

Castlevania

← Lords of Shadow →

PRÉVIAS

ALPHA PROTOCOL

SPECS OPS: THE LINE

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

SUPER STREET FIGHTER IV

ANÁLISES

GOD OF WAR III

RESONANCE OF FATE

MOTO GP09/10

NIER

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

PSP

METAL GEAR PEACE WALKER

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

ACE COMBAT JOINT ASSALT

ENTREVISTA COM MYP3T

PS2

OS CINCO JOGOS

QUEREVOLUCIONARAM O PS2



NÃO FAÇA UPLOAD

REVISTA GRATUITA BAIXE
SOMENTE EM NOSSO LINK DIRETO

EDITORIAL

MAIS DE 1.000.000 DE
VISUALIZAÇÕES
SOMENTE EM 2010

Mais de um milhão de visualizações, em 2010, é assim que o VidaPlaystation inicia mais um mês e mais uma edição. A cada mês tentamos inovar e atrair ainda mais membros para o site e fórum, que se destaca por ser um trabalho natural, feito por amantes do mundo dos games e por grandes amigos sem os quais tal projeto acabaria fracassando.

Infelizmente esta edição chega um pouco atrasada, houve um pequeno problema com o arquivo que continha a revista e tudo foi corrompido. Foi então necessário refazê-la do zero.

Este mês trazemos uma entrevista com o dono do site Mysps3t que nos ofereceu o seu sistema de ranking de troféus (convidamos você a se cadastrar também); grandes análises e algumas prévias importantes.

Por fim, gostaria de convidar a todos a se tornarem assinantes da revista, infelizmente muitos ainda insistem em atrapalhar o projeto fazendo upload da mesma em sites, fóruns e blogs, por isso ao se tornar assinante, você receberá imediatamente assim que lançada, uma nova edição em seu e-mail.

Obrigado a todos pelo download em nosso link oficial e a contribuição para tornar esta revista algo ainda maior.

QUARTA EDIÇÃO
VIDAPLAYSTATION



Agradecimento ao pessoal do FinalStation e ao membro "Big~", responsável pela produção da capa desta edição.



Rafael I. R. Costa



Thiago H. R. Costa



Ricardo Lima



Angelo Macri



Rodrigo Quintela



Jonathas A.
Medeiros



Marco Aurélio C.
Silva



Ricardo de S.
Eugênio

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL



Renan W. F. da Silva



Ígara Ferreira



Ivan Yared

ÍNDICE

Hora do Leitor.....	05
Calendário.....	06
Notícias.....	08
Nós também jogamos.....	12
Entrevista.....	16

Prévias.....	20
--------------	----



Prince of Persia The Fogotten Sands.....	21
Super Street Fighter IV.....	24
Alpha Protocol.....	26
Spec Ops: The Line.....	29
Castlevania Lons of Shadow.....	32
Lara Croft and The Guardian of Light.....	37

Análises.....	
---------------	--



Prison Break The Conspiracy.....	42
Moto GP09/10.....	46
Resonance of Fate.....	48
NIER.....	55
God of War III.....	58
O melhor do PS2 e PSP.....	66
Prévias PSP.....	68
Ace Combat Joint Assault.....	68
Metal Gear Peace Walker.....	70
Análises PSP.....	74
Cinco jogos revolucionários para PS2.....	78

Guia de Troféus: GTAIV.....	81
-----------------------------	----



O QUE VOCÊ DESEJA LER NA REVISTA DIGITAL VIDAPLAYSTATION?

- ANÁLISES DE LANÇAMENTOS?

- ANÁLISES DE JOGOS ANTIGOS?

- ANÁLISES DE PS2?

- DICAS E DETONADOS?

- MATÉRIAS ESPECIAIS?

ACESSE O NOSSO FÓRUM E VOTE. A REVISTA É FEITA PARA VOCÊ, ENTÃO, NADA MELHOR QUE NOS DIZER O QUE DESEJAMOS LER.

Ainda, se quiser contribuir para a Revista Digital, cadastre-se em nosso fórum ou envie o conteúdo para o e-mail:

redacao@vidaplaystation.com.br

ATENÇÃO

A pesar dos inúmeros pedidos muitos ainda insistem em efetuar o upload da revista.

Todos os links são denunciados e excluídos em sua grande maioria.

A infantilidade reina por blogs e fóruns que demonstram não ter respeito e ética pelo trabalho de ninguém.

Muitos acham que seus sites, blogs e fóruns estão acima de um projeto. Acham que o site, blog ou fórum necessitam de regras e de respeito, mas o mesmo respeito não possuem com projetos alheios e no caso a revista.

Uma revista gratuita como esta apenas sobrevive com números, e é este o principal problema que muitos uploaders não conseguem imaginar.

É justamente por isso que não temos a esperança de mudar a mente pobre de alguns uploaders, mas sim de você leitor que gosta de nossa revista, e que quer vê-la mês a mês. Por isso, iniciamos o

seu e-mail, sem custos, sem esforço, você terá uma nova edição sem nem precisar procurar no site.

Obrigado a todos.

