

# PLAYSTATION BLAST

www.playstationblast.com.br

EDIÇÃO Nº09 JAN/2013



BY

NC

ND

# GOD OF WAR

ASCENSION™

## O Deus dos Videogames

A série God of War tem trazido muita ação e aventura desde o PlayStation 2. Com o aguardado lançamento de God of War: Ascension para PS3, nada melhor do que dedicar uma edição inteira a Kratos e seu universo. Além da Prévia desse esperado título, trazemos ainda um Blast from the Past do primeiro game para PS2, além do Perfil de Zeus e um Item Box das poderosas Blades of Athena. Mas não é só de God of War que o PS3 tem vivido, muitos outros títulos tem dado o que falar no console da Sony. Nessa edição, você confere Análises de games de peso, como Ni no Kuni e DmC: Devil May Cry, além da Prévia do novo Tomb Raider. Mas é claro que não podíamos deixar de falar no recém-anunciado PlayStation 4, não é? Além de um Especial dedicado ao novíssimo console, damos mais um passo na história das plataformas PlayStation com mais um capítulo da coluna PlayStation Chronicle. Boa leitura! – **Rafael Neves**



BLAST FROM THE TRASH

### God of War (PS2)

04

ANÁLISE

### Ni No Kuni (PS3)

37

PERFIL

### Zeus (God of War)

10

ESPECIAL

### Playstation Chronicle - Parte 3

45

ITEM BOX

### Blades of Athena (God of War)

13

ESPECIAL

### Tudo o que Sabemos sobre o PS4

50

PRÉVIA

### God of War Ascencion (PS3)

15

ANÁLISE

### God of War: Ghost of Sparta (PS3)

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

### Tomb Raider (PS3)

20

ANÁLISE

### Sly Cooper: Viajantes do Tempo (PS3)



ANÁLISE

### Devil May Cry (PS3)

27

TOP 10

### Remasterizações para PS3



**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  
Rafael Neves  
Matheus Zanetti  
Giancarlo Silva  
Cristiano Ferreira  
Jean Duarte

**REVISÃO**

Rafael Becker  
Alberto Canen  
Catarine Aurora  
Rafael Neves

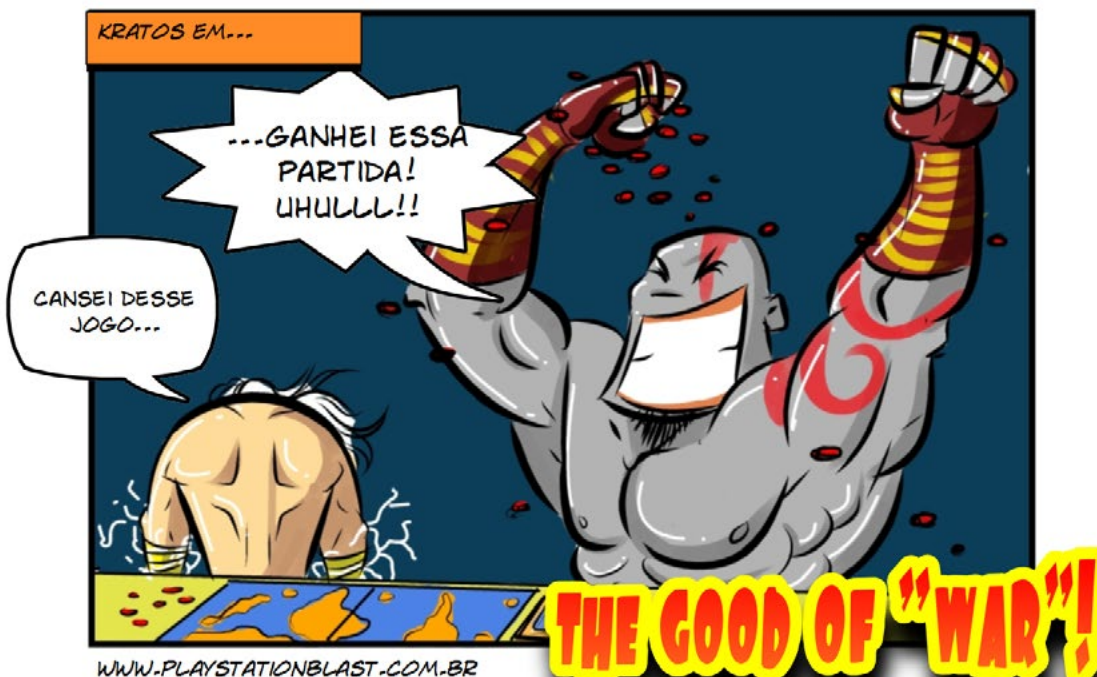
**DIAGRAMAÇÃO**

Leandro Fernandes  
Guilherme Vargas  
Ricardo Ronda  
Agatha Cristine  
Paulo Henrique  
Eidy Tasaka  
David Vieira

**CAPA**

Diego Migueis

**The Good of War!** por Sybelyus Paiva



WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

**THE GOOD OF "WAR"!**

POR SYBAS

**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!**

# GOD OF WAR™

por *Giancarlo Silva*

Revisão: *Alberto Maia Canen*  
Diagramação: *Paulo Henrique*

Um soldado espartano amargurado por seu tenebroso passado. Um trato com um deus olímpico que marcaria sua vida com sangue e morte. E uma jornada de vendeta em uma tentativa desesperada de expurgar os fantasmas de seus atos, que culminaria na queda de um deus e na ascensão de outro. Com essa premissa se inicia uma das mais incríveis, emocionantes e sanguinolentas sagas já vistas em um jogo de videogame. Lançado em 22 de março de 2005, God of War sai do estúdio Sony Santa Monica e ganha o mundo com um excelente enredo ambientado na Mitologia Grega, suas lendas e personagens. O primeiro jogo da série - lançado para o imortal PlayStation 2 - foi uma grata surpresa vinda da mente de David Jaffe e sua equipe, consagrando-se como um título aclamado pelo público e conquistando diversos prêmios da crítica especializada.

## A serviço dos deuses. Motivado por vingança!

Contada de forma não cronológica, a estória se inicia com o protagonista contemplando o vazio do alto de um penhasco. Angustiado por se dar conta de que foi enganado pelos deuses, Kratos não vê outra solução para dar fim a seu martírio senão tirar a própria vida. Em um derradeiro passo o espartano se joga ao mar, buscando alívio em sua morte.

A cena corta para os eventos ocorridos 3 semanas antes, em meio as tempestuosas ondas do Mar Egeu. Kratos havia recebido de Poseidon a missão de eliminar a Hidra, que destruía os barcos e navios de marinheiros e pescadores e, no momento, dizimava os soldados do exército de Esparta, afundando suas embarcações.



Momentos depois de obter sucesso, Kratos questiona Atena sobre quando finalmente conseguiria se livrar dos fantasmas de seu passado, que tanto atormentam sua mente. Antes de (talvez?) conceder seu desejo, a deusa da guerra e da sabedoria pede para que o fantasma de Esparta se dirija à cidade de Atenas, que se encontra sob o cerco dos exércitos do deus da guerra Ares. Kratos assim o faz, dando mais um passo em direção a uma aventura repleta de ação, criaturas fantásticas, divindades enfurecidas e um banho de sangue!



## Alma de clássico, com cara nova (e ensanguentada)

Um dos maiores méritos de God of War, sem dúvida, foi renovar um gênero de games de muito sucesso no passado, mas até então bastante esquecido pela indústria: o gênero beat'em up - o famoso "briga de rua", ainda que haja jogos ambientados em diversos cenários, não somente em cenários urbanos. Além disso, de forma similar ao que vemos na trilogia Prince of Persia (da Ubisoft), God of War intercala momentos de pura ação com solução de quebra-cabeças. Outra característica marcante em God of War é a sua extrema violência, explorada a exaustão e presente nos mínimos detalhes. Desde a selvageria e brutalidade dos movimentos de Kratos ao derrotar seus inimigos, ao design de vários de seus quebra-cabeças - alguns deles exigem que se use um cadáver humano jogado num canto da sala para concluí-los - sempre haverá sangue voando pela tela com o cortar das Lâminas do Caos (Blades of Chaos) do guerreiro Espartano.



God of War conta também com uma coleção formidável de armas e poderes mágicos a serem coletadas ao longo do game, como o Zeus' Fury, a Medusa's Gaze, a Blade of Artemis e muitas outras! Acompanhando sua ágil jogabilidade, God of War implementou os Quick Time Events (QTE), em que o jogador tinha que apertar determinados botões em momentos específicos, que faziam Kratos executar ações coreografadas como finalização para derrotar inimigos mais fortes, adicionando um clima cinematográfico à ação do jogo. Tal elemento da jogabilidade representou uma inovação jamais vista antes em games desse estilo e foi tão significativo para a experiência de jogo que diversas outras produtoras também resolveram usar os QTEs.

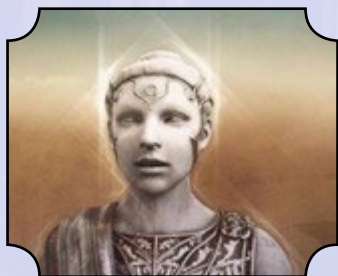
## Panteão e Teogonia

Um bom enredo não é nada sem personagens marcantes, ainda mais quando se trata de algo baseado em mitos e lendas que já foram explorados à exaustão pela indústria do entretenimento, como é o caso da Mitologia Grega. Ainda bem que o Sony Santa Monica sabe disso e fez questão de criar um "elenco" bastante carismático, desde os personagens principais até os que possuem uma breve - porém em muitos casos importante - participação. Mesmo os deuses, titãs e demais criaturas fantásticas mais importantes foram representados de maneira bem interessante. Vamos lembrar alguns deles:



**Kratos** - Nascido e criado em Esparta, este destemido general foi enganado pelo deus da guerra, Ares, a quem havia jurado lealdade em troca da vitória sobre os soldados bárbaros que estavam exterminando o exército espartano. Cego por sua selvageria e sede de sangue, Kratos acaba matando sua esposa e filha enquanto chacinava os moradores de um vilarejo em Atenas. Ao perceber o erro cometido, Kratos jura vingança contra o atual deus da guerra, ao passo que o ancião da vila o amaldiçoa impregnando as cinzas de sua família em seu corpo.

Deste dia em diante, Kratos passa a ser conhecido com o Fantasma de Esparta.



**Atena** - Deusa da guerra, da sabedoria, da força e da justiça. Com a promessa de eliminar as terríveis lembranças do assassinato de sua família, Atena ordena Kratos a iniciar uma jornada em busca da Caixa de Pandora, que concede àquele que a abre o poder de destruir um deus. Além disso, Atena serve como sua guardiã e conselheira em sua jornada para acabar com Ares.



**Ares** - O impiedoso deus da guerra da Mitologia Grega, que ludibria Kratos fazendo com que ele acabe assassinando sua esposa e filha em um vilarejo da cidade de Atenas. Como justificativa, Ares diz a Kratos que isso foi necessário para torná-lo o guerreiro perfeito, mas o que o deus da guerra meramente consegue é um inimigo sedento de vingança, que representaria uma séria ameaça a sua permanência no Olimpo.



**Cronos** - Líder dos titãs, Cronos os comandou em uma grande guerra contra os deuses do Olimpo. Como punição, Zeus o condenou a vagar pelo Deserto das Almas Perdidas (Desert of Lost Souls) carregando o Templo de Pandora preso em suas costas até que os ventos incessantes e as açoitantes areias do deserto arrancassem a carne de seus ossos.



**Pathos Verdes III** - Principal arquiteto e servo leal dos deuses do Olimpo, Pathos Verdes III foi o responsável pela construção do Templo de Pandora, que guarda a mística Caixa de Pandora. Seu trabalho foi tão cruel e árduo e o Templo se tornou tão absurdamente complexo que o arquiteto perdeu gradativamente sua sanidade, tendo matado sua família e, por fim, cometido suicídio ao concluir seu trabalho.



**O coveiro** - Certamente um dos personagens mais misteriosos do jogo, o coveiro surge cavando uma profunda sepultura em frente ao Templo do Oráculo em uma passagem de God of War, que mais tarde descobriu-se ser uma passagem por onde Kratos escapa do Submundo (o reino do deus Hades). Motivo de controvérsia em discussões entre fãs da franquia, especula-se que o coveiro seria na verdade Zeus, o soberano do Olimpo, que estaria disfarçado para ajudar Kratos, mal sabendo a ameaça que o Fantasma de Esparta lhe representaria futuramente.

## Arquitetura divina

God of War recria de forma primorosa vários locais característicos da Mitologia Grega, como a cidade de Atenas, o Monte Olimpo, o Templo do Oráculo, os domínios do deus Hades e vários outros. Em todos eles é notável a riqueza de detalhes, mesmo este primeiro game não tendo uma qualidade gráfica tão caprichada quanto o PlayStation 2 é capaz de oferecer. Apesar de os gráficos serem em geral opacos e escuros em diversos locais, God of War



ainda conseguia impressionar pela arquitetura de suas localidades. Destaque para o Templo de Pandora e seus quebra-cabeças e desafios bastante engenhosos, que referenciavam a insanidade progressiva que afligia seu criador, tornando-se mais e mais difíceis com o progresso do jogador.

