelar, pelo menos por enquanto, para quais plataformas ele será lançado. No entanto, tudo indica que ele contemplará os usuários do PS3, do Xbox 360 e do PC.

5

Ni no Kuni
Wrath of the White Witch

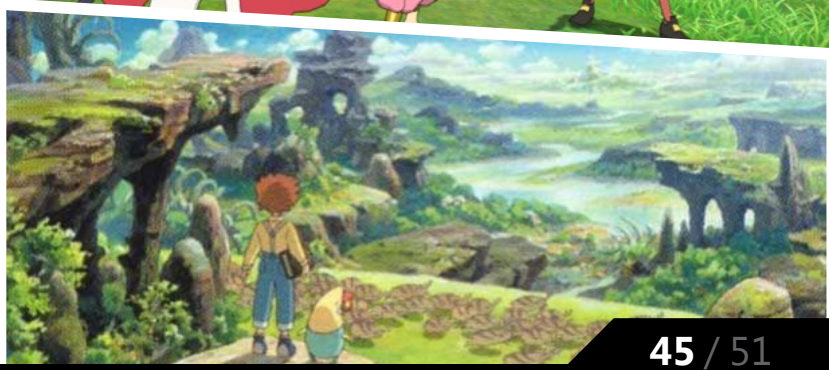
No jogo de RPG desenvolvido pela Level-5 em parceria com o Studio Ghibli, você entrará na pele do personagem Oliver, um garotinho que viajará para o reino mágico de Ni no Kuni para tentar salvar a alma de sua mãe, que fora morta devido a um acidente de carro, pelo qual ele se culpa. A narrativa é bem típica das animações cheias de magia e

fantasia do Studio Ghibli e consegue facilmente nos envolver com seu teor de desenvolvimento leve, mas que aborda aqui e ali temas filosóficos de natureza singela, porém pertinente. O sistema de batalha tem traços dos sistemas dos jogos das séries Tales of, Dragon Quest e Pokémon. E como características marcantes vale ressaltar também que os cenários e personagens têm gráficos em cell shading belíssimos e que todo o universo do jogo é otimamente ambientado por uma trilha sonora orquestrada simplesmente magnífica. *Lançamento: 22 de janeiro.*