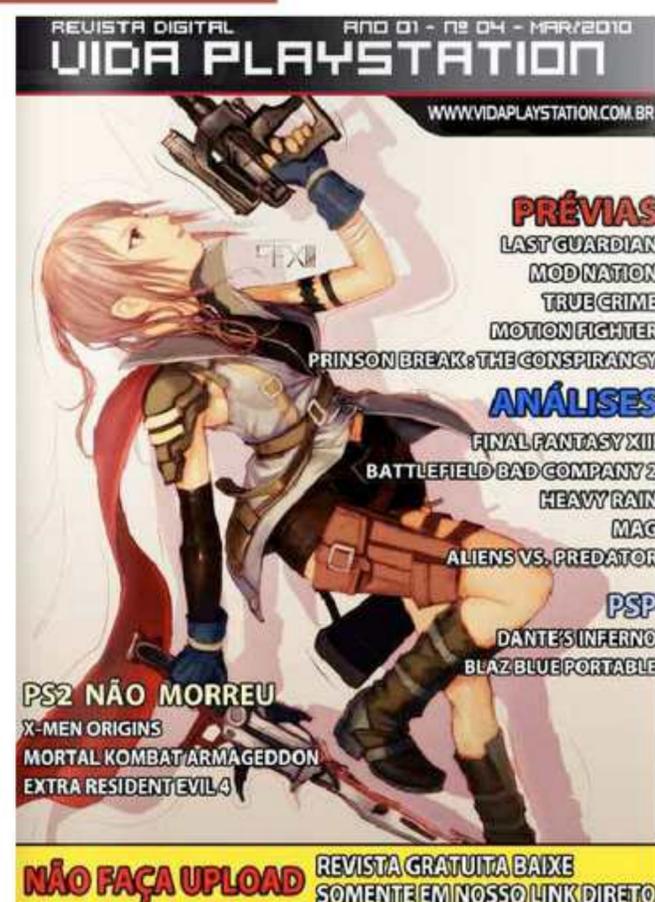
Equipe VP

NÃO BAIXE POR MEGAUPLOAD, RAPIDSHARE, ETC

projeto de assinaturas, algo bem simples, que se resume a deixar o seu e-mail cadastrado no site para que assim que uma nova edição for lançada, seja enviada diretamente ao

A DIVULGAÇÃO DESTA REVISTA É PERMITIDA SE UTILIZADO COMO LINK PARA DOWNLOAD O OFICIAL DO VIDAPLAYSTATION, BEM COMO A CAPA ORIGINAL.

A UTILIZAÇÃO DE OUTROS LINKS SERÁ A AFIRMAÇÃO DE QUE TAIS PESSOAS NÃO POSSUEM AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAR E TERÃO OS LINKS DENUNCIADOS.



Números oficiais da #04

Downloads

Total de: 1.981 downloads

Visualização online

Total de: 1.722 visualizações

Tiragem final : 3.703 unidades

A HORA DO LEITOR

O SEU PEDIDO É UMA ORDEM

Gostaríamos de agradecer a todos os e-mail que recebemos.

**E-mail para contato: redacao@vidaplaystation.com.br
Envie com seu nome e local onde mora.**

Quanto mais Resident Evil melhor!!!

Olá Equipe Vida Playstation, gosto muito (adoro) Resident Evil, esse é um dos principais motivos pelo qual adquiero sua revista. Muito Obrigado por falar de Resident Evil a cada edição. Espero que postem nas próximas também.

Cílio LindembergI - por e-mail

Resposta VP: Cílio, pode não acreditar, mas não é que trouxemos mais uma vez um pequeno conteúdo sobre Resident Evil? Um dos cinco jogos que mais inovaram no PS2 listamos ele com alguns comentários. Ou seja, mais uma edição para você aproveitar ao máximo!!!

Meu querido PS2!

Só queria falar que vocês são ótimos! Meu Playstation 2 estragou e eu estou sem poder jogar! "FFFUUU". Mas a revista é muito boa, adoro ler sobre jogos e videogames. E sou fiel ao playstation.

Aquele abraço.

Victor Pessoa / Goiânia - GO

Resposta VP: Victor, este é com toda a certeza um dos piores momento da vida para um gamers de verdade, esperamos que o problema com o seu PS2 possa ser resolvido logo e que não demore o retorno às jogatinas. Agradecemos também o elogio.

VIDEORISADAS DIVERSÃO QUE NÃO ACABA MAIS

RADIO, CHAT, CHAT-COM CAM, VIDEOS, COMUNIDADE, PIADAS, ENTRETENIMENTO, PARCERIAS, PRODUTOS e SERVIÇOS

VISITE E CONFIRA
<http://www.videorisadas.com/>



MEMBRO DO MÊS



LECKSTORE

CALENDÁRIO FEVEREIRO

CONFIRA OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO MÊS

LOST PLANET 2

LOST PLANET 2
11/05/2010 - PS3

skate3

SKATE 3
14/05/2010 - PS3



ROCKET KNIGHT
18/05/2010 - PS3



SPLIT/SECOND: VELOCITY
18/05/2010 - PS3



RED DEAD REDEMPTION
21/05/2010 - PS3



UFC UNDISPUTED 2010
28/05/2010 - PS3

TORNE-SE UM ASSINANTE

REVISTA GRATUITA ASSINE JÁ!

A partir deste mês, iniciamos as assinaturas da revista VidaPlaystation. Ao assinar o leitor passará a receber mensalmente as edições diretamente em seu e-mail, facilitando a vida de muitos. A revista continuará sendo gratuita, e em breve pretendemos lançar uma seção no site ou fórum exclusiva para os assinantes.

Como assinar?

O método de assinatura é bem simples, basta ir ao menu localizado do lado esquerdo do site, logo abaixo ao menu de login. No local de assinatura, basta deixar o seu nome e o seu e-mail para o qual será enviada a edição da revista. Após isso você já será declarado um assinante da revista VP. Quem já possui cadastro no site basta clicar em assinar.

assine nossa revista

O que eu ganho assinando?

Inicialmente apenas a comodidade de receber a revista diretamente no seu e-mail assim que for lançada. Estamos estudando alguns tipos de assinaturas como "Assinatura + Detonado" em uma seção exclusiva aos assinantes, mas tudo será informado no devido momento.

Como funciona a assinatura?

A cada novo lançamento enviaremos um e-mail com a capa, link para download e leitura em flash. Bem como possíveis promoções para os assinantes caso exista alguma promoção.



**CLIQUE AQUI PARA ASSINAR
DE FORMA GRATUITA**

PRINCIPAIS NOTÍCIAS DO MÊS

GT 5 APRESENTADO EM BREVE EM 3D



A Sony vai realizar um evento batizado de "dot Park" em Toppongi, um bairro de Tóquio no Japão, onde se realizarão vários eventos relacionados com a tecnologia 3D. Um dos atrativos será uma amostra em 3D do seu simulador de corridas Gran

Turismo 5, que está marcado para sair ainda este ano.