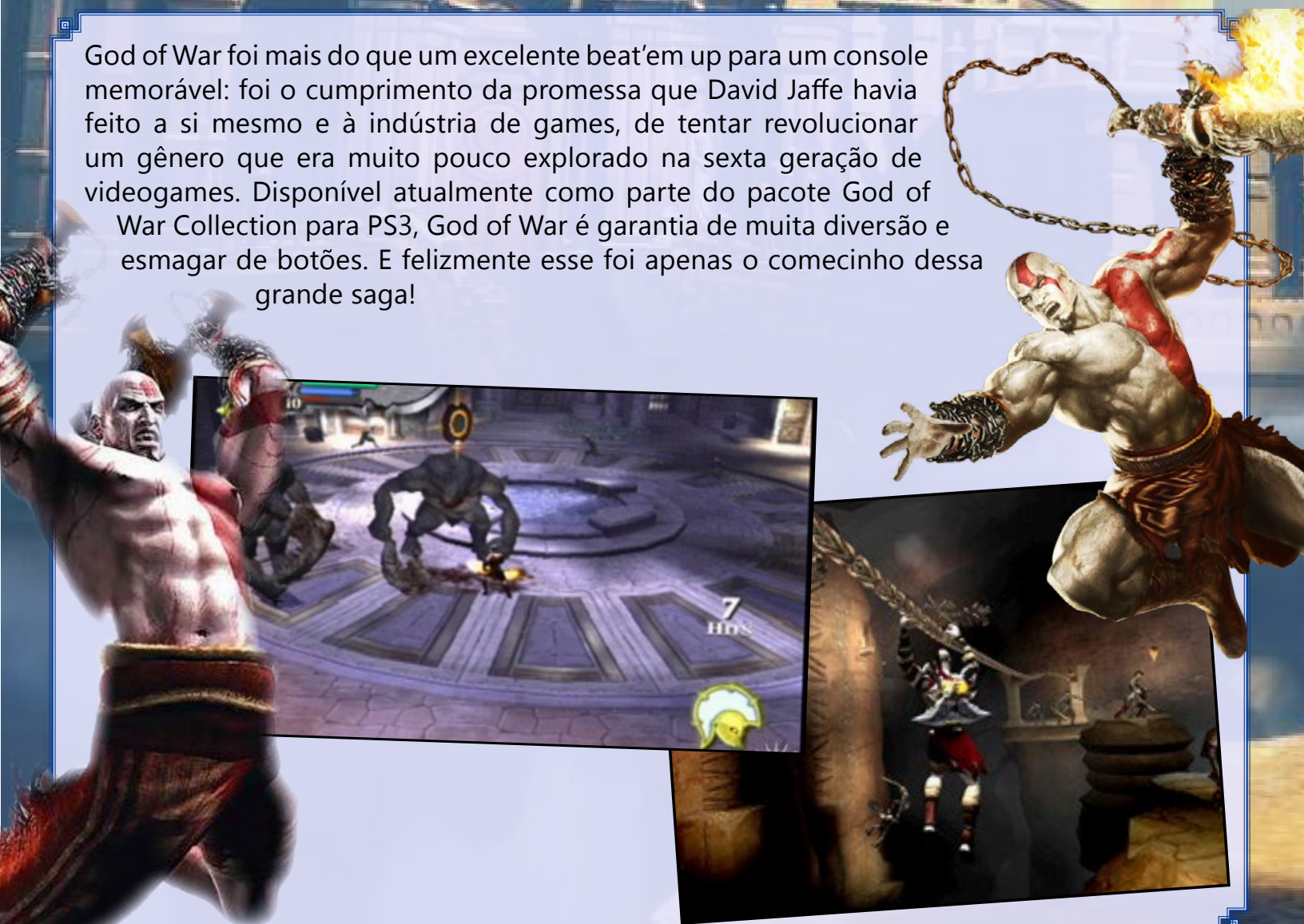
## A arte das musas

Claro que um jogo como esse não teria tanta graça se a trilha sonora não correspondesse à qualidade geral. Com composições orquestradas e épicas, God of War apresenta músicas dignas de produções hollywoodianas, lembrando muito os trabalhos vistos em Troia, 300 e outros grandes filmes épicos.

Composto basicamente por músicas incidentais - cujo clima que passavam dependia das locações e representavam batalhas ou lugares sombrios - a diversas variações da música tema de Kratos, The Vengeful Spartan (que toca na apresentação da tela de título), o repertório de God of War era de uma qualidade impressionante, usando e abusando de instrumentos de percussão e de sopro e envolvendo o jogador completamente, com sinfonias às vezes tão sutis quanto a doce voz de Atena e tão violentas quanto os golpes desferidos pelo Fantasma de Esparta.

## Trilhe seu caminho pela Grécia Antiga

God of War foi mais do que um excelente beat'em up para um console memorável: foi o cumprimento da promessa que David Jaffe havia feito a si mesmo e à indústria de games, de tentar revolucionar um gênero que era muito pouco explorado na sexta geração de videogames. Disponível atualmente como parte do pacote God of War Collection para PS3, God of War é garantia de muita diversão e esmagar de botões. E felizmente esse foi apenas o comecinho dessa grande saga!



# Perfil

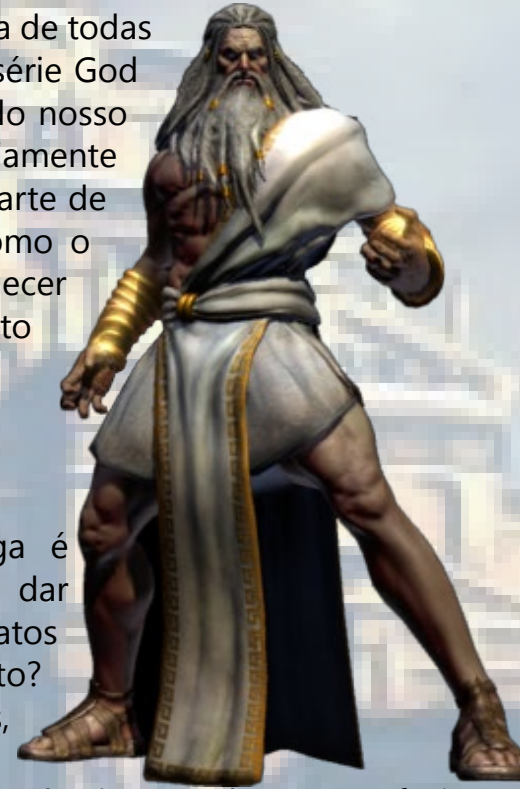
## Zeus (God of War)

por **Matheus Zanetti**

Revisão: *Catarine Aurora*

Diagramação: *Agatha Christine*

O cara. Na verdade O Deus. Sempre retratado como o macho alpha de todas as histórias sobre mitologia grega, Zeus exerce sua influência na série God of War de várias maneiras, seja manipulando fatos ou até matando nosso protagonista canastrão, Kratos. O principal antagonista da série obviamente teria que ser muito poderoso, afinal ele controla tudo, e grande parte de seus poderes são baseados nas tradicionais histórias gregas, como o controle de relâmpagos e tempestades. Nesse perfil, você irá conhecer um pouco mais sobre o rei do Olimpo, e descobrir que existe muito mais por trás da imagem de Papai Noel bombado



### O nascimento de um mito



Em God of War, a mitologia grega é mesclada com elementos criados para dar riqueza à história da franquia, afinal Kratos tem que aparecer em algum lugar, certo? Assim sendo, Zeus é filho de Cronos, senhor supremo dos Titãs. Logo após o nascimento de seu filho, Cronos toma conhecimento de uma profecia, que diz que no futuro Zeus irá tomar seu trono. Temendo a concretização do fato, é ordenado à Rhea, "mãe" de Zeus, que ela atire todos os seus filhos no abismo, exceto um, Zeus. Depois de anos de treinamento e luta, Zeus liberta seus irmãos e derrota Cronos, junto com o restante dos Titãs, no evento conhecido como Grande Guerra. Consumido pelo sentimento de vingança, Zeus declara essa guerra contra todos os Titãs, incluindo Gaia, que lhe havia treinado enquanto criança. Aí que Kratos entra na história.

Algum tempo depois, um Oráculo prevê a ascensão de um homem que poria fim ao reinado dos deuses. Zeus então encarrega Ares e Athena de procurar esse mortal. Esse é o motivo real da batalha entre os dois. Depois de muito tempo de guerra, um guerreiro é apontado como o escolhido da profecia, Deimos, irmão mais velho de Kratos. Após ser aprisionado, Deimos é torturado eternamente nos domínios da Morte. Veja a absurda semelhança entre Kratos e seu irmão mais velho:



## "I'm the God of War"



Grande ganhão que é, Zeus possui várias amantes e num desses deslizes que nascem Deimos e Kratos, mencionados anteriormente. Depois do desenrolar da guerra entre os deuses, que toma praticamente todo o primeiro título da série, Kratos derrota Ares e se torna o "Deus da Guerra", com poderes inigualáveis perante aos outros deuses. Isso faz crescer a desconfiança de seu pai em relação a tanto poder. Como uma trama de novela mexicana, Zeus arma novamente um plano para tentar destituir

seu filho do poder. Logo no início do segundo título é mostrado o confronto dos dois, numa das cenas mais épicas de toda a série:

Após ter resolvido seu problema com Kratos, a personalidade vingativa de Zeus aflora novamente e o deus destrói grande parte da cidade de Sparta, incluindo várias mulheres e crianças, simplesmente pelo fato dos habitantes da cidade estarem apoiando Kratos.

Depois desse episódio, é começada a Segunda Grande Guerra (não, a Alemanha não participou dessa), com Zeus liderando os deuses de um lado, e Kratos, auxiliado por Gaia e pelos outros Titãs do outro.


Depois de todo o desenrolar do terceiro título da franquia, temos a batalha final acontecendo dentro do corpo de Gaia, e Zeus é finalmente derrotado por seu filho, numa das CG's mais bem trabalhadas do PS3. Você encontrará altos spoilers pela frente, mas se quiser arriscar, assista o vídeo assim mesmo:



## A importância de Zeus para a franquia

Do ponto de vista histórico, a causa de todos os conflitos presentes na saga são oriundos da ganância e sede de poder de Zeus. Sua presença é manifestada por trás de cada movimento, seja na arquitetura de seus planos para controlar o Olimpo, ou na tentativa de destruir Kratos.



Após ser morto pelo espartano, o mundo é consumido pelo caos, e não se sabe muito sobre o que esperar da franquia a partir daqui, já que supostamente ele é o principal antagonista e agora está fora da jogada. Até agora não temos nenhuma confirmação de um possível God of War 4, mas ficamos na torcida para que o novíssimo God of War: Ascension revele alguma pista e dê continuidade à franquia e conseqüentemente às armações de Zeus. 



por **Jean Duarte**

Revisão: Rafael Becker

Diagramação: Agatha Christine

Todas as batalhas precisam de guerreiros, e todos os guerreiros precisam de armas. Até mesmo o grande Kratos necessita de armas de guerra. Imagine então receber uma arma celestial, uma arma tão espetacular e excepcional que poderia vir apenas de um deus, por merecimento extremo. Assim surgiram as Blades of Athena, uma arma incrivelmente bela, agressiva e fatal.



**ATENÇÃO:** Esta matéria contém informações que podem ser consideradas spoilers caso você não tenha jogado God of War 1, 2 e 3. Continue lendo por sua própria conta e risco.

Ao servir ao Deus da Guerra, Kratos recebeu suas Blades of Chaos. Lâminas afiadas que podem ser manipuladas livremente pela corrente, que se prende na carne do seu manipulador. Armas tão terríveis que foram forjadas nos níveis mais obscuros do inferno dadas por Ares ao seus servos mais fiéis. Não se sabe a identidade de seu forjador, apenas especula-se que seja Ares ou Hephaestus – o ferreiro dos deuses.




Ao final de sua jornada, Ares remove as Blades of Chaos de Kratos. Depois de sua vitória em cima de Ares, lutando pelo perdão dos deuses e vendo-se perdido em seus pecados, Kratos tenta suicidar-se pulando de um abismo. Porém, Athena impede o feito. E assim, por ter ajudado a deusa, ela concede a ele as Blades of Athena.





## Não julge o livro pela capa

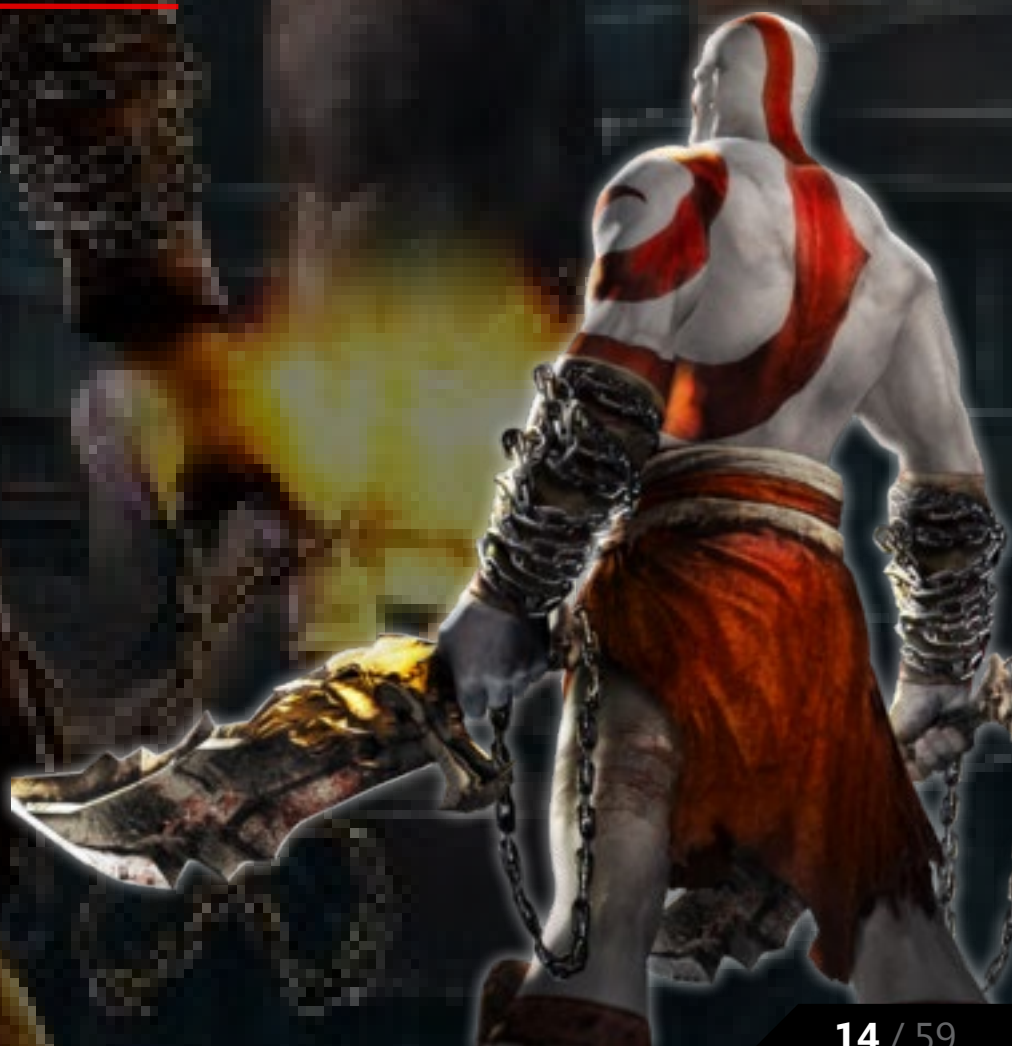
As armas cedidas por Athena têm uma cor magnífica amarelada, um brilho dourado como o Sol. Há inscrições em azul brilhantes que pulsam devido ao poder que ela retém. Infelizmente, esse belo brilho dura pouco, pois no início de God of War 2, Kratos perde seus poderes de deus. As Blades of Athena ficam com uma cor de metal e uma fraca aura amarelada. Conforme as armas vão ganhando nível, elas ganham uma coloração vermelha.