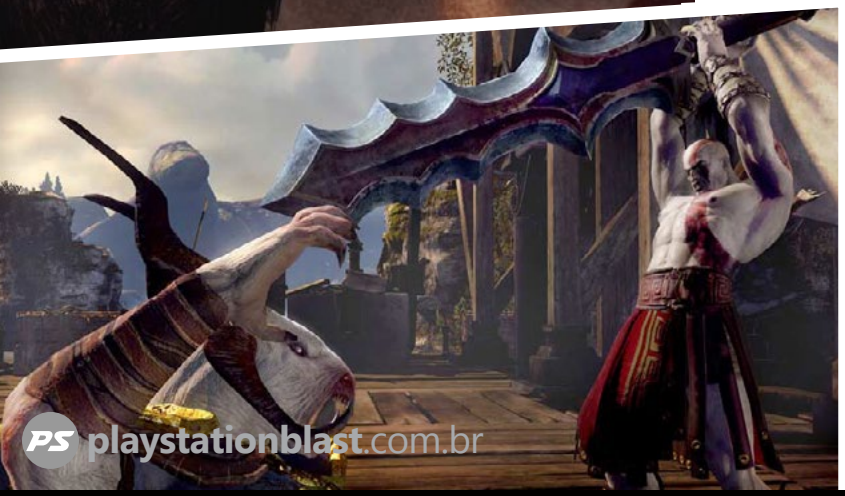


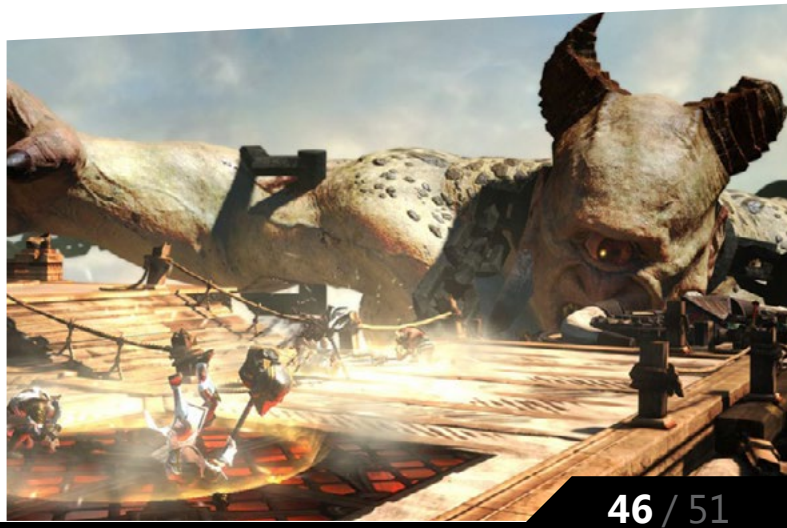


4 GOD OF WAR ASCENSION

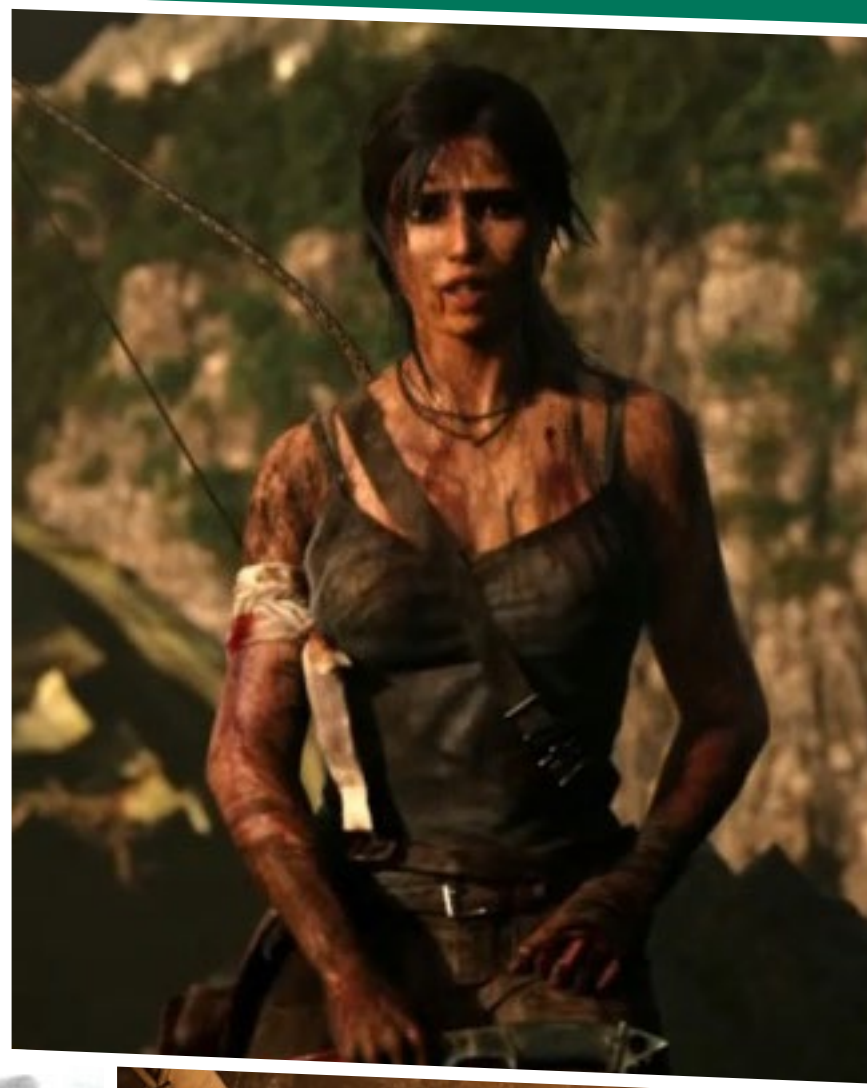


Apesar de contar com um modo single-playerque percorre mais uma parte do passado de Kratos, a do período anterior a ele ter cometido as atrocidades que o transformariam no "Fantasma de Esparta", o foco deste novo game da série God of War está em seu modo multiplayer. Através dele, os jogadores poderão criar seus próprios guerreiros, selecionar seus tipos de armas, armaduras e magias favoritas, a nação a qual pertence e o deus ao qual eles servem, para depois se jogarem em combates épicos por arenas de batalha ricas de mecanismo interativos e oponentes. A princípio, essa ramificação de tipos e estilos de guerreiros pode nos fazer achar que a integridade da característica mais marcante dos jogos da série God of War, que é o seu sistema de combate, estaria ameaçada. No entanto, é garantido que God of War: Ascension continuaráa manter os mesmo padrões de qualidade dos sistemas de combate presentes em jogos anteriores da série. *Lançamento: 12 de março.*





3 TOMB RAIDER



O novo jogo da série Tomb Raider com certeza é um dos games mais esperados para esse ano. Nele se desenvolverão as aventuras iniciais da jovem Lara Croft, uma garota de apenas 21 anos, que, apesar de já apresentar fortes traços de coragem e resiliência, também manifesta, mesmo enquanto você a controla, toda a fragilidade emocional e física que uma garota da idade de Lara geralmente possui. O cenário principal do jogo será uma ilha tropical localizada no Pacífico, que é habitada por pessoas nada hospitaleiras. Após uma tempestade marítima que divide em dois o navio em que Lara estava, ela e outros sobreviventes do desastre acabam ficando presos neste lugar inóspito, onde terão que fazer de tudo para sobreviver. *Lançamento: 5 de março.*