O fato da Sony apresentar uma demonstração do seu simulador de corridas em 3D não significa que o jogo vai ser lançado com suporte ao 3D.

Boxart de MAFIA II Revelada



UFC UNDISPUTED 2010



O famigerado sistema "Online Pass", conhecido por forçar o usuário de algum jogo usado a comprar um novo código para disputar partidas online chegará também ao título da THQ, UFC Undisputed 2010 que chegará às lojas semana que vem. Isso significa que caso você venda o título para alguém ou compre usado, haverá a necessidade de comprar por U\$ 5 dólares o "Online Pass" na PSN para ter acesso ao conteúdo online.

PES 2011 COM CLUBES BRASILEIROS



Sim, uma fonte interna da Konami, revelou que além da Taça Libertadores da América, PES2011, contará também com todos os clubes

da primeira divisão do Brasil, bem como alguns selecionados da segunda divisão. Especula-se ainda, que em breve o Mundial de Clubes da FIFA e a Sul-Americana tenham seus direitos adquiridos pela Konami. Resta saber se haverá também narração em português.

JUNTE-SE AGORA MESMO AO CLÃ BRX EM BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



ALISTE-SE AQUI!

RDR PODE TER CUSTADO 100 MILHÕES

Em um artigo divulgado pela DailyMail citando Red Dead Redemption foi divulgado que o jogo custou 100 milhões de dólares a sua produção. "A Rockstar Games disse que gastou aproximadamente a quantidade 100 milhões ao longo do pro-

jeto" foi dito no artigo.

Agora o site Eurogamer perguntou aos seus leitores sobre a real valia de tamanho investimento. O jogo recebeu notas excelentes nestes dias.

HEAVY RAIN VAI VIRAR FILME

Segundo o site Deadline, a empresa Unique Features, adquiriu os direitos para realizar o filme de Heavy Rain. A licença de Heavy Rain foi comprada directamente por Bob Shaye e Michael Lynne (fundadores da Unique Fea-

tures), tendo havido um primeiro interesse em conjunto com a Warner Bros.

Heavy Rain foi lançado em fevereiro deste ano como um exclusivo para o PS3 e já ultrapassou 1 milhão de cópias vendidas no mundo todo.

PS3 3D EM BREVE



Divulgado pela Official Playstation Magazine (edição 45) esta confirmado que a próxima atualização de firmware que já está sendo chamada de PS3 3D tem uma data definida que será no dia 10 de Junho, confirmando o que já foi dito anteriormente, porém em rumores.

No entanto esta atualização irá fazer com que o Playstation 3 tenha suporte aos jogos, porém, os filmes em Blu-ray ainda não terão su-

porte ao recurso.

Citando a edição 45 da revista, a "Official Playstation Magazine (OPM) revelam que o novo firmware, possivelmente 3.40 está chegando ao PS3 em Junho, durante ou após a E3.

A única informação dada é que esta atualização irá preparar seu Playstation 3 para jogos em 3D e uma outra ao final do ano irá adicionar a mesma funcionalidade para os filmes."

ENQUANTO ISSO NA PS STORE

Por: Ivan Yared

Jogos completos

Rocket Knight - Um jogo 2D onde você controla uma nave espacial. Custa U\$ 15 dólares e possui 429 MB.

The Price is Right - Jogo baseado no famoso e homônimo showgame americano, que beira o besteirol. Custa U\$ 10 dólares e possui 890 MB.

Demos:

ModNation Racers - Nesta demo, você poderá criar sua pista, carro e piloto, mas não pode usá-lo para correr. Devido a demanda popular, suas criações na demo irão aparecer na versão completa. Possui 985 MB.

Add-ons

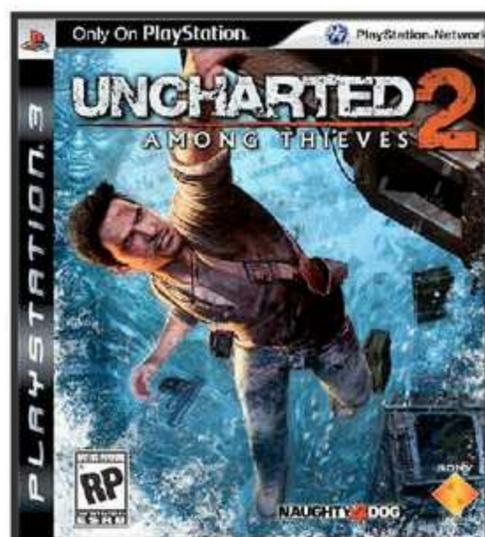
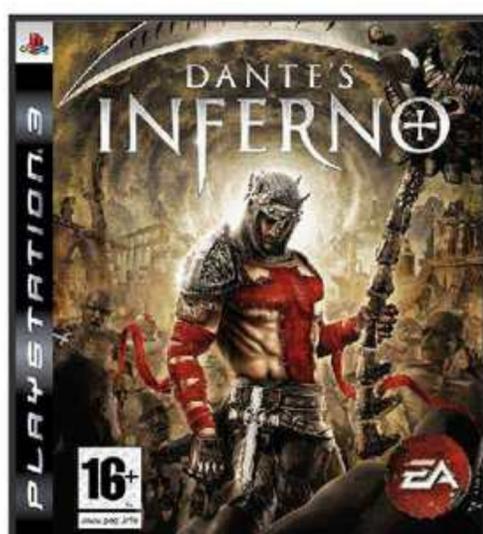
Dragon Age: Origins - O RPG da EA recebe mais um episódio. Custa U\$ 5 dólares e possui 341 MB.

Split/Second - São os cheats em forma de DLC. Custa U\$ 5 dólares.