Seus golpes são ligeiramente diferentes das Blades of Chaos, embora o estilo seja semelhante. Contudo, as possibilidades (e a criatividade) são maiores e os combos podem englobar um maior número de inimigos na área de dano. As Blades of Athena também aparecem em God of War 3 no seu início; porém, elas se transformam nas Blades of Exile após caírem no rio Styx. 

## Aparições

-  God of War
-  God of War 2
-  God of War 3
-  Soul Calibur: Broken Destiny



PS3

por **Thomas Schulze**

Revisão: *Rafael Becker*

Diagramação: *Leandro Fernandes*

# GOD OF WAR ASCENSION™

God of War é possivelmente a franquia mais icônica da Sony. Afinal, desde os tempos do PlayStation 2, o pessoal da SCE Santa Monica Studio trabalhou duro para construir uma série de altíssima qualidade. Tanto empenho ajudou a transformar Kratos num dos principais mascotes da Sony (e, por que não, da indústria de videogames) e a tornar sua história trágica de vingança referência máxima quando se fala em jogos de ação. Só por isso God of War: Ascension, um dos últimos grandes blockbusters do PlayStation 3, já nasceria cercado da maior expectativa possível, mas parece que ainda temos muitos outros motivos para nos empolgar.

## “Eu pago o preço de minhas ambições”

A frase dita por Kratos logo no início da demo revelada na E3 2012 dá o tom perfeito para *God of War: Ascension*, cuja trama se passa antes dos eventos vistos em *God of War: Chains of Olympus*. Depois do ardil de Ares que, como todos sabemos a essa altura do campeonato, fez Kratos assassinar sua mulher e sua filha, o general espartano desiste de continuar cumprindo seu acordo com o deus da guerra, o que faz com que Hades envie as Erínias para capturar Kratos e o prender para tortura e danação eterna, a punição aplicada a qualquer mortal que ouse desafiar um acordo selado com um deus.

Na mitologia grega, as Erínias (ou Fúrias para os romanos) eram personificações da vingança. Tisífone é a deusa do castigo, responsável pelo açoite dos culpados, Megera é a encarregada de gritar de forma ensurdecidora os seus pecados, enquanto Alecto, a infinitamente encolerizada, persegue eternamente o pecador. Então dá para ter uma boa noção do quanto a tortura de Kratos nas mãos dessas três foi enlouquecedora, não é? Após meses de uma dor excruciante e insuportável para qualquer ser humano, Kratos perde a cabeça e passa a receber constantes visões do dia em que perdeu tudo que lhe importava. Furioso e determinado a se vingar de Ares, Kratos usa sua raiva para tirar forças sobre-humanas e, num deslize das torturadoras, arranca suas correntes e escapa, determinado a assassinar as Erínias e, assim, tornar inconsequentes quaisquer atos de traição contra os deuses. Ou pelo menos é o que Kratos esperava. Nós, que jogamos a saga inteira, sabemos que as coisas não vão terminar nada bem, certo?

De certa forma, a história de *God of War: Ascension* acaba sendo vítima da mesma síndrome que afeta a maioria das prequels: a previsibilidade. Qual a graça de uma história na qual você já sabe exatamente como vai ser o final? Cientes desse problema, nossos amigos do Santa Monica Studio tiveram a elegante ideia de tornar a trama mais pessoal, focando a narrativa pela primeira vez numa história mais intimista, que mergulha fundo na cabeça de Kratos, tentando fazer com que o jogador se identifique com suas dúvidas e questionamentos, fazendo o jogador entender e até mesmo



simpatizar com os anseios de vingança de Kratos. Se me perguntar, essa é uma excelente ideia que já devia ter sido posta em prática há um bom tempo, já que Kratos, por mais legal, estiloso e carismático que seja, sempre foi um dos personagens mais rasos dos videogames, de modo que uma camada de profundidade vai ser muito bem vinda.

## Aprimorando uma fórmula vencedora

Se no departamento de roteiro parece que enfim ganharemos algumas novidades, o mesmo não se pode dizer do estilo de jogo. Como em time que está ganhando não se mexe, tanto a premissa da jogabilidade quanto o esquema de controles serão bem familiares para qualquer fã da série God of War, o que não deixa de ser uma ótima notícia, já que veremos aquele mesmo bom e velho andar, trucidar alguns inimigos impiedosamente, resolver um ou outro puzzle engenhoso para quebrar a rotina e depois repetir o mesmo processo de novo, e de novo, e de novo... Mas por mais que todos nós gostemos bastante desse sistema de jogo, é inegável que ele já começa a apresentar alguns sinais de envelhecimento e cansaço, de modo que apenas clonar o clássico God of War III poderia se mostrar um grande tiro no próprio pé.



Felizmente uma série de pequenos aprimoramentos parecem garantir frescor suficiente para justificar uma nova aventura e trazer um bem-vindo ar de novidade para a vida de Kratos. Para começar, agora Kratos pode carregar as armas inimigas como itens secundários. Nos vídeos e demos disponibilizadas, é possível ver o fantasma de Esparta roubando as espadas e lanças de seus oponentes e as utilizando para dar cabo dos mesmos. Os famigerados QTEs, ou quick time events, aquelas ações automáticas desencadeadas com um simples apertar de botão na hora certa, também ficarão mais intuitivas e menos automatizadas. Além disso, pela primeira vez na série será possível lutar sem arma alguma, fazendo uso tão somente das mãos e pés de Kratos. No mundo da magia, a grande novidade é a relíquia Life Cycle, uma luz verde que manipula o tempo, permitindo a reconstrução de coisas quebradas, como pontes e plataformas. O encantamento pode também ser utilizado em combate para congelar os inimigos, no melhor estilo do relógio do bom e velho castlevania para NES.

## Deuses da guerra por todo o mundo

Por anos os jogadores clamaram por um novo modo de jogo capaz de estender a vida útil dos games da série God of War, que infelizmente não contavam com muitos incentivos para jogar de novo, limitando-se a uma razoavelmente simplória busca por colecionáveis. Você sabe, os chifres e penas escondidos nos baús que você encontrava sem maiores dificuldades, platinando os jogos com certa velocidade. Para resolver essa questão de uma vez por todas surge a maior reviravolta e inovação de Ascension: o multiplayer de God of War.

Os embates online de Ascension contam com arenas enormes nas quais os guerreiros lutam entre si pela sobrevivência do mais forte. Até oito jogadores se enfrentam divididos em times com o objetivo de tomar o controle do mapa e conseguir, assim, recompensas dos deuses. Logo no começo você deve vender sua alma para Zeus, Hades, Poseidon ou Ares, já que cada deus garante seus próprios benefícios para o jogador, como habilidades mágicas, armas e armaduras únicas. O jogador então faz parte de um exército e precisa conquistar mais pontos que o exército inimigo. Como você já deve ter imaginado, os pontos são adquiridos principalmente derrubando alguns litros de sangue pelo chão, mas também é possível ser um pouco mais zen e ajudar o time capturando altares e abrindo baús.

Em um dos cenários já revelados, um titã enorme aparece no mapa disposto a aniquilar todos os seus amigos e inimigos. O inimigo colossal adiciona uma variável tática muito interessante, já que é preciso escolher entre continuar massacrando o exército adversário para ganhar um punhado de pontos ou focar na destruição do gigante, o que dá muito mais trabalho, mas garante uma quantidade enorme de pontos. Aparentemente, cada arena do jogo vai contar com um obstáculo ou personagem diferente para tornar a experiência mais desafiadora e única, então não se surpreenda ao reencontrar o velho inimigo Hércules assistindo sua luta e depois resolvendo pular no campo de batalha para acabar com a festa dos jogadores. Ao que tudo indica, Ascension trata uma das experiências online mais divertidas dos últimos anos e esse modo, por si só, parece pronto para consumir todas as horas livres do seu dia.



## Hoje jantamos no inferno

A Sony acredita tanto no potencial de God of War: Ascension que um anúncio em live action do jogo foi transmitido no último Super Bowl (caso você não saiba, a tradicional final do campeonato de futebol americano e os segundos de publicidade televisiva mais caros do mundo). Para completar a festança de marketing, Ascension será lançado na América do Norte em edição do colecionador com uma linda estatueta de Kratos, livro e código para download gratuito de futuros DLCs, trilha sonora original, experiência dobrada no multiplayer, além de avatar e um tema dinâmico para a XMB do seu PlayStation 3. Aqueles que comprarem o jogo em pré-venda ganham até mesmo a armadura e lança do Rei Leônidas, do HQ/filme 300! Desde Uncharted 3, nenhum jogo de PlayStation 3 era lançado com tanta pompa. Só nos resta torcer para que alguns desses belos brindes cheguem também na nossa terrinha, que receberá uma versão do jogo com legendas e dublagem em português brasileiro.



Mas a verdade é que nem precisamos de nada disso para nos empolgar com Ascension. Todas as virtudes da série God of War já falam por si só e, ao longo de todos esses anos, a SCE Santa Monica Studio conseguiu estabelecer uma franquia que é sinônimo de PlayStation e de videogames de alta qualidade. Assim, quando o mais novo capítulo da nossa saga mitológica favorita for escrito, todos vamos adorar massacrar deuses mais uma vez. Agora aquele cheiro gostoso e nostálgico de fim de geração de consoles já dá as caras, pois sabemos que Ascension está chegando para levar o hardware do PlayStation 3 ao seu limite máximo! Então Kratos, chegue logo para que possamos curtir sua vingança uma última vez no PlayStation 3!

EXPECTATIVA

5

**God of War: Ascension  
(PlayStation 3)**

SCE Santa Monica Studio / Sony

**Gênero:** Ação

**Lançamento:** 12 de março de 2013

PS3

por **Samuel Coelho**

Revisão: Vitor Tibério.  
Diagramação: Guilherme Vargas

Com o lançamento do reboot de Tomb Raider às portas – agendado para o próximo dia 5 de março –, decidimos mostrar ao leitor um resumo das impressões iniciais e informações que conseguimos angariar a respeito do que podemos e do que não podemos esperar do novo jogo protagonizado por Lara Croft. A promessa dos desenvolvedores para este título é de que Lara estará mais humanamente realista do que nunca, e que fará parte de uma história de ação e aventura que cativará tanto os instintos de explorador quanto a emoção dos jogadores.

# TOMB RAIDER

A SURVIVOR IS BORN

## O renascimento

Lara promete retornar não só mais jovem e com um novo visual, mas também com planos de fundo familiar e psicológico diferentes. No jogo, ela será uma estudante universitária recém-formada que, apesar de ser herdeira de uma grande fortuna, por motivos pessoais que serão revelados no decorrer da trama, escolhe trabalhar em diversos empregos para conseguir por si mesma pagar a própria faculdade enquanto se aperfeiçoa em conhecimento numa de suas maiores paixões: a Arqueologia.

Durante uma excursão em um navio de pesquisa chamado Endurance, a jovem Lara, que acabara de adquirir seu diploma em Arqueologia, juntamente a um grupo de amigos e colegas de profissão, acaba sendo vítima de um acidente ocasionado por uma forte tempestade nas proximidades do Triângulo do Dragão, também conhecido como Mar do Diabo. A catástrofe faz com que a embarcação se despedace e lance o grupo de pesquisadores à deriva. É devido a isso que Lara acaba indo parar na misteriosa ilha que é cenário do jogo.

Para criar o conceito para este novo Tomb Raider, o pessoal da Crystal Dynamics partiu do pressuposto de que havia chegado o momento de injetar sangue novo na antiga fórmula da série. Para isso, eles definiram como meta a busca pelo desenvolvimento de algo que fosse diferente, mas que também não perdesse praticamente nada do que sempre houve de bom e essencial na estrutura antiga e consagrada da franquia. A escritora Rhianna Pratchett, principal responsável pelo novo delineamento de Lara, reitera este propósito ao afirmar que todas as adições de conceito que realizou para gerar uma maior "humanização" na heroína saíram da própria essência daquela personagem que crescemos admirando desde o lançamento do primeiro Tomb Raider. Mas ela esclarece que no título veremos uma Lara Croft





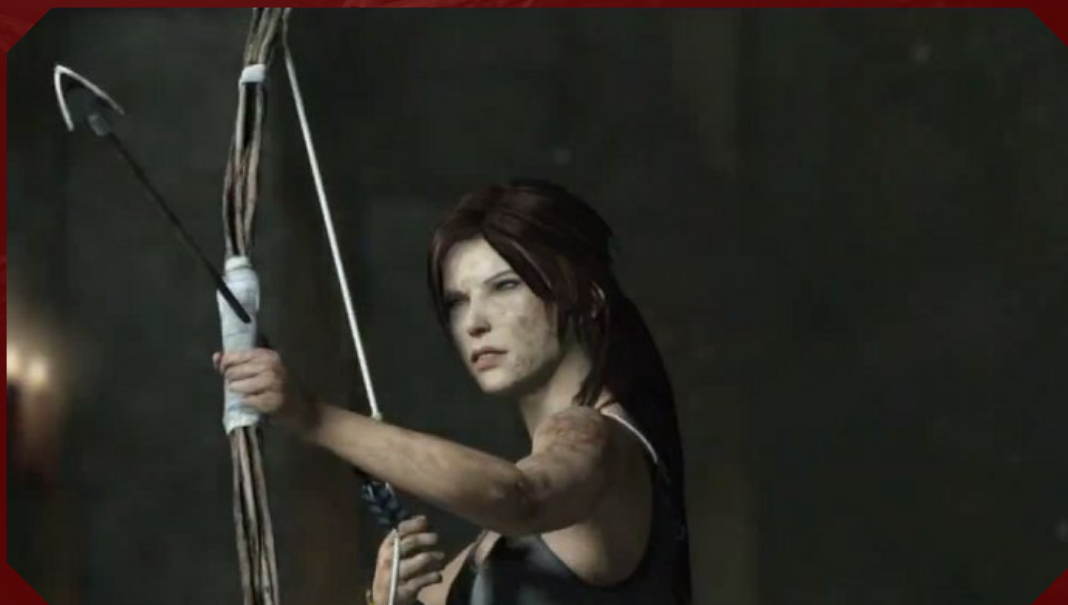
em seus primórdios, com apenas 21 anos de idade, em uma fase inicial de sua vida como exploradora de tumbas e ainda em pleno processo de maturação de suas emoções e traços psicológicos. A própria Lara já colocou essas afirmações em evidência, ao falar, em uma das cenas já mostradas, que não acredita ter a força e a argúcia pelas quais os da linhagem

dos Croft são tão conhecidos, e também ao afirmar num outro momento que detesta a atmosfera das tumbas. Mal ela sabe o que o futuro lhe reserva.