2

THE LAST OF US

The Last of Us colocará o jogador numa luta pela própria sobrevivência em meio a um mundo que fora devastado há 20 anos por uma praga fúngica que quase dizimou toda a população do planeta, e que gerou a existência de seres análogos aos famosos zumbis, em decorrência da infecção por tais fungos. O jogador assumirá o controle do personagem Joel, que juntamente da garota órfã de 14 anos, Ellie, percorrerá as terras de uma versão dos Estados Unidos cheia de perigo e desolação. A produtora Naughty Dog fez questão de frisar que durante a aventura, Joel e Ellie não apenas enfrentarão os tais infectados, como também terão de passar por conflitos contra outros sobreviventes das pragas, que podem ser até mais perigosos que os mutantes. A quantidade de munição e armas de fogo será escassa e o sistema de combate irá incentivarprincipalmente as lutas corpo a corpo e um bom planejamento tático. *Lançamento: 7 de maio.*





1



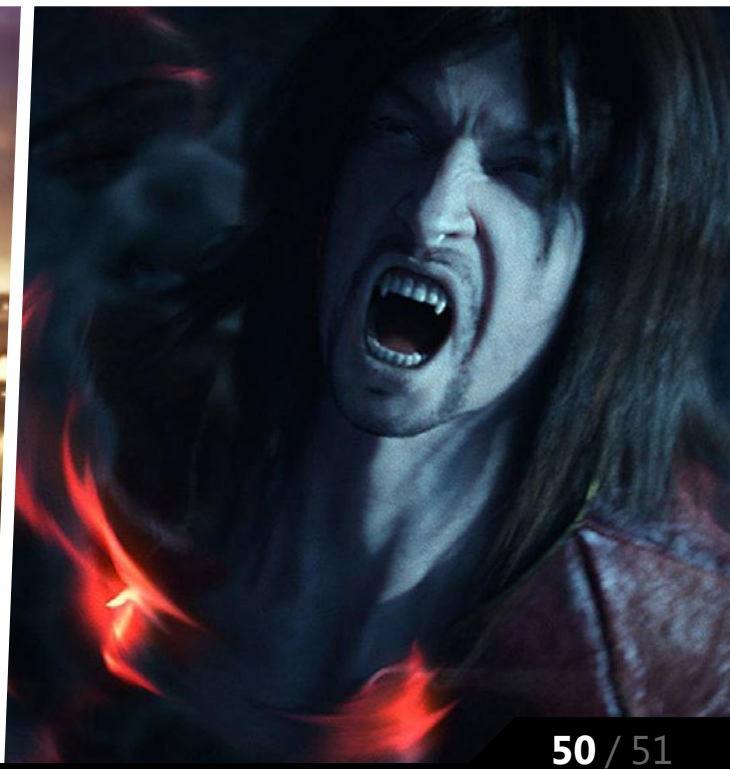


GTA V, que na verdade é o 15º jogo da série, de acordo com as palavras da própria produtora Rockstar Games, está sendo criado por uma equipe determinada a empregar a experiência adquirida através de vários anos criando jogos do gênero para entregar ao jogador simplesmente a melhor experiência que ele já teve com jogos de mundo aberto. Algo que já nos faz arquear as sobrancelhas e arregalar os olhos, por exemplo, é o tamanho prometido para o mundo do jogo, que seria algo maior do que a soma dos mundos de Red Dead Redemption, Grand Theft Auto: San Andreas e Grand Theft Auto IV. A história será contada a partir da perspectiva de três protagonistas com planos de fundo sociais bem diferentes. O jogador, quando não estiver atuando em alguma missão, poderá alternar o controle entre um e outro protagonista livremente para explorar o mundo do jogo da forma que quiser.*Lançamento: segundo trimestre de 2013*.

Nomes como Castlevania: Lords of Shadow 2, South Park: The Stick of Truth, Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Crysis 3, Dead Space 3, Dragon Age III e Lost Planet 3 (quantos games chegando no patamar de trilogia, não?), DmC: Devil May Cry, ou mesmo o do quase esquecido Final Fantasy Versus XIII, cruzaram nossa mente num turbilhão cognitivo insano e obsessivo,enquanto tentavam garantir seu próprio espaço nessa lista. Infelizmente, estes que foram citados não puderam ganhar uma visibilidade maior nesta matéria. Mas em oportunidades futuras, é certo que eles e outros não citados ganharão o merecido destaque. Enquanto isso, faça você também sua própria lista de prioridades gamísticas para 2013. Boa jogatina!







PLAYSTATION BLAST

Confira outras edições em:

revista.playstationblast.com.br