Battlefield: Bad Company 2 - O jogo recebe novas armas e roupas. Cada pacote custa U\$ 2 dólares.



PORQUE NÓS GOSTAMOS DO QUE FAZEMOS!



**O MELHOR DO PLAYSTATION
VOCÊ ENCONTRA AQUI**

PLAYSTATION 3



**ANÁLISES
PRÉVIAS
DICAS
NOTÍCIAS
E MUITO MAIS!!!**



ACESSE JÁ!!! CLIQUE AQUI

NÓS TAMBÉM JOGAMOS!

Por: Angelo Macri

Resistance: Fall of Man Em Um papo Cabeça

Você já viu um OVNI? Já viu um ET? O primo do cunhado do sobrinho do tio da minha vizinha afirma veementemente que sim! Não! Não era nenhum tipo de Quimeriano manja? Ok, ok, vou explicar o que são:

Quimerianos: Uma raça alienígena extremamente agressiva e dominadora. Seu objetivo principal é tomar a Terra para si, exterminando os humanos e utilizando-se de uma boa parcela dos terráqueos como escravos modificados por um vírus.

Agora imagine esta invasão Quimera antes da Segunda Guerra Mundial e os humanos, com suas armas fracas,



se deparando com uma raça tecnologicamente superior e consideravelmente mais feia.

Os Quimerianos são definitivamente feios, são mais feios do que brigar com a mãe por causa de mistura.

Um soldado americano, Nathan Hale, ou simplesmente Tenente Hale, é imune ao vírus letal e de alguma forma

ganha a força, agilidade e uma grande resistência, mas isso o tornará um Quimera.

Por isso o subtítulo Resistência. Bem, na verdade esta é minha teoria, não exatamente que o título do game seja por conta disso, mas você acaso tem uma teoria melhor?

**SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!**



Aqui é Angelo Macri, gamemaníaco, paulista, fazendo contato!



Aqui é Sivirino de Jesus, caminhoneiro, Cearense, fazendo "necessidade".



É que eu quero evitar a fadiga!



O primeiro continente a ser arrasado pela invasão e pelo vírus Quimera foi o Europeu. Toma: www.vidaplaystation.com.br, vá ao site, depois vá ao fórum e procure por mais detalhes da história. Eu até poderia explicar melhor, mas como diria o "Carteiro Jaiminho", "é que eu quero evitar a fadiga"!

Segundo o primo do cunhado do sobrinho do tio da minha vizinha, o ET que ele viu tinha forma humanóide, com uma cabeça bem grande, tronco pequeno e braços alongados.

Recentemente fiz uma viagem e na estrada, durante a madrugada, vi uma luz forte e um ser muito parecido com o

de s -
c r i t o
p e l o
p r i m o
do cunhado do sobrinho do tio da minha vizinha. Parei o carro no acostamento e desci. Neste momento eu sentia um medo inominável. Cheguei mais perto, criei coragem e tasquei:

- Aqui é Angelo Macri, gamemaníaco, paulista, fazendo contato!

Então, aquele ser cabeçudo, de tronco pequeno e curvado, braços maiores que o corpo, com sua silhueta de frente para aquelas luzes fortes respondeu:

- Aqui é Sivirino de Jesus, caminhoneiro, Cearense, fa-

zendo "necessidade".

Fiquei deveras decepcionado, pois isto foi o mais perto que cheguei de uma Alien, mas não me conformo com aquela chapoleta de cabeça

Os Quimeras são nossos inimigos em RFOM, game exclusivo de PS3 que teve sua continuação no final de 2008 e uma aparição no "pequeno notável" PSP.!

Os jogos da série são altamente recomendáveis por toda equipe Vidaplaystation, principalmente por possuir um gameplay fantástico e altamente viciante.



Podemos jogar com armas terráqueas e com armas Quimerianas que possuem uma tecnologia mais avançada. O melhor de tudo é a criatividade das armas aliens. Todas possuem um modo secundário e algumas terciário, mas não espere por um outro modo.

Tem uma arma Quimera em que você dá um tiro para marcar o inimigo e depois corre para uma cobertura e atire a esmo que as balas perseguirão o inimigo marcado.

Algo que realmente impressiona é o tamanho de alguns inimigos. Estes ocupam a tela inteira e são duros na queda.

Graficamente eu já vi games melhores, mas o jogo cumpre bem seu papel neste quesito.]Apesar dos Quimeras serem uns brucutus e mal educados, a IA deles é muito boa e eles fazem de um tudo para nos



encurrular, mas na maioria das vezes correm desesperados e sem nenhuma educação pra cima da gente, restando a nós atarracá-los com nossa carabina.

Saiba que os humanos são também muito mal educados. Outro dia fui à feira e tinha um garoto vendendo laranjas. Ele se esgoelava gritando: Olha a laranja, olha a laranja!