Ao que parece, o jogador controlará a garota somente a partir do momento em que ela já está na ilha, mas partes do que aconteceu antes de o *Endurance* naufragar nos serão reveladas aos poucos no decorrer do jogo. Ao longo da história, a jovem e ainda ingênua arqueóloga descobrirá que é muito mais capaz do que a princípio imaginara ser, principalmente quando for posta à prova, tanto por pessoas cruéis e fanáticas quanto pela própria natureza, e ainda assim conseguir sempre sobreviver e sair de todas as lutas cada vez mais forte e experiente.

## Lapidando a exploradora de tumbas

Apesar de a temática do game ser contextualizada sobre o conceito de sobrevivência, foi enfatizado pelos desenvolvedores que o gameplay não colocará o jogador a todo o instante em situações onde ele tenha que lidar com necessidades fisiológicas básicas (como fome e sede). Ou seja, o jogo não será um simulador de sobrevivência, no estilo *Lost in Blue*. O que nos prometem entregar é: um jogo de ação/aventura com foco na narrativa que, para servir os propósitos desta e aumentar o envolvimento do jogador com a história, em alguns momentos usará elementos de jogabilidade de outros gêneros.





Na mecânica do jogo, por exemplo, uma boa dose da representação da evolução da personagem se manifestará através de elementos de RPG. Diferente dos outros jogos, Lara começará esta jornada completamente crua de experiência e recursos. Ela não terá armas e nem equipamentos sofisticados e, para piorar ainda mais a situação da jovem arqueóloga, ela ainda estará bastante ferida. Porém, conforme o jogador avança no game, uma grande variedade de ações que ele executar no mundo do jogo será revertida em pontos de experiência que poderão ser gastos na compra e no aprimoramento de habilidades da heroína. A garota, que no início demonstra se esforçar até mesmo para manter o seu arco numa posição fixa depois de armá-lo, poderá aprender, através do uso dos tais pontos de experiência, a tirar o máximo de proveito da arma. Ela não só poderá aprimorar sua mira como também poderá expandir o uso do equipamento, modificando-o, por exemplo, para lhe permitir atirar flechas de fogo e para ajudá-la na criação de tirolesas improvisadas. Este mesmo conceito de evolução envolvendo aperfeiçoamento de manejo e ramificação de utilidades parece se estender também para outros de seus equipamentos.

Para avançar pelo game, o jogador deverá sempre buscar o melhor caminho de evolução e a boa utilização de objetos, habilidades, elementos e recursos naturais, levando em conta também a observação de fatores como mudança de clima e estrutura dos terrenos. Dentre as coisas que fazíamos, mas que agora não faremos no game, pelo menos não neste primeiro título, estão incluídas as ações que envolvem seções de exploração de zonas totalmente submersas e também as ações ligadas ao uso dos já extremamente populares medkits, que regeneravam instantaneamente uma porção dos pontos de vida de Lara. Contudo, a garota agora irá regenerar sua vitalidade aos poucos e automaticamente.


Já para ilustrar o caráter do jogo que envolve seu foco bem maior no desenrolar da narrativa, o gameplay, que antes era centrado praticamente só na exploração de cenários e na resolução de puzzles, agora se mostrará levemente reorientado para tentar fazer com que o jogador se envolva mais com os acontecimentos e dramas pessoais tanto de Lara quanto dos outros personagens da história. O game tentará nos proporcionar essa experiência através de uma mescla íntima entre narrativa e jogabilidade. Provavelmente ainda faremos praticamente tudo o que fazíamos nos outros jogos da série, e até mais um pouco, só que no fundo de cada ação tentarão nos imbuir de uma boa dose de fatores emocionais.

Mesmo em meio a todos os elementos narrativos do game que envolvem sobrevivência e relação interpessoal, o grupo da Crystal Dynamics enfatiza que ainda haverá bastante espaço para desenvolver no jogo o que tornou Lara, vulgarmente falando, a versão feminina do explorador fictício mais famoso de todos os tempos: Indiana Jones. Apesar de pouco ter sido revelado a respeito disso, sabe-se que a ilha esconde um misterioso segredo que envolve o legado místico de uma civilização muito antiga. Desde o início da aventura, parecem haver traços de práticas ritualísticas espalhados pelos cantos, acompanhados algumas vezes por indícios da presença de um estranho, inóspito, mas muito bem organizado grupo de pessoas que já habita e explora a ilha antes mesmo da chegada compulsória de Lara e dos tripulantes do Endurance ao lugar. Para confirmar mais ainda a intenção dos desenvolvedores de não abandonar as raízes da série, eles prometeram que ainda haverá no jogo as tradicionais tumbas. E, de acordo com eles, elas estarão mais claustrofóbicas do que nunca.

Como adendo à aventura single player, foi anunciado, no final de 2012, que o game contaria também com três modos multiplayer para até oito participantes. Em cada um



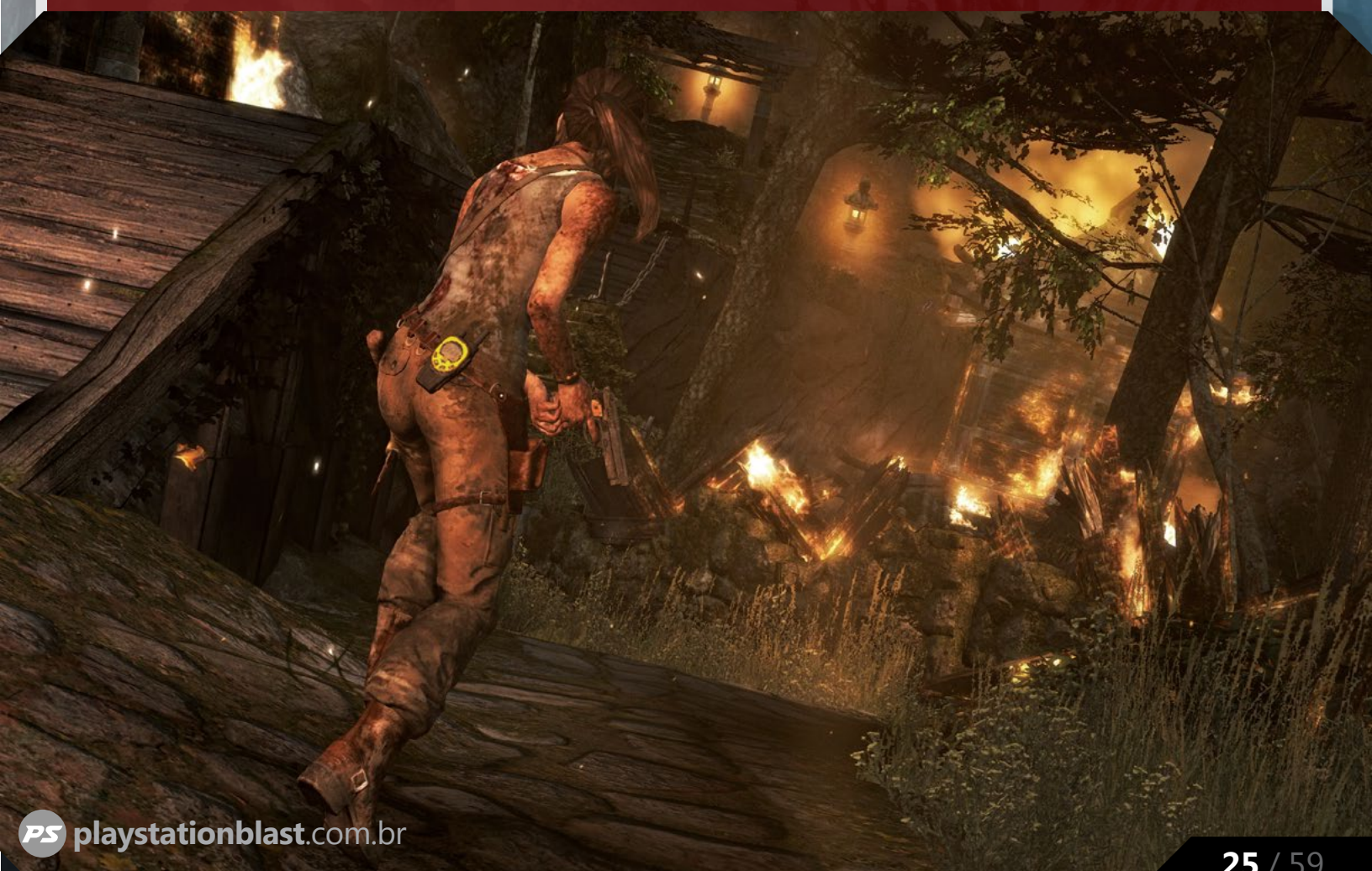
destes, haverá dois grupos: um de sobreviventes e outro de saqueadores. Nas competições os participantes deverão valorizar o trabalho em equipe e a elaboração de emboscadas para tentar sobreviver na perigosa ilha em meio aos ataques e represálias da equipe adversária enquanto montam armadilhas e correm em busca de suprimentos.

A campanha single player do jogo deverá durar algo em torno de dez horas. Mas, com a exploração extra de todas as seções da ilha, nos prometem que esse tempo de jogatina padrão pode facilmente ter sua duração média estendida para pelo menos quinze horas. Agora nos resta apenas esperar por mais alguns dias para que possamos finalmente confirmar isto e todo o restante do que foi afirmado e também para que possamos comprovar se o renascimento de Lara foi ou não um sucesso. 

EXPECTATIVA

5 **Tomb Raider (PS3)**

Crystal Dynamics / Eidos Montreal

**Gênero:** Ação / Aventura**Lançamento:** 5 de março de 2013

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



TWITTER

**Seguir**

FACEBOOK

**Curtir**

GOOGLE+

**+1**

FEED RSS

**Assine**

PS3

por **Samuel Coelho**Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Eidy Tasaka

## Devil May Cry

Poucos jogos tiveram sua própria existência tão questionada ou tão sumariamente condenada por grande parcela do próprio "público-alvo" quanto **DmC: Devil May Cry**. Contudo, apesar do fato de o *reboot* realmente ter faces negativas que merecem ser consideradas, convidamos o leitor para que tente analisar conosco o conteúdo deste jogo não somente pelo prisma que o coloca impiedosamente como um demarcador de rupturas, mas também por uma perspectiva que o considere como um todo independente – pois só assim poderemos apreciar completamente o conteúdo deste ótimo *hack and slash*.

Para realizar o feito criativo que daria a nova roupagem ao universo de Dante e de seus amigos (e inimigos), a Capcom escolheu colocar o projeto nas mãos da britânica, e, diga-se de passagem, corajosa, Ninja Theory, que, brincadeiras envolvendo uma peruca branca à parte, fez um ótimo trabalho. Muito da mecânica de combate e do sistema de jogabilidade que esteve presente em jogos anteriores da franquia ainda está presente, se mostrando até levemente mais refinado para favorecer um gameplay mais acessível, dinâmico e viciante. Ao jogar, você perceberá que as reais mudanças de caráter drástico se concentram mesmo é na estrutura básica dos conceitos que dão vida a história do mundo e dos personagens do jogo.

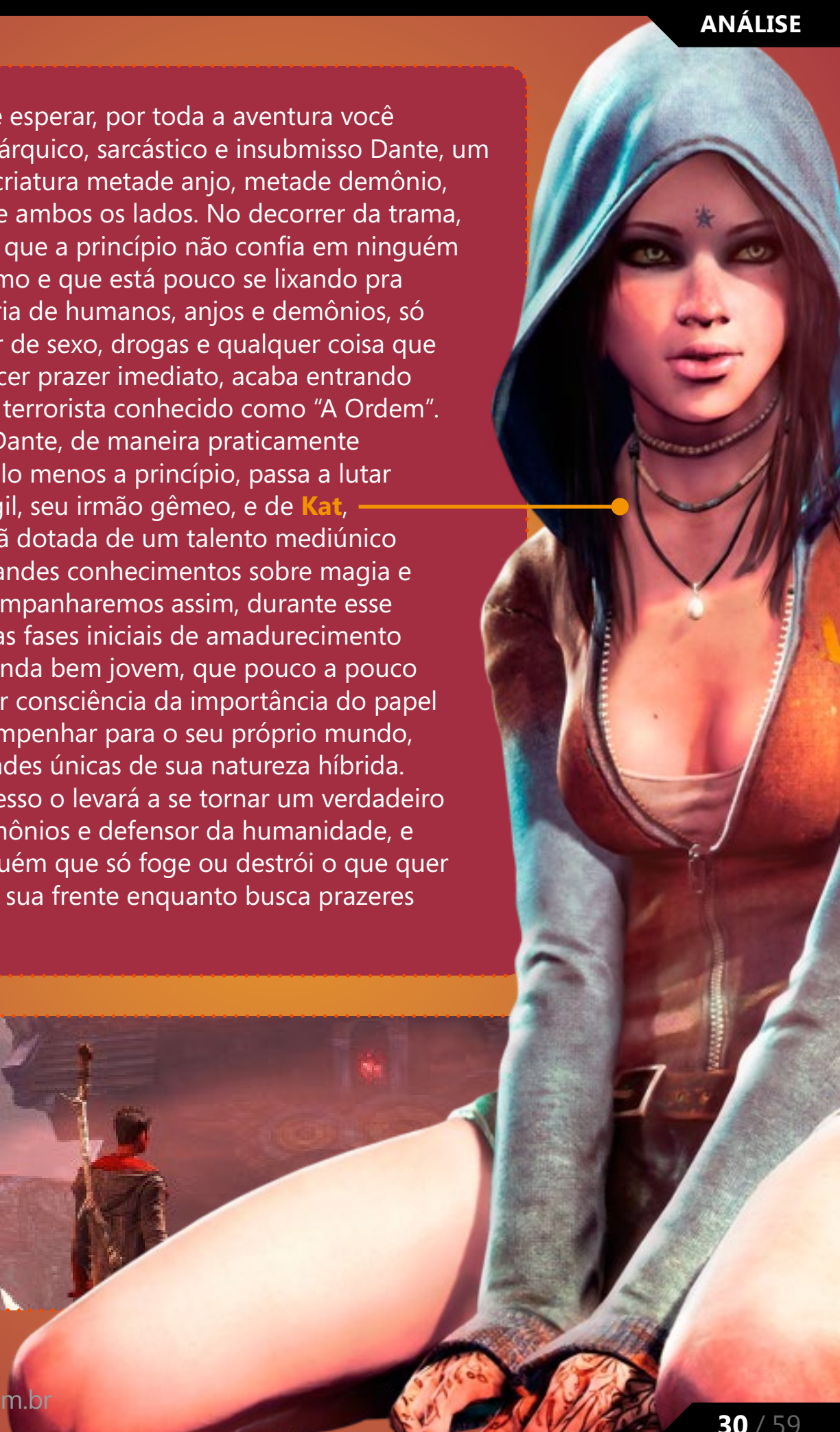
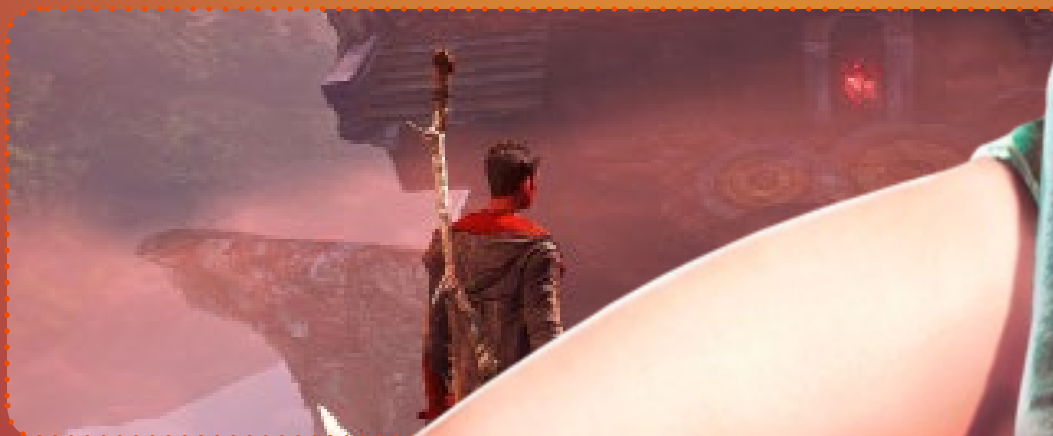


## Anjos, demônios e nefilins numa grande fazenda de criação de humanos

A história de DmC: Devil May Cry se passa em **Limbo City**, um lugar fictício completamente sob o domínio de demônios de outra dimensão, que utilizam alimentos – para enfraquecer, entorpecer e debilitar o corpo e a vontade –, propaganda e meios de comunicação para realizar lavagem cerebral, e um poderoso sistema de vigilância com câmeras de segurança para manter todos os humanos sob os olhos do tirano demoníaco Mundus, o general maior de todos os demônios e grande vilão do jogo, que se manifesta fisicamente na realidade dos humanos através do banqueiro Kyle Rider, que ainda por cima, para subjugar ainda mais a raça humana, controla os mais poderosos do planeta através de um sistema de corrupção envolvendo débito e o sistema monetário – qualquer semelhança com nossos digníssimos modelos de sistema econômico, político e social atuais não é mera coincidência.



Como era de se esperar, por toda a aventura você controlará o anárquico, sarcástico e insubmisso Dante, um nefilim – uma criatura metade anjo, metade demônio, com poderes de ambos os lados. No decorrer da trama, o protagonista, que a princípio não confia em ninguém além de si mesmo e que está pouco se lixando pra toda essa história de humanos, anjos e demônios, só querendo saber de sexo, drogas e qualquer coisa que possa lhe oferecer prazer imediato, acaba entrando para um grupo terrorista conhecido como “A Ordem”. Através deste, Dante, de maneira praticamente involuntária, pelo menos a princípio, passa a lutar ao lado de Vergil, seu irmão gêmeo, e de **Kat**, uma garota órfã dotada de um talento mediúnic natural e de grandes conhecimentos sobre magia e ocultismo. Acompanharemos assim, durante esse primeiro jogo, as fases iniciais de amadurecimento de um Dante ainda bem jovem, que pouco a pouco começa a tomar consciência da importância do papel que pode desempenhar para o seu próprio mundo, dada as qualidades únicas de sua natureza híbrida. Todo esse processo o levará a se tornar um verdadeiro caçador de demônios e defensor da humanidade, e não apenas alguém que só foge ou destrói o que quer que apareça na sua frente enquanto busca prazeres temporários.



Basicamente esse é o plano de fundo inicial da história. A partir daí, você será levado tanto pela narrativa (típica de produções da cinematografia popular ocidental) quanto pela jogabilidade simples, viciante e intuitiva – mas que pode levar um bom tempo para ser completamente dominada –, a uma experiência de jogo bastante gratificante e prazerosa. Não espere, contudo, reviravoltas e surpresas mirabolantes durante a história. É certo que você será apresentado aqui e ali com detalhes adicionais envolvendo alguns dos poucos mistérios da trama, mas a verdade é que olhando o início do jogo você já pode imaginar como ele vai terminar, e muito provavelmente você estará certo. As premissas e os conceitos utilizados para criar a história são ótimos e bastante pertinentes, mas nenhum deles foi desenvolvido tanto quanto poderia ter sido.

Mas enfim, alto grau de complexidade narrativa nunca foi característica de nenhum dos enredos para jogos da marca Devil May Cry criados até hoje, e isso não chega a ser algo ruim, já que nem de longe esse é o foco da franquia de games de ação. E também não queremos dizer com isso que a história é vazia e tediosa, longe disso. Ela só é um pouco clichê. Mas pelo menos os clichês presentes no jogo estão bem reproduzidos e com uma boa dose de apelo.

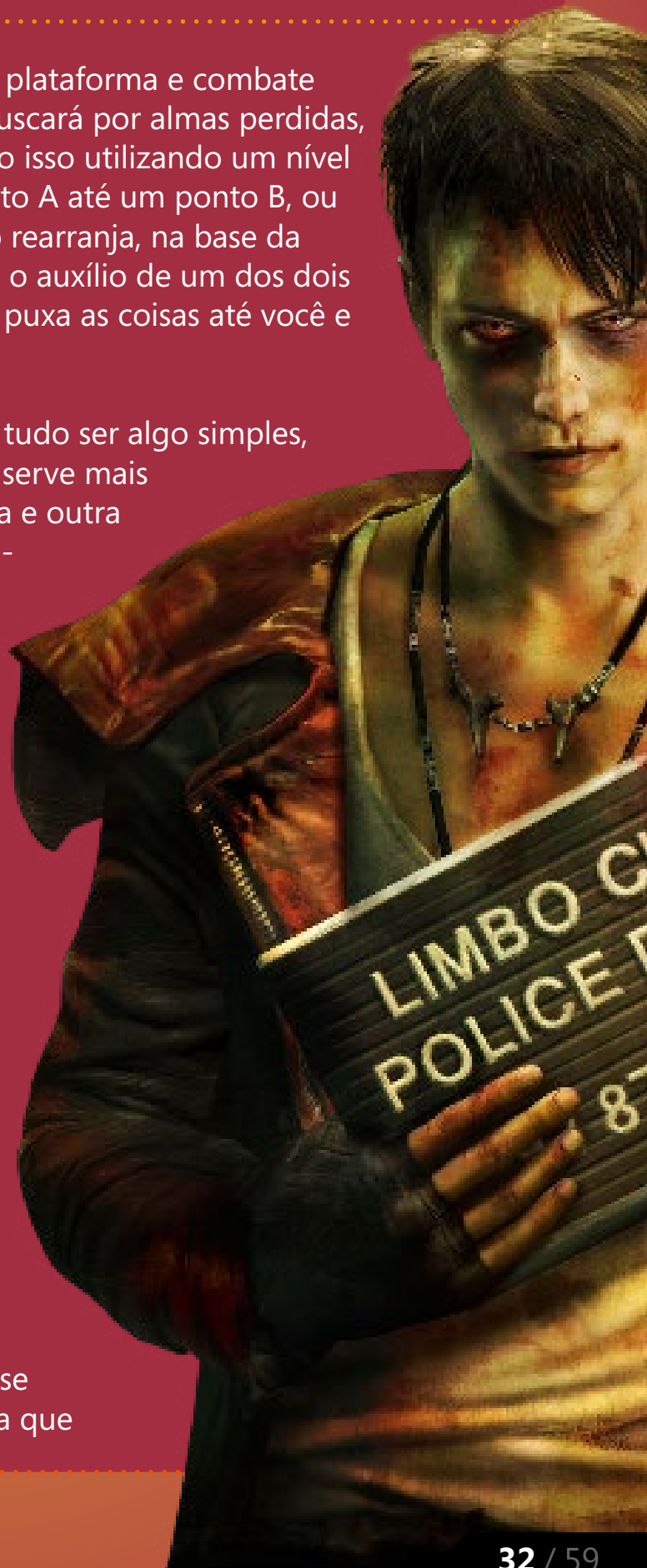


## Enfrente seus demônios

O jogo se divide entre seções de *cutscene*, plataforma e combate intenso. Nas seções de plataforma, você buscará por almas perdidas, chaves e portas para missões secretas, tudo isso utilizando um nível bem básico de destreza para ir de um ponto A até um ponto B, ou de um ponto A até um ponto C, enquanto rearranja, na base da força, parte da estrutura dos cenários com o auxílio de um dos dois tipos de gancho que você possui (um que puxa as coisas até você e outro que puxa você até as coisas).

Apesar de em termos de jogabilidade isso tudo ser algo simples, que não exige muito de habilidade, e que serve mais pra descansar o jogador entre uma batalha e outra enquanto o faz ver o herói se mover “semi-acrobaticamente” pelo cenário, as seções que fazem uso desse sistema foram uma boa e bela adição a mecânica. E nos fazem até querer ver até onde isso pode se desenvolver futuramente (não, não queremos que Devil May Cry vire um jogo de plataforma, mas que a adição de alguns elementos desse gênero pode enriquecer positivamente o sistema, isso pode).

A parte mais marcante do game está a cargo de sua mecânica de combate. Nunca os combos foram tão versáteis e fáceis de se incorporar aos mais variados tipos de combinações. A arma principal do jogo é a espada chamada Rebellion, que fora selada pelo próprio Sparda no corpo de Dante. Ela é evocada a partir de uma tatuagem que o herói possui nas costas, e sua característica mais intrigante se mostra através da capacidade metamórfica que



ela tem. No decorrer do jogo, ao ir acordando seus poderes tanto de anjo quanto de demônio (e também quando derrotar chefes), você ganhará novas transformações para esta arma.

Durante as lutas, você terá à sua disposição cinco armas do tipo *melee* (que na verdade são transformações da Rebellion) e três armas de fogo. As sequências entre os comandos de armas *melee* se mesclam fluentemente e podem se intercalar com uma naturalidade quase inédita, sendo que, por exemplo, você pode iniciar um ataque com parte dos golpes de uma sequência de espada e concluir o combo com a seção final de uma sequência análoga de qualquer outra arma *melee*. Você ainda poderá mixar em combate o uso de tudo isso com três sistemas de esquiva, dois de agarrão e um de *dash*. O modo Demon Trigger também está presente, e dessa vez, ao entrar neste modo, Dante praticamente faz o tempo parar e arremessa todos os demônios inimigos (com exceção dos chefes) simultaneamente para o ar, o que permite ao jogador ligar uma série de combos contra toda uma horda de inimigos completamente vulneráveis. O porém para o uso deste modo é que a barra do Devil Trigger se enche muito lentamente durante as lutas.






A combinação de todos esses elementos se mostra como um esquema de combate extremamente justo e viciante, que o faz querer aprender mais e mais sobre como dominar o uso de todas as habilidades possíveis. Para incentivá-lo ainda mais a adquirir maestria no combate, há vários modos de dificuldade e um sistema de placar online mundial para cada um deles. Em modos de dificuldade avançados, não apenas os inimigos ficam mais numerosos como seus golpes também ficam mais fortes e eles se mostram mais inteligentes e habilidosos. No ápice da dificuldade, você será desafiado a jogar sem poder sofrer nem um único golpe do oponente. Fazer isso, apesar de ser algo difícil, se torna possível graças ao bom sistema de *checkpoints*, a toda a fluidez dos comandos e a excelente curva de aprendizagem inerente a toda a estrutura de *gameplay* do jogo.

Mas a ótima mecânica de combate de DmC não é livre de problemas. Por exemplo, algo que poderia ter melhorado ainda mais a fluidez dos combates, seria um melhor trabalho de aperfeiçoamento em cima do sistema de *lock-on* automático. Ou isso ou poderiam ter criado um sistema de *lock-on* manual pra auxiliar o automático. Há situações aonde você quer acertar com um gancho, por exemplo, um inimigo que está voando mais ao fundo, mas acaba pegando sem querer o demônio que estava um pouco abaixo ou um pouco mais a frente daquele que você gostaria de destruir. Noutras situações você sentirá falta de algo assim quando estiver no meio de uma luta e precisar fazer rapidamente um giro de cento e oitenta graus com a câmera. Enfim, momentos em que isso se torna um problema não são tão abundantes, mas deixar algo assim precisando de retoques é uma falha a ser notada.

A câmera, que nos outros jogos da série era um tanto quanto (bastante) presa num ângulo de visão isométrica, graças ao fato de o primeiro Devil May Cry ter sido uma reimaginação para a mecânica da série Resident Evil, pela primeira vez se coloca quase que completamente nas mãos do jogador. Uma adição como esta é tão boa, e ao mesmo tempo tão necessária, que fica até difícil de entender o porquê de algo assim já não ter sido feito antes. No campo dos *upgrades* e da compra de itens está novamente a utilização dos Soul Orbs, com a diferença que os Red Orbs agora só servem para comprar itens, e os White Orbs, que antes serviam para aumentar a barra do Devil Trigger, agora são utilizados para realizar os upgrades nas armas e nas habilidades de Dante.