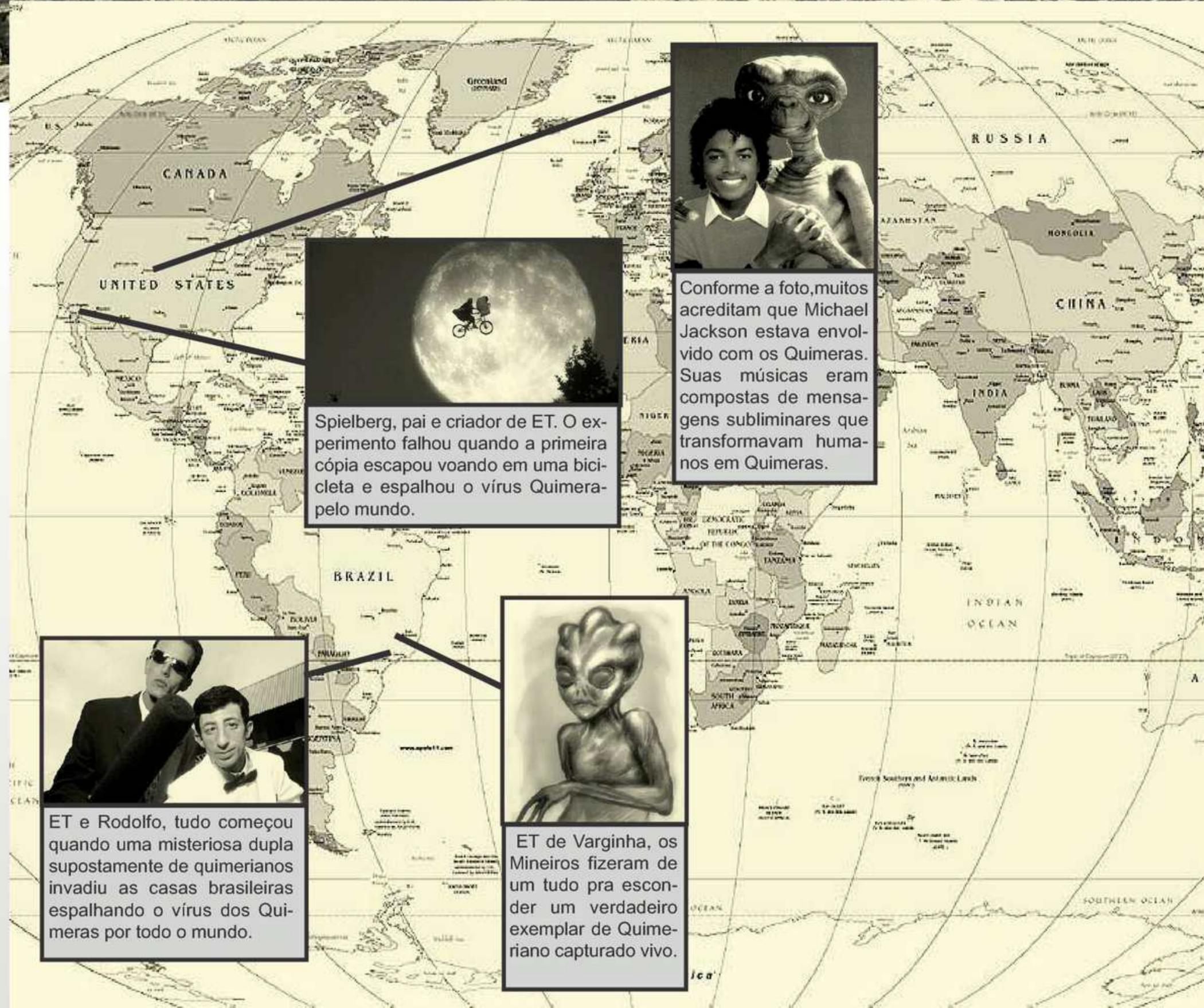
Então eu perguntei: Ô garoto, é doce?

- Não senhor, num tá vendo que é laranja? Se fosse doce eu tava gritando, olha o doce,

olha o doce!

Que falta que faz uma carabina nestas horas!

Voltando ao Resistance. Em breve saberemos o que acontecerá realmente com Hale, o final do cara no RE2 foi broxante para muitos, e, apesar da Insoniacs não confirmar, é certo e muito provável que ainda em 2010 saia mais um Resistance para PS3, até lá, fiquem com algumas das teorias sobre como surgiu este misterioso vírus Quimera que ataca o nosso querido planeta Terra.



Conforme a foto, muitos acreditam que Michael Jackson estava envolvido com os Quimeras. Suas músicas eram compostas de mensagens subliminares que transformavam humanos em Quimeras.



Spielberg, pai e criador de ET. O experimento falhou quando a primeira cópia escapou voando em uma bicicleta e espalhou o vírus Quimerapelo mundo.



ET e Rodolfo, tudo começou quando uma misteriosa dupla supostamente de quimerianos invadiu as casas brasileiras espalhando o vírus dos Quimeras por todo o mundo.



ET de Varginha, os Mineiros fizeram de um tudo pra esconder um verdadeiro exemplar de Quimeriano capturado vivo.



TOP SECRET



fabriciols

ÚLTIMOS TROFÉUS



RE

Troféu

Líder da Semana + Cards do dia

Postado em 8:54 a.m. Abril 5, 2010

FALAEEEE MANOLOSSSS

Essa semana coloquei pra funcionar a funcionalidade chamada "Líder da Semana".

WTF ?

Simple, aquele que ficar no TOPO do rank semanal, será condecorado como o líder da ...

Novidades

O VidaPlaystation recebeu com carinho a proposta do "fabriciols" e do Myps3t.com.br, para utilizar o sistema dele como o nosso oficial para o Ranking VidaPlaystation.

Confira então uma pequena entrevista com o **Fabricio Lopes de Souza** ("fabriciols") dono do Myps3t.com.br.

VIDAPLAYSTATION: Como surgiu a ideia de se criar um ranking de troféus voltado especialmente para os jogadores brasileiros?

FABRICIOLS: A ideia surgiu

quando eu vi alguns protótipos de um outro site de rank de troféus brasileiro, o [ps3ranking-brasil \(ps3ranking-brasil.com/\)](http://ps3ranking-brasil.com/). Na época (alguns meses atrás) mandei uma mensagem para o desenvolvedor do site, sugerindo várias coisas.

Como desenvolvedor afobado, não tive paciência de esperar ele ler/desenvolver minhas ideias, juntei isso a minha vontade de aprender a desenvolver em django, e tive a ideia de criar o [mysp3t](http://mysp3t.com.br).

VP: Quanto tempo levou para que o sistema fosse oficialmente implantado?

FABRICIOLS: O sistema ficou sendo desenvolvido por, mais ou menos, um mês.

O maior problema era conseguir os dados específicos (detalhe de cada troféu) do site da PSN, foi o que tomou maior tempo.

No dia 22 de janeiro de 2010, eu subi o site no meu notebook, e disponibilizei para o pessoal se cadastrar.

O pessoal gostou bastante da ideia, e em uma semana eu tinha uns 100 usuários cadastrados. Como o site rodava do meu notebook, de vez em quando ele aquecia de mais e desligava.



A Platina é o objetivo de todo "caçador"

Então o pessoal começou a me cobrar de colocar o site num host oficial. Foi então que nasceu oficialmente o domínio myps3t.com.br, na data de 26 de fevereiro de 2010.

Então resumindo, o sistema inicial teve um processo de desenvolvimento de 1 mês e pouco.

VP: Quantos jogadores já se cadastraram e qual é a expectativa do myps3t.com.br para os próximos meses?

FABRICIOLS: Hoje (29/04/2010) temos (exatos!) 500 usuários cadastrados, isto com 2 meses de vida.

A expectativa é nos tornarmos o rank brasileiro de troféus, sem precisar recorrer a sites estrangeiros para ter funcionalidades que nós mesmos somos capazes de criar.

Além de que, por ser criado por brasileiros, temos uma proximidade muito grande, e o site está sempre sendo atualizado com funcionalidades a pedido dos usuários.

Além disso, eu fechei uma parceria com o Gilmar Stecker (GIBATSAN) e o Francis Ozaki (ZakJapa) e estamos

reformulando o site por completo, além da inclusão de diversas funcionalidades muito interessantes e úteis para os "Hunters" brasileiros, teremos um novo Card que terá progressão para os líderes da semana com cards diferenciados.

Aguardem por mais novidades em breve.

“ A expectativa é nos tornarmos o rank brasileiro de troféus, sem precisar recorrer a sites estrangeiros para ter funcionalidades que nós mesmos somos capazes de criar.”

VP: O que o myps3t.com.br oferece aos jogadores brasileiros?

FABRICIOLS: Hoje em dia :

- 1- Rank atualizado diariamente, automaticamente;
- 2- Ranks por pontos/raridade e rank semanal;
- 3- Detalhes de cada jogo que o usuário possui;
- 4- Detalhe de cada troféu que o usuário conquistou, deste o primeiro até o último;
- 5- Central de Boost – Ajuda a agrupar interesses na busca

de troféus onde é possível alguma interação online

6- Cards atualizados diariamente, com possibilidade de customização

7- Hall de Platinas – Um card contendo todas as platinas que o usuário já coletou;

8- Lista completa dos jogos que possuem troféus, inclusive a lista deles;

9- Busca automática no youtube, vista no detalhe de cada troféu;

Estas são as que eu lembro agora.

VP: No início, muitos consideravam os troféus algo sem importância, mas com o tempo se tornou quase que obrigatório em um título. Qual a sua opinião sobre os troféus disponibilizados pelos jogos?

FABRICIOLS: No começo não dava importância, mas hoje em dia acho essencial. Um jogo que não tem troféus, pra mim, perde totalmente seu valor comercial e sinceramente, os desafios que eles proporcionam vai muito além de simplesmente finalizar um jogo.

VP: Há relatos de que existem formas de se burlar o sistema de troféus de certos títulos, para consegui-los sem ao menos jogar, qual a posição do myps3t.com.br quanto a isso e aos usuários que se cadastram no ranking e usam tal tática?

FABRICIOLS: Infelizmente isso realmente existe e tira toda a emoção da conquista de uma melhor posição no rank, sou totalmente contra, e por esse motivo a posição atual do myps3t é de, após uma análise da conta do usuário, se for provada a infração, o banimento do usuário é feito.



Cadastre-se agora mesmo no Ranking de troféu do
VidaPlaystation
[CLIQUE AQUI](#)

myPS3t.com.br

O site que reúne os melhores caçadores do Brasil



Cadastre-se já e participe do maior rank Brasileiro
de caçadores de troféus PS3

GRANDES SURPRESAS ESTÃO CHEGANDO



PRÉVIAS



PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS



SPEC OPS THE LINE



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

PRÉVIA: PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS



Ficha Técnica

Plataformas: PS3/X360/PSP

Distribuidora: Ubisoft

Produtora: Ubisoft Montreal

Gênero: Ação

Lançamento: 18/05/2010

Por: Angelo Macri

O Príncipe sem nome está chegando em Maio aos cinemas e aos vídeos-games, mas antes que você torça o nariz eu te adianto, o filme e os games, apesar da data em comum, seguem estradas completamente diferentes e, pra sorte dos amantes dos bons jogos, o game não é baseado no filme, está sendo produzido há mais de 2 anos, já está pronto e, o melhor de tudo, lembra muito Sands of

Time e o Warrior Within que fazem parte da primeira trilogia que fez tanto sucesso na geração passada após o clássico da década de 80. Tanto que sua história se passa justamente entre estes 2 episódios, Sands of Time e Warrior Within, e remonta o que o príncipe fez durante os sete anos que separam os games.

De acordo com o produtor e diretor do game Michael McIntyre, The Forgotten Sands tem seu início após os

acontecimentos em Azad, o príncipe visita o reino do seu irmão e encontra um palácio real atacado por um poderoso exército que tenta destruí-lo completamente. No intuito desesperado de salvar o reino da total destruição ele vai invocar o poder ancestral das Areias do tempo e é aí que o príncipe irá embarcar numa aventura épica em que o peso da liderança imposto sobre ele, irá dar-lhe uma valiosa lição sobre o poder e as suas consequências.



Foi neste período que o príncipe encontra a criatura Dahaka, onde foge de uma cassada desesperada culminando em *Warrior Within*, cassada esta que injetava doses cavalares de adrenalina nas veias dos gamers na fuga da criatura e esperamos e torcemos muito para volta de Dahaka onde poderemos ter novamente aquela sensação de angustiante de perigo e fuga.