A trilha sonora, criada pelos grupos Combichrist e Noisia, é ótima e se encaixa como uma luva na temática do game, gerando o clima perfeito para o jogo, principalmente quando você a colocar para aterrorizar seus tímpanos através de um bom fone de ouvido. Ela o fará destruir seus oponentes encarnando todo o poder excessivo e a presunção quase adolescente que o personagem principal exibe, isso tudo enquanto vibra e faz dançar suas próprias ondas mentais de acordo com o ritmo tocado e o propulsiona a fazer com que o placar de estilo suba a uma velocidade insana - o que não é algo nem ligeiramente tão difícil de se fazer quanto antigamente. Tudo isso pode parecer um pouco exagerado e estranho, mas em conjunto com o todo (e com uma boa disposição da sua parte em se envolver de verdade com a experiência) acaba desencadeando uma daquelas ótimas sensações catárticas libertadoras e desestressantes.

Apesar das aparências iniciais e da insatisfação que ainda se faz presente nas camadas mais fervorosas de fãs da série original, DmC: Devil May Cry é um ótimo jogo, que possui até pontos de puro brilhantismo, como o seu modelo refinado de aumento de dificuldade e sua mecânica de combate fácil de se aprender mas difícil de se dominar. Só é recomendável que você tente experimentar o novo universo sem ficar caçando muitas referências aos conceitos e à história dos jogos anteriores, porque tudo nessa versão se passa numa realidade alternativa a da série original. Os universos são tão diferentes que acreditamos que ambas as versões podem continuar a se desenvolver concomitantemente. Resta saber se a **Capcom** também acha isso... 

## Prós

- Mecânica de combate excepcional;
- Ótima curva de aprendizagem;
- Fator replay consideravelmente alto;
- Design de fases visualmente bastante criativo;
- Controle da câmera finalmente está nas mãos do jogador;

## Contras

- Sistema de lock-on com necessidade de melhoras;
- Frame rate instável durante algumas cenas na versão para PS3;
- As batalhas contra os chefes são bonitas, quase épicas, mas pouco desafiadoras;



NOTA

8.5

DmC: Devil May Cry

PlayStation 3

PS3



# NI NO KUNI

## WRATH OF THE WHITE WITCH

por **Rafael Neves**

Revisão: Rafael Becker  
Diagramação: Ricardo Ronda

Games de aventura geralmente têm uma meta: transportá-lo para um mundo fantástico, onde você não precise se preocupar com mais nada que não a sua épica jornada.

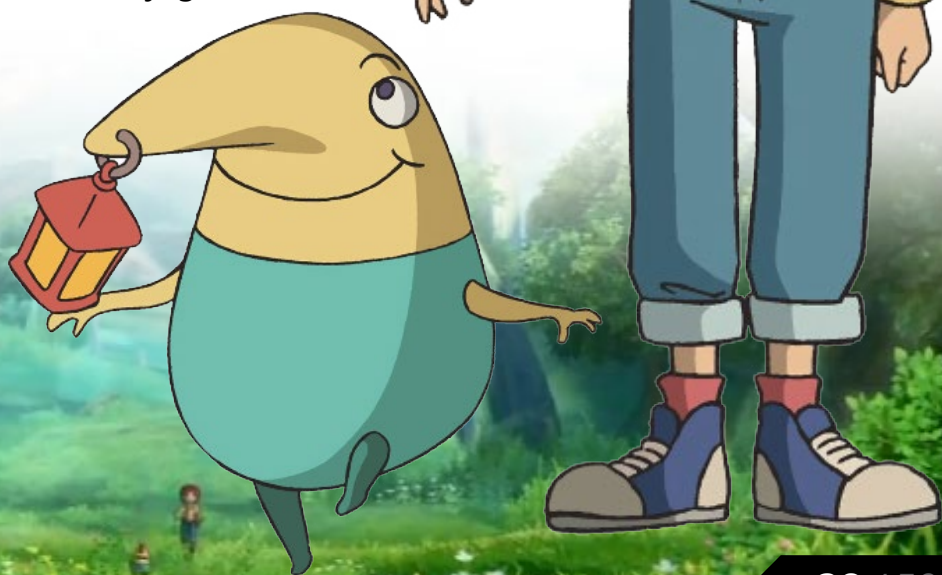
Pois bem, Ni no Kuni: Wrath of the White Witch é uma das mais recentes tentativas de promover esse escapismo no PS3 e tenho que dizer que trata-se de uma das mais brilhantes aventuras que pude aproveitar nos últimos anos. Ao contrário da versão para DS, essa não apenas finalmente chegou ao Ocidente como também traz toda uma nova mecânica de RPG, uma direção de arte exemplar, um enredo repleto de surpresas e uma jornada simplesmente épica. Ponha **essa música** para tocar e vamos à Análise!



## Com simples poderes vêm gigantescas responsabilidades



Ni no Kuni tem como protagonista Oliver, um jovem que vivia uma vidinha pacata numa pequena cidade americana com sua mãe e seus amigos. Sua vida seria a de qualquer outro garoto se um traumático incidente não tivesse mudado para sempre seu destino. Bem, esse tal "traumático incidente" é o gatilho para toda a aventura que virá a seguir, mas é algo tão inesperado e emocionante que não ousarei revelar. Enfim, Oliver desperta a "fada" Drippy (que de fada só tem a tagarelice de Navi), que serve como guia para o garoto. Juntos, eles terão de desbravar um mundo de fantasia que só pode ser salvo pelo coração puro de Oliver, além de ter lá uma chance de salvar alguém muito especial para o garoto. E assim começa a jornada de Oliver e Drippy pelo "outro mundo", ou "Ni no Kuni" para quem fala japonês. É claro que tudo isso é apenas a premissa do jogo.



O enredo mesmo esconde-se nesse mundo paralelo, no qual Oliver terá de explorar diversas regiões, caminhar por várias cidades, conhecer personagens excêntricos e resolver uma imensidão de problemas. Mesmo com todos os clichês de um JRPG, Ni no Kuni surpreende em muitos momentos e traz um universo cativante. Prepare-se para percorrer grandes planícies, enfrentar desertos escaldantes, nevascas intensas, cidades colossais e até o interior do corpo de criaturas. E tudo flui muito bem, mesmo quando você precisa interromper a aventura para resolver alguns problemas emocionais dos personagens ou para voltar ao mundo real para descobrir alguma pista de como resolver um problema correspondente no mundo alternativo.

## Uma espada na mão e uma tarefa na cabeça



Como em todo RPG, prepare-se para explorar cidades, acumular itens, resolver sidequests e, é claro, batalhar!

E talvez esse último ponto seja a grande diferença entre as versões de DS e PS3. Se, no portátil de duas telas da Nintendo, os combates eram

em turnos; no console da Sony, os confrontos são em tempo real. Em um ringue tridimensional, você pode movimentar livremente seu personagem e selecionar comandos como atacar, defender, utilizar magias e outras habilidades próprias de cada lutador. O tempo de recarga das ações funciona como os

turnos da versão de DS, equilibrando as batalhas. E vários elementos de jogo estão inclusos nas mecânicas de batalha, como bônus para defesas e esquivas certas, movimentos especiais, táticas de batalha, esquema de fraquezas e vantagens e muito mais. Apesar da quantidade de coisas para se preocupar, cada novo elemento é liberado aos poucos e bem explicado.

Mas o elemento de jogo mais interessante é, sem sombra de dúvidas, a utilização dos familiares. Tratam-se das criaturas que habitam esse mundo alternativo. Elas podem ser domesticadas, treinadas e usadas nos combates. O esquema lembra a série Pokémon, e a variedade e complexidade de cada criatura do jogo dá vazão a um leque de estratégias. Não se surpreenda ao passar a maior parte do jogo colecionando familiares, estudando suas habilidades e treinando-os nos combates. A Level-5 cuidou para que jogador nenhum fique confuso, afinal, é até possível ativar uma "estrela guia" que, a custo de deixar o jogo excessivamente linear, indica a localização de todos os objetivos do game.



Ainda assim, lutar com três personagens que podem carregar até três familiares pode ser algo confuso no campo de batalha - mesmo que cada personagem só possa usar um familiar por vez e você só possa controlar um deles. É necessário configurar as funções que os lutadores farão nas batalhas quando você não os estiver controlando, mas é fato que essa inteligência artificial falha algumas vezes. A ação de curar e defender é imediata, mas, às vezes, seus companheiros tentarão atacar manualmente em vez de usar um familiar mais forte ou gastarão toneladas de MP sem necessidade. É comum também, quando os combatentes estiverem muito próximos, a locomoção se tornar um problema, fazendo das batalhas um pouco mais complicadas do que deveriam ser. Mas não se engane: os combates em Ni no Kuni não são nem um pouco desagradáveis. Longe disso, as batalhas são viciantes e muito divertidas - sobretudo contra chefes.



## Um mundo fantástico... e lindo



Ni no Kuni é mais um dos games a basear-se no estilo gráfico em cel-shading, e o resultado aqui é um dos mais ilustres. Praticamente todo o visual da versão de DS foi refeito para o PS3, culminando em um mundo imenso e muito bonito. Cada um dos vários cenários do jogo é muito bem reproduzido e diverso, assim como seus personagens. As animações e os efeitos visuais também não decepcionam - e tudo sem slowdowns. Mesmo depois de tantos games elevando o padrão gráfico do PS3, Ni no Kuni consegue ser um colírio para os olhos por aliar gráficos muito bem trabalhados a uma direção de arte excepcional. Comparações com "A Viagem de Chihiro" (2001) são inevitáveis, o que só serve para demonstrar o quão maravilhoso é o universo de Ni no Kuni. A trilha sonora é outro ponto forte do título. A Studio Ghibli (empresa de animação japonesa) trouxe uma seleção de canções orquestradas



tocantes que dá vida a cada um dos vários cenários do mundo alternativo e ainda casa perfeitamente com cada uma das situações enfrentadas por Oliver e seus companheiros. Ni no Kuni é aquele tipo de jogo que não só merece ser jogado, mas também ouvido. As diversas cutscenes (que alternam entre os visuais 3D do game e cenas belíssimas em anime) trazem uma riqueza cinematográfica de primeira por conta dessa excelente junção entre visuais exorbitantes e melodias incríveis. Mais uma contribuição do Studio Ghibli. Essas cenas só pecam na sincronia entre áudio e vídeo. E não se trata apenas de lábios não sincronizados com as falas, mas também de expressões faciais dos personagens que por vezes destoam da dublagem em inglês. Sim, é possível optar por falas em japonês, como o game foi originalmente concebido, mas a localização não atentou para esse pequeno problema de sincronia.



## Que a jornada comece!



Ni no Kuni é simplesmente fantástico. A complexa e funcional mecânica de RPG, a direção de arte fenomenal, os excêntricos personagens e o enredo emocionante farão você abandonar qualquer anseio de voltar para sua vidinha normal. E, mesmo que queira, não será uma tarefa fácil, pois Ni no Kuni está longe de ser uma aventura curta.



A jornada dura muitas horas, e a vontade de explorar as habilidades dos familiares e realizar as dezenas de sidequests aumentam ainda mais a longevidade do título. O jogo oferece conteúdo vasto, sem apelar para DLCs. A dificuldade também é outro fator que aumenta a duração do jogo. Não trata-se de um RPG infernal como Dark Souls, mas, em vários momentos, será preciso tirar um tempo para aumentar o nível dos lutadores, comprar equipamentos melhores, criar novas armas no sistema de alquimia ou estudar as habilidades especiais dos familiares.



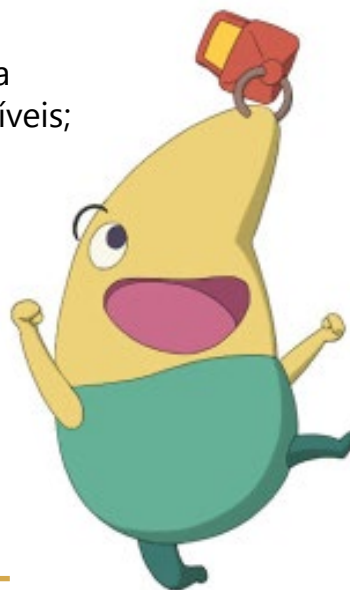
Em vez de apelar para multiplayer online, conteúdo extra ou mesmo dramas não convincentes, Ni no Kuni é a prova viva de que o gênero dos RPGs continua firme e forte. Adequando-se aos novos padrões dos videogames, mas sem perder a essência, Ni no Kuni é uma pérola para os dias atuais. Uma aventura à lá Dragon Quest, com um quê de Pokémon, o tempero de um Tales e o carisma de um Mother, mas seguindo seu próprio caminho, Ni no Kuni deve ser jogado por todos os fãs do gênero. PS





## Prós

- Mecânica de batalha em tempo real complexa e divertida;
- Enredo profundo surpreende e emociona;
- Visuais lindos dão margem a cenários e personagens incríveis;
- Trilha sonora inteiramente orquestrada traz belas composições;
- Dezenas de familiares para se domesticar e treinar;
- Jornada longa e recheada de sidequests.



## Contras

- Falhas na inteligência artificial e na locomoção dos lutadores podem complicar as batalhas;
- Problemas na sincronização entre áudio e vídeo nas cutscenes.

NOTA

**9.5**

**Ni no Kuni: Wrath  
of the White Witch**

PlayStation 3

por **Cristiano Ferreira**

Diagramação: David Vieira

# Playstation Chronicle #3

## O PS se torna portátil

Ao decidir entrar no mercado de videogames portáteis, a Sony teria que encarar nada mais, nada menos que a Nintendo, que em seu histórico trazia o Game & Watch, um "mini-game" lançado em 1980 e responsável por sua entrada no mercado de jogos eletrônicos e o Game Boy, lançado em 1989, que manteve sua tecnologia inalterada durante oito anos e, até sua versão Color, obteve a marca de mais de 118 milhões de unidades vendidas. Enquanto isso, a Sony só contava com um único, mas importante atributo a seu favor: a marca PlayStation, que estava em constante ascensão, ganhava milhares de novos e ardorosos fãs ao redor do mundo e era sinônimo de qualidade e alta tecnologia. Mas seria o bastante?