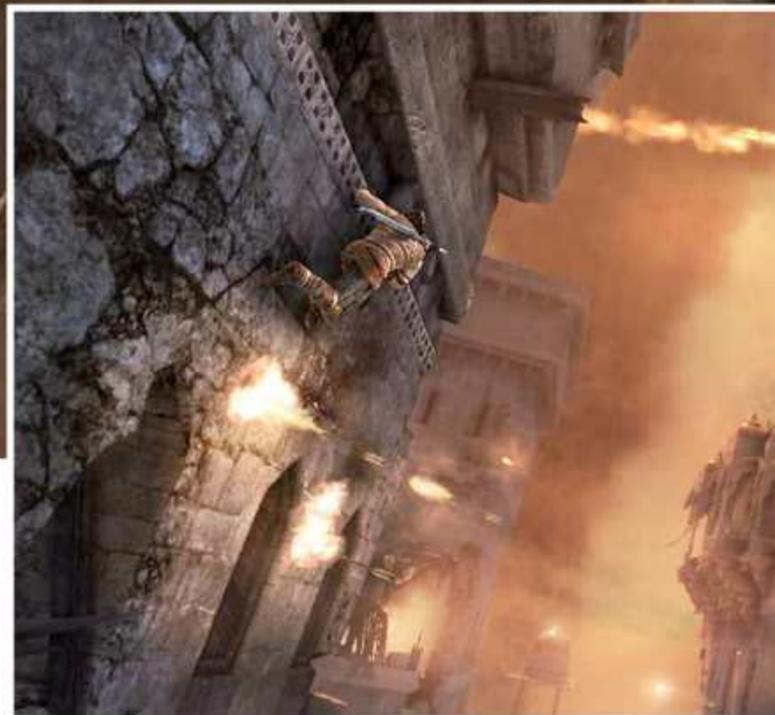
Vai Uma Mãozinha Aí?

Este não é o primeiro POP a aparecer nesta geração de consoles, em 2008 tivemos uma pérola lançada pela Ubi. Entenda, o jogo não era ruim,

mas também não era bom. O fato de nunca morreremos tornava tudo sem emoção, sem riscos.

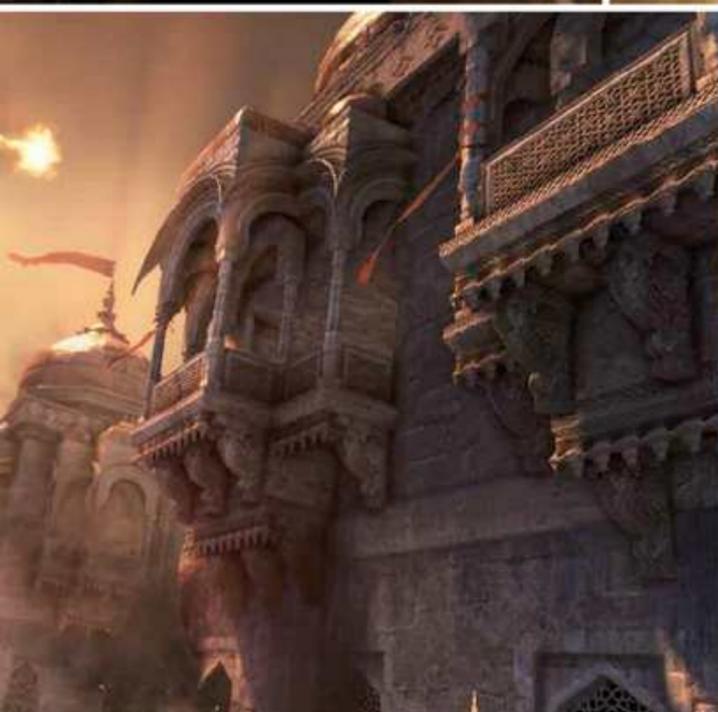
Podíamos saltar de qualquer lugar que a princesa Erika estendia o braço para nos salvar. Sem contar o fato que a única coisa a se fazer nos imensos cenários era coletar orbs.

Bem, ao menos o visual Cell Shading era bacanoso, mas o que todos esperavam era que a produtora usasse a engine gráfica de *Assassins Creed* e não um visual fofoso e cartunescos que não condiz muito com a série. Nossas preces foram ouvidas e TFS usa e abusa das tecnologias por trás das aventuras de Altair e Ézio.



“Em TFS podemos ir muito além do que fomos em *Assassins Creed 2* no que diz respeito ao visual. Aqui não tínhamos que nos preocupar com milhares de NPCs e transeuntes nos cenários e podemos caprichar nos ambientes, nos efeitos especiais e nos poderes do príncipe”.

Ainda, segundo o Diretor Michael McIntyre a emoção estará de volta e a noite no novo POP nos remeterá a fantasia das *Mil e Uma Noites* com a meia lua no céu, as estrelas brilhando e paisagens incríveis.



O príncipe terá 4 poderes principais, sem contar os poderes do tempo, onde será possível congelar o tempo, bem como fazê-lo retroceder e avançar. Ao congelar o tempo, poderemos criar pilastras firmes com colunas de águas ou uma parede rígida com uma cachoeira. Poderemos lançar furacões de areias para arrasar os inimigos ou lançar um ataque poderoso com a espada atingindo vários inimigos ao mesmo tempo.

Nossa! Que Mentira!

É claro que para uma pessoa normal seria impossível realizar as acrobacias do príncipe, mas que graça teria não poder fazer isso num jogo?

O fator plataforma, inerente a franquia, volta com força total tornando-se parte fundamental da jogabilidade.

Espere por sequências eletrizantes com cenários ruindo e você tendo que saltar, correr, rolar, matar inimigos e usar os poderes do tempo pra se safar.

Outro item que está sendo bem cuidado são os combates, esqueça as lutas isoladas e espaçadas do jogo anterior, agora seremos cercados por dezenas de inimigos e teremos meios de vencê-los graças as habilidades, poderes e

combos arrasadores do príncipe que faz acrobacias para finalizar com estilo os inimigos que viram pó e somem dos cenários após serem derrotados. Sim, os famosos Puzzles estarão presentes e prometem desafiar nossa cuca, lembram do quebra cabeças gigantesco das duas torres de Warrior Within?