A Nintendo havia desbancado outros consoles portáteis como o Game Gear, da Sega, que tecnicamente estava muito a frente do Game Boy em sua época, e empresas como a SNK e a Nokia que tentaram se firmar no mercado, mas sem muito sucesso, com o Neo-Geo Pocket e o N-Gage respectivamente. Ainda assim, o maior fracasso seria da Bandai com seu Wonderswan lançado em 2000, que não conseguiu emplacar e em pouco tempo virou item para colecionadores (mesmo contando com diversos títulos da série Final Fantasy relançados para o console). Enquanto isso, o mais perto que a Sony já havia chegado de um portátil era o PocketStation, uma espécie de cartão de memória interativo (parecido com o VMU do Dreamcast) lançado para o PlayStation somente no Japão.

A Sony com o PlayStation e o PlayStation 2 havia conquistado, ao lado da Microsoft e o Xbox, uma importante fatia do mercado, a dos jogadores hardcore. Esses jogadores que davam preferência para games mais elaborados e menos casuais como os títulos existentes para os consoles Nintendo, não tinham uma opção a altura para suas expectativas em relação a um videogame portátil. Na verdade, em 2002 a melhor opção (e podemos considerar como única) era o recém-lançado Game Boy Advance SP, uma versão do Game Boy Advance com uma nova empunhadura, tela iluminada e... Nada mais. Desse modo, a Sony tinha então mais uma oportunidade de mercado em mãos.

## Muitas, muitas cartas na manga

Com uma grande marca e inserida em um crescente nicho de mercado, a Sony decidiu produzir seu portátil comprando uma boa briga com a "Big N", que por décadas dominava este segmento, e em 2003 anunciou na E3 o mais novo integrante da bem sucedida família PlayStation, o PlayStation Portable, ou PSP, como ficou conhecido.

Sem imagens ou demonstrações de jogos, maiores detalhes só seriam revelados na E3 de 2004, onde a Sony apresentou características impressionantes, entre elas: a tela retro iluminada do PSP que teria as dimensões de 480x272 (16:9), imensa se comparada a de qualquer portátil já criado e capaz de reproduzir vídeos em alta resolução e qualidade próxima a do DVD no formato MPEG 4. A mídia escolhida para jogos seria a Universal Media Disc (UMD), que além de uma alternativa contra a pirataria (fato que implicou em diversas decisões da Sony para não lançar seus consoles, até então, em alguns países, incluindo o Brasil), teria a capacidade de armazenamento de até 1.8 GB, o que tornaria possível, além de jogos, o lançamento de diversos títulos de filmes em UMD.





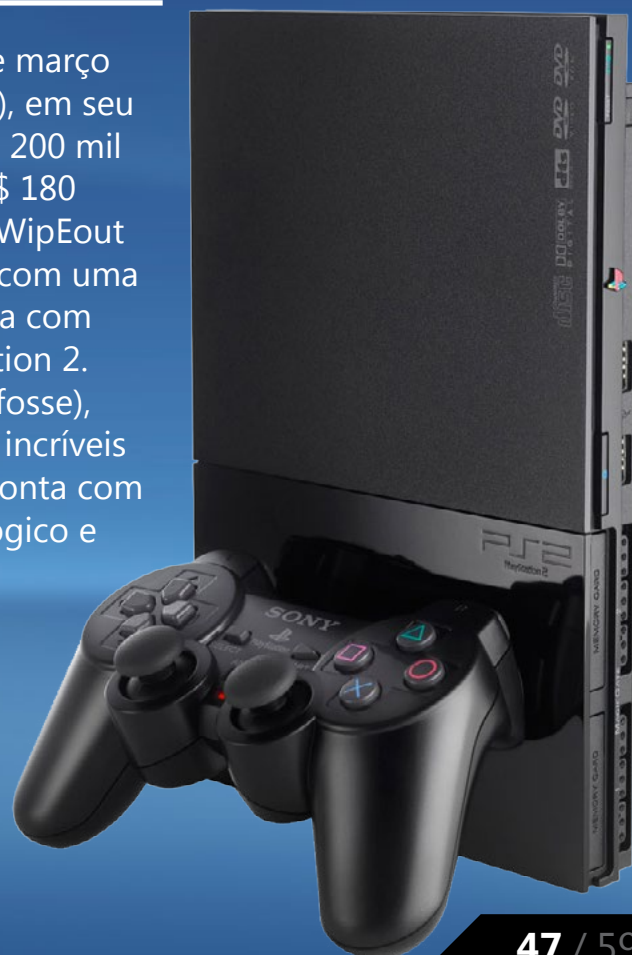
O PSP também poderia ser ligado ao PlayStation 2 através de uma porta USB 2.0 (o que não foi muito bem explorado ao longo dos anos) e contava com entrada para Memory Stick Duo, o cartão de memória da Sony, o que permite a utilização do mesmo para reprodução de músicas em MP3, ACC e WMA e imagens em JPEG.

Isso já era o suficiente para chamar a atenção do mercado, mas a Sony resolvera levar o desafio a sério e acrescentou ao seu novo videogame: internet Wi-Fi, que além da possibilidade de jogar em rede, permitiria navegar na internet, reprodução remota, ouvir rádios on-line e baixar aplicativos como o Skype e outros conteúdos da PlayStation Store.

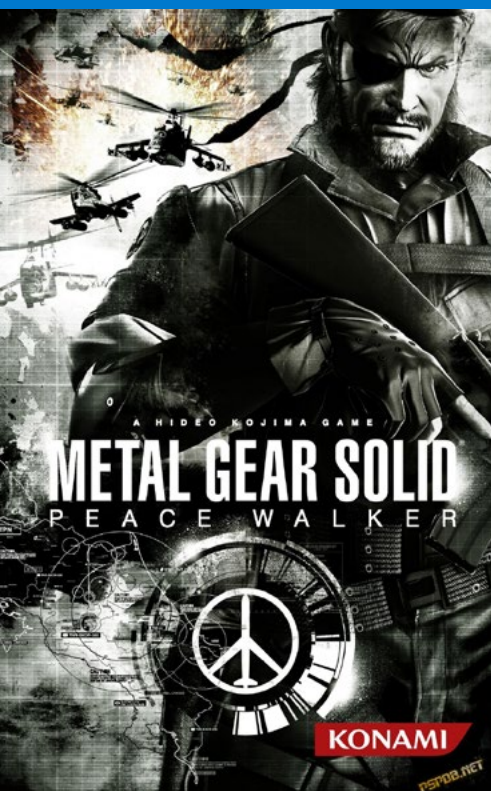
Com a já citada entrada USB 2.0, o PSP ganharia também acessórios como uma câmera, o Go!Explore (um GPS lançado na Europa e Japão), e o Location Free Player, que transforma o portátil em uma central multimídia (todos vendidos separadamente).

## Um (quase) PS2 portátil

Lançado em 12 de dezembro de 2004 no Japão e 24 de março de 2005 nos Estados Unidos, o PSP versão 1000 (ou fat), em seu primeiro dia de lançamento, chega às mãos de mais de 200 mil gamers, que pagaram em média ¥ 19.800 (cerca de US\$ 180 dólares) pelo console e puderam conferir jogos como: WipEout Pure, Dynasty Warriors, Metal Gear Acid e Ridge Racer com uma qualidade absurda. Isso porque o portátil da Sony conta com um hardware quase tão poderoso quanto o do PlayStation 2. Ou seja, quem levava um PSP para casa (ou para onde fosse), estava levando um console capaz de gerar gráficos tão incríveis que era quase impossível acreditar. Além disso, o PSP conta com 15 botões (digitais), som estéreo, um controlador analógico e estreava a interface gráfica XrossMediaBar (XMB), além de um design extremamente atraente, o que tornou a experiência com o Game Boy Advance, ou qualquer outro portátil, obsoleta.



## Marketing Epic Fail vol. 1



No fim de 2005 alguns sites especializados em games e tecnologia começaram a comentar uma não oficializada ação de marketing de guerrilha (tipo de ação inovadora ou incomum) que ocorria em cidades como Nova York, São Francisco e Los Angeles para a divulgação do PSP. Uma série de grafites surgiu em diversos muros e prédios privados, sem a autorização previa de seus donos, o que causou desconforto para os moradores e colocou a Sony em uma saia justa. Questionada sobre a ação, a Sony negou conhecimento da mesma. Porém nos muros apareciam personagens utilizando o PSP de formas variadas, vezes como uma raquete ou um sorvete, fato que contribuía para suspeita de autoria da própria Sony, já que sua campanha para o lançamento do PSP era totalmente voltada para o estilo de vida urbano e “descolado” das grandes cidades, além da possibilidade de interagir de diversas formas com o portátil. Em uma ação de represália, vários muros foram pichados novamente, dessa vez por cidadãos descontentes. Mais tarde apareceram fotos que especulavam que autoria não seria mesmo da Sony, mas de algum fanboy, e então, finalmente a Sony assumiu a responsabilidade pelo “vandalismo”.


## Marketing Epic Fail vol. 2

O Natal de 2006 se aproximava e com ele uma grande chance de aumentar as vendas do PSP. Para isso era necessário uma boa estratégia de marketing coerente e clara para atrair a atenção do consumidor. Enquanto o mercado aguardava ações agressivas por parte da Sony para impulsionar as vendas do console, de repente surge no YouTube um vídeo “amador” com um suposto artista de Hip-Hop fazendo rimas e intitulado como “All I want for christmas is my PSP”. O conceito de vídeo viral era bem pouco conhecido até então, e logo se criou a suspeita de que o vídeo não tinha nada de amador e que se tratava de mais uma jogada de marketing da Sony. Os comentários para o vídeo sugeriam que os consumidores não queriam ser enganados e ação foi um fracasso, por conta disso os comentários e o vídeo foram removidos do YouTube. Mais uma vez a integridade da Sony foi questionada por não advertir que o vídeo era institucional, o que a empresa veio a admitir somente mais tarde juntamente com um tímido pseudopedido de desculpas.

## Marketing EpicFail The Greatest Hits

Além das confusões causadas na tentativa de propagar a ideia de ter um PSP, outros anúncios também causaram polêmica. No lançamento do PSP na cor branca em 2006, um outdoor trazia na ilustração uma mulher caucasiana dominando outra mulher afrodescendente e com o texto "O PlayStation Portátil Branco está chegando" ("PlayStation Portable White is coming"), que foi bastante rejeitado e apesar de só ter sido lançada na Holanda, foi notícia na mídia mundial.

## Missão completa!

Apesar dos deslizes da Sony, muitos deles ocorridos pela falta de experiência da empresa no mercado e tentativas ousadas (e exageradas) na comunicação, o portátil obteve grande sucesso e nos anos seguintes e o PSP ganhou novas versões: PSP-2000 (2007), PSP-3000 (2008), PSP-GO (2009) e PSP-E1000. Em junho de 2011, a Sony Computer Entertainment anunciou que as vendas somadas do PSP em todo mundo, chegaram a 70 milhões de unidades e durante os oito anos de vida do videogame, que ainda é fabricado e teve seu lançamento oficial no Brasil no final de 2010, foram produzidos e lançados mais de 3.200 títulos em UMD com a marca de 298 milhões de jogos vendidos. Mesmo em atividade e ainda com bons números de venda, no final de 2011 foi lançado no Japão o PS-Vita, o primeiro sucessor do PSP. 



por **Rafael Neves**

Revisão: Vítor Tibério  
Diagramação: Eidy Tasaka

# TUDO O QUE SABEMOS SOBRE O PLAYSTATION

# 4

Dia 20 de fevereiro de 2013. Rodeado por diversos rumores, boatos e supostas informações vazadas, o evento da Sony, que se realizaria em Nova Iorque com a proposta de mostrar o "futuro do PlayStation", deixou todos boquiabertos. Falando francamente, todos sabíamos que veríamos o tal sucessor do PlayStation 3, mas só mesmo uma apresentação desse calibre para deixar claro a potência, a linha inicial de jogos e as promessas do recém-anunciado PlayStation 4.

## Um dia pra se marcar no calendário

Como já dito, a Sony havia marcado 20 de fevereiro como o dia de expor suas cartas na mesa. A E3 estava a caminho, o Wii U já dera largada à 8ª geração de videogames e a Microsoft dava indícios de que o sucessor do Xbox 360 seria anunciado logo. À Sony, embora tenha primeiramente dito que só revelaria seu PS4 quando a Microsoft anunciasse o "Xbox 720", só restou divulgar, de uma vez por todas, o tal novo PlayStation. Os boatos a respeito do Orbis (possível codinome de desenvolvimento do novo console) começaram cedo, mas foram turbinados com a longa espera pelo dia 20. Às 20h do horário de Brasília, não teve jeito: o PlayStation 4 era realidade.

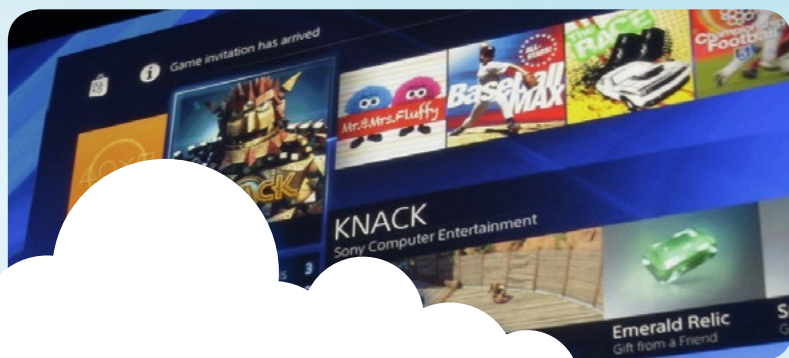
A conferência começou com uma série de vídeos e apresentações sobre o histórico do PlayStation - desde a primeira versão do console até o atual PS4. E a primeira informação que tivemos da nova plataforma foi sua maior interação social. Tendência que já vinha sendo implementada na 7ª geração de videogames, o recurso mostrou expressividade no Miiiverse do Wii U e agora no PS4. Os jogadores terão amplas possibilidades de interagir com seus amigos, seja vendo quem está jogando o quê, seja publicando vídeos e imagens do que você anda jogando ou ainda jogar uma certa parte do jogo para ajudar seu colega. Facebook e Ustream entrarão nessa festa também, logo é de se esperar por uma rede social complexa.



## PlayStation nas nuvens

Toda essa interação social do PS4 estará banhada pela tecnologia de computação na nuvem de uma das empresas mais expressivas do ramo: Gaikai. Através dela, fazer *streaming* de jogos será algo instantâneo, permitindo que você jogue demonstrações de games na hora que quiser, dê upload em vídeos e imagens com rapidez e transmita os jogos do PS4 para um PS Vita. Só não sabemos se todos os jogos terão esses recursos. A Sony disponibilizará ainda um PlayStation App para *smartphones* e *tablets*, que permitirá que o jogador tenha uma segunda tela com informações adicionais do jogo, como mapas e itens (semelhante ao SmartGlass do X360).

O PlayStation Cloud tem se mostrado uma das mais aguardadas funções do PS4. E, por falar em imediatismo, precisamos lembrar que o PS4 terá uma poderosa função multi-tarefa. Enquanto se joga, o console poderá baixar conteúdo adicional ou mesmo fazer o *download* de outros jogos em segundo plano. Além disso, o jogador também pode pausar a jogatina a qualquer hora, realizar outras atividades no console e depois retornar ao game sem perder o progresso. O resultado disso tudo parece ser uma plataforma que não se prende ao console em si, mas que se estende por vários outros aparelhos a qualquer hora e em qualquer lugar.



## O poder do monstro

A Sony anunciou algumas informações técnicas do PS4, embora tenha deixado alguns dados meio vagos. O console virá com uma poderosa arquitetura de PC (o que deve facilitar *ports* de PC), uma CPU X86, uma também poderosa GPU de PC, 8GB unificados de memória e um HD interno para armazenar dados.

## Dualshock 4

---



Chegou a hora da Sony mostrar o *joystick* do PS4. Seguindo o modelo de seus consoles, tivemos poucas mudanças em relação ao Dualshock do PS3, mas provavelmente foi a maior alteração vista até agora no controle do PlayStation. O Dualshock 4 tem um design aparentemente mais ergonômico, com um pouco mais de volume, o que tinha feito muitos jogadores preferirem o controle do Xbox 360 ao do PS3. O direcional digital e os analógicos receberam uma sutil mudança de design e uma luz foi adicionada na parte de trás do controle para, com a ajuda de duas câmeras (a nova PlayStation Eye), situar o controle no espaço. Tal recurso permite, por exemplo, saber em que parte da sala está o Dualshock e para onde você o movimentar, assim como fazia o PS Move). As câmeras, por exemplo, poderão discernir a posição dos jogadores na sala de forma semelhante ao Kinect.



Embora não tenha sido tanto uma novidade (pois imagens do controle haviam vazado dias antes da conferência), o Dualshock 4 traz como maior diferencial em relação a seus antecessores a *touch pad* frontal. Através de gestos com os dedos, os jogadores poderão interagir de maneiras únicas com os games. Embora nenhum jogo anunciado tenha usado essa função, ela provavelmente facilitará games multiplataforma com o PS Vita. Também estarão inclusas caixas de som no Dualshock 4 (como vimos no Wiimote) e saída para fones de ouvido e *headsets*, recursos vistos no GamePad do Wii U que são muito bem vindos.

Os botões Start e Select foram aposentados, dando lugar ao Option, que irá centralizar suas funções. Seu correspondente esquerdo é o botão Share, que será usado para as já mencionadas gravação de vídeos e captura de imagens dos jogos. Apesar das poucas mudanças, o Dualshock 4 parece ser uma confortável, funcional e (em alguma medida) inovadora maneira de se jogar.

## Retrocompatibilidade? Não no PS4

---

Infelizmente, o PS4 seguiu outra tendência das plataformas PlayStation: a muitas vezes ausente compatibilidade com os modelos passados. Games de PS3 (sejam jogos de caixa ou títulos da PSN) não poderão ser transferidos para o PS4. Talvez, no futuro, a Gaikai dê um jeito nisso, mas, por enquanto, nada de retrocompatibilidade. O Dualshock do PS3 também não funcionará no PS4, mesmo que o game de PS4 não utilize as características únicas do novo Dualshock. Já o PS Move poderá ser usado no novo console.

# Pondo à prova o PS4

KILLZONE: SHADOW FALL



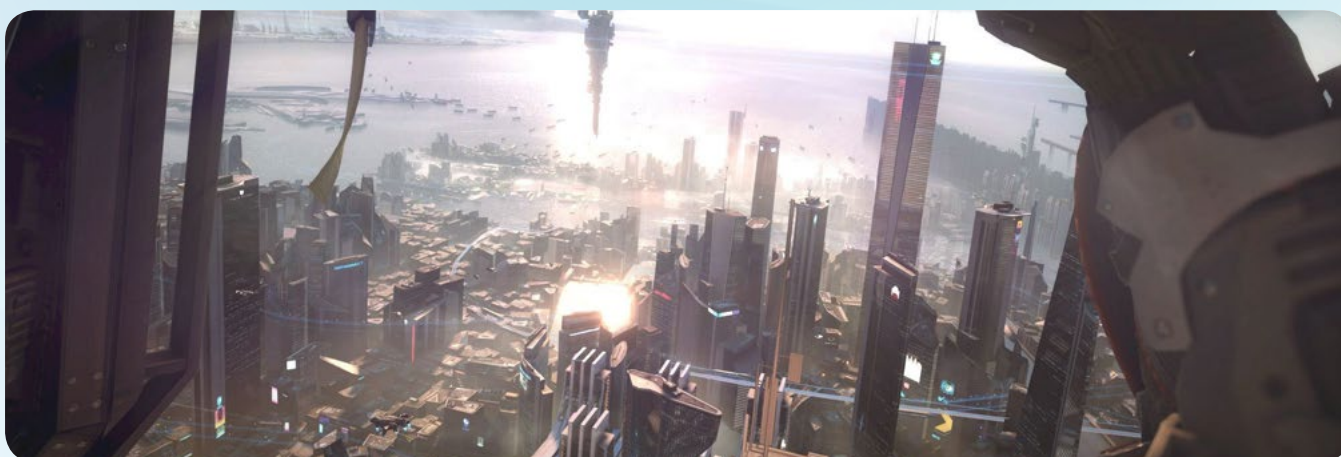
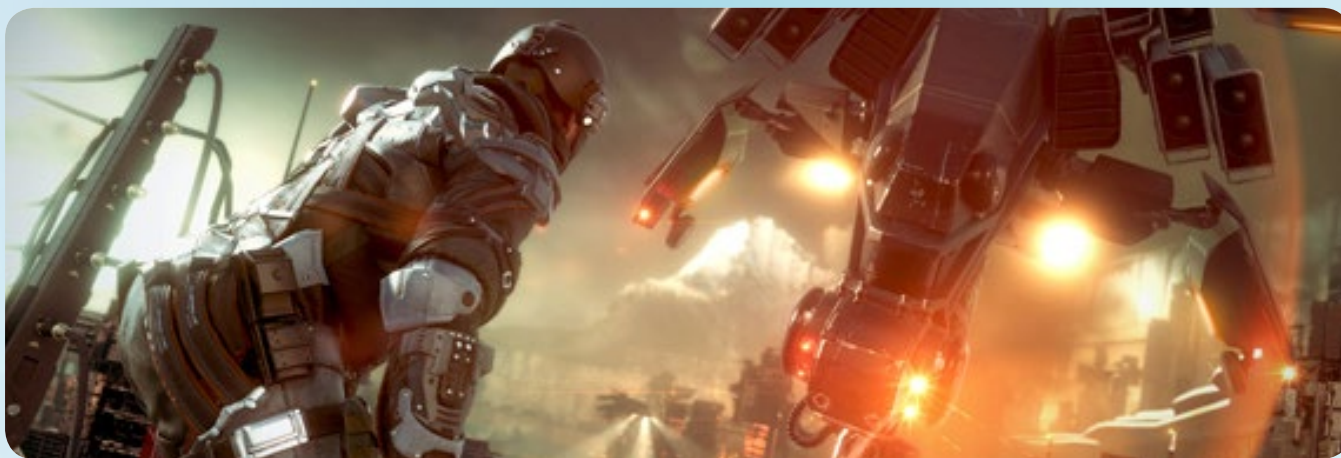
INFAMOUS: SECOND SON



KNACK



Ok, a Sony apresentou depoimentos positivos de diversos desenvolvedores e estúdios, divulgou as capacidades técnicas do novo console (veja box), mas precisávamos de mais para julgar a potência do PS4. E a confirmação veio da melhor forma possível: jogos! O primeiro game apresentado foi Knack, um game de ação e aventura cujo protagonista poderá alterar sua forma de diferentes maneiras, o que deve trazer uma variedade de gameplay. Mas o potencial do PS4 veio mesmo com o inesperado Killzone: Shadow Fall.




Detalhes do enredo desse novo Killzone são escassos, mas presenciamos uma cena de fuga e perseguição em uma gigantesca cidade futurista. Tudo rodando direto de um PS4 em gráficos fabulosos. Um novo inFamous também está a caminho! Second Son fez os fãs da série babarem com toda ação e, é claro, superpoderes desse novo título. E um novo jogo de corrida realista. Gran Turismo? Não. Em vez de dar continuidade à franquia que revolucionou o gênero, a Sony nos mostrou Drive Club. Além de um visual lindo, o game trará bastante interação social, permitindo que você veja o que seus amigos andam fazendo, participe de campeonatos com eles e muito mais. A equipe por trás desse simulador envolve desenvolvedores que trabalharam em Gran Turismo, Wipeout, GRID 2 e muito mais, logo, espere por um grande jogo de corrida.

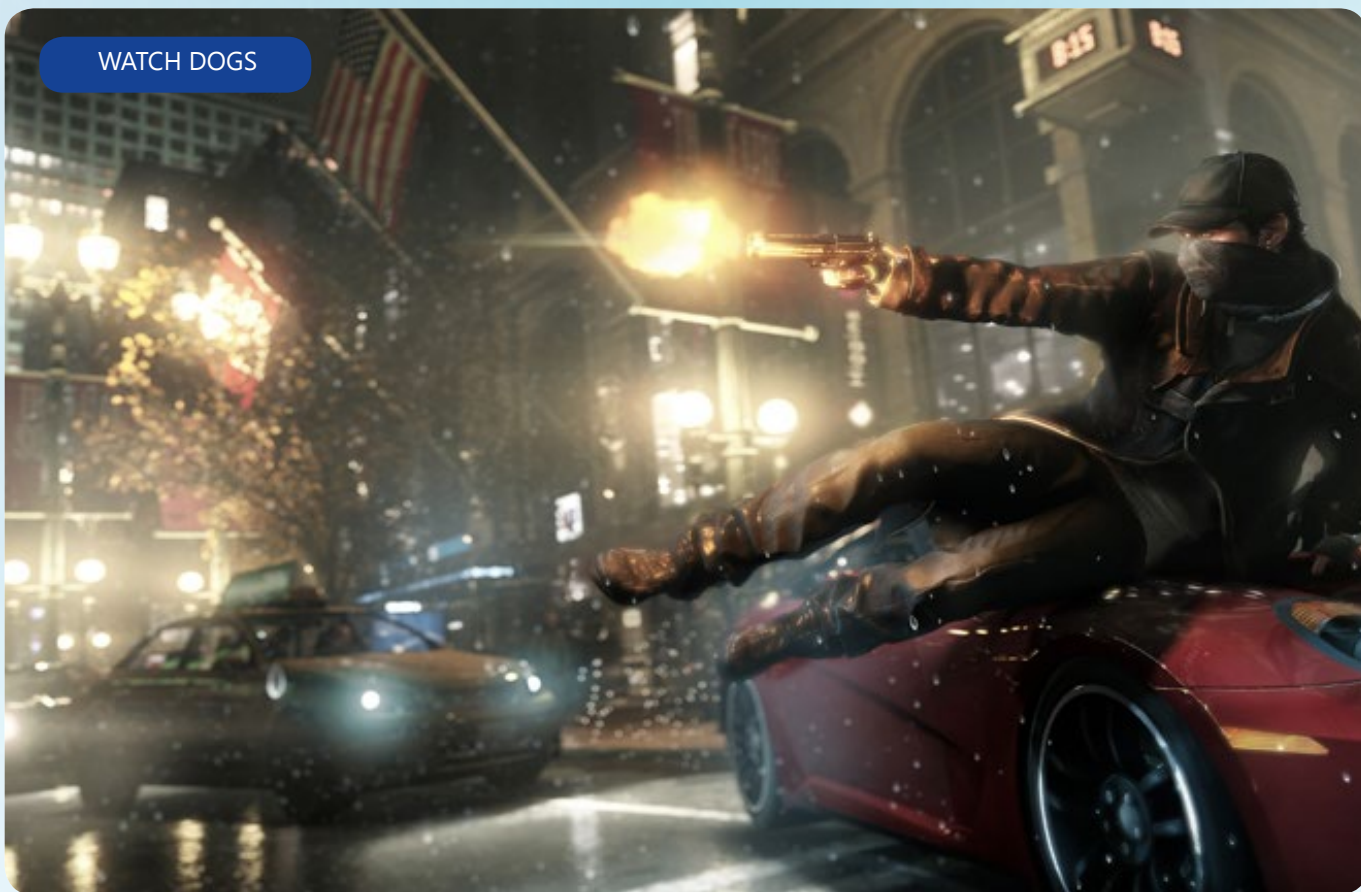
DRIVE CLUB



Um interessante (porém não empolgante) game de música com o PS Move foi anunciado pela Media Molecule, de LittleBigPlanet. A Capcom nos apresentou ainda Deep Down, uma aventura medieval pra lá de realista que, além de lembrar um pouco de Dragon's Dogma, deverá trazer um pouco de The Elder's Scroll e Monster Hunter. O agradável puzzle The Witness promete satisfazer quem não é fã deste excesso de violência e velocidade dos games já listados. O jogo estará temporariamente exclusivo para PS4, depois embarcará no PC e em outros dispositivos. A Square-Enix também subiu ao palco. Além de uma breve demonstração técnica do PS4, a desenvolvedora prometeu um novo Final Fantasy para PS4 ainda esse ano. Ansioso?

O novo console da Sony receberá ainda versões do aguardado Watch Dogs (da Ubisoft), do lindíssimo The Witcher 3: Wild Hunt (da CD Projekt Red), do futurismo de Destiny (da Bungie) e ainda do por décadas aguardado Diablo III (da Blizzard). Sim, temos muita coisa anunciada para o PS4! Tudo bem, o salto gráfico não foi tão gritante quanto do PS1 para o PS2 ou do PS2 para o PS3, mas esperamos que a E3 e a desejada vida longa e próspera do PS4 nos mostrem muito mais do que o console é capaz. Sabemos agora que o Wii U tem um forte concorrente e que a Microsoft precisará arregaçar as mangas para disputar com esse titã! 

WATCH DOGS



# ***PLAYSTATION BLAST***

Confira outras edições em:

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