Esperem por algo parecido, assim promete o senhor Michael McIntyre sem dar maiores detalhes do que isto quer dizer exatamente, mas esta declaração me faz roer as unhas na espera pelo jogo.

PRÉVIA: SUPER STREET FIGHTER IV



Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360
Distribuidora: Capcom
Produtora: Capcom
Gênero: Luta
Lançamento: 27/05/2010

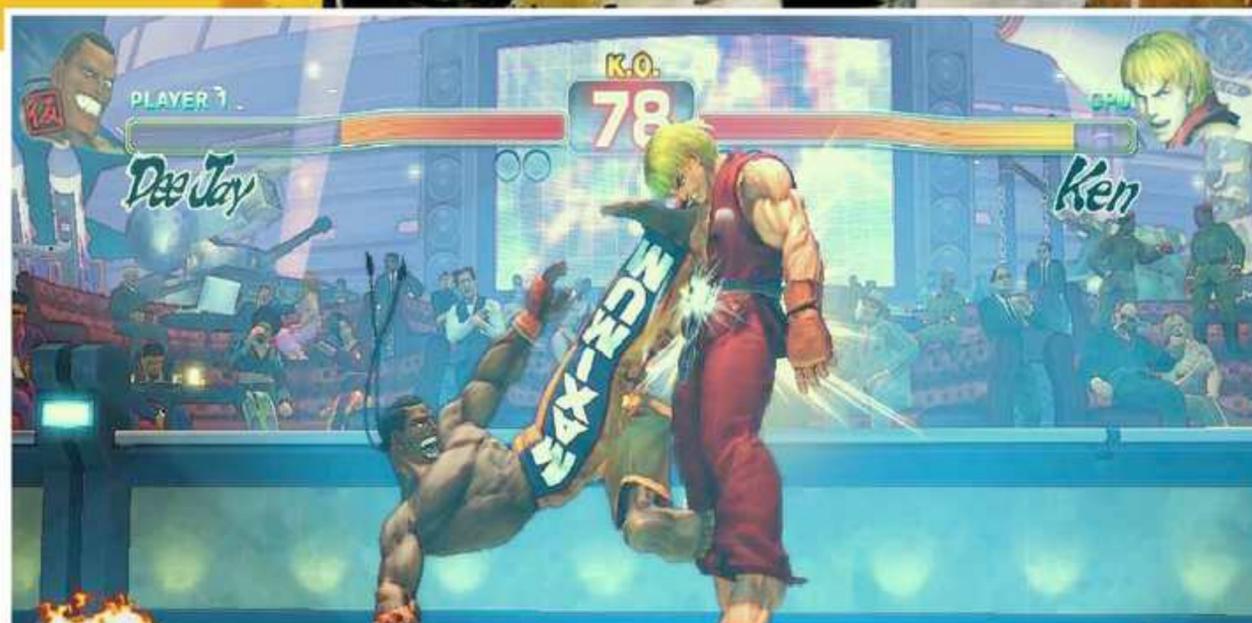


Super Street Fighter IV melhorou o que já era ótimo!

Por: Rodrigo Quintela

Quem jogou "Super Street Fighter II" no Snes sabe do grande divertimento que era em convidar os amigos e ficar horas jogando perante a televisão. Pois bem, os bons e velhos momentos voltaram, só que dessa vez você pode se divertir metendo porrada com gráficos de última geração e divertimento nunca visto antes em um game de luta.

Isso porque a Capcom lançará dia 28 o "Super Street Fighter IV" uma expansão de "Street Fighter IV." Porém, dessa vez, mudanças significativas foram inclusas no game. Desde a excelente melhoria no modo multiplayer e o acréscimo de 10 lutadores - T. Hawk, Dee Jay, (Super Street Fighter II - The New Chal-



lenges), Cody, Adon, Guy (Street Fighter Alpha 3) Dudley, Ibuki e Makoto (Street Fighter III - 3rd Strike) e os estreantes, Juri e Hakan.

Em relação ao multiplayer a Capcom incluiu novos modos online - Team Battle: Até oito jogadores (4 vs. 4) podem participar. Enquanto dois lutam o restante apenas assistem a batalha; Replay Channel - Através de um botão especí-

fico você poderá salvar o replay da partida, mesmo se ela já tiver iniciada; Endless Battle - Com até 8 jogadores, o vencedor continua lutando e o perdedor vai para o fim da fila; Bonus Stage - Fases bônus de destruir carro ou barris valendo pontos. Há também um novo Tournament Mode, mas estará disponível, gratuitamente, por DLC apenas no dia do lançamento do game.

SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!



Os modos online manterão chat por voz e premiarão com ícones o grande vencedor da disputa.

O sistema de luta também sofreu alterações. Agora cada lutador terá dois Ultra Combos, mas apenas um deles poderá ser escolhido durante a luta.

Além disso, houve um balanceamento de alguns personagens. Enquanto uns ganharam agilidade, outros perderam força. Isso aconteceu para que tenha um certo equilíbrio nas lutas.

Com tantas novidades vai ficar difícil resistir e não comprar "Super Street Fighter IV", mesmo quem já possui a ver-

são anterior. Quer outro motivo para comprar? Segundo o produtor, Yoshinori Ono, não existe qualquer plano de continuar com a série, apenas por DLC. "Não tenho nenhuma intenção de prosseguir com 'Street Fighter IV', porque eu

sou ciente dos erros que a Capcom fez no passado", explica Ono.

Mais uma ótima razão de não perder a oportunidade e adquirir o quanto antes essa obra prima.

PRÉVIA: ALPHA PROTOCOL



Ficha Técnica

Plataformas: PS3/X360/PC

Distribuidora: Obsidian Entertainment

Produtora: SEGA

Gênero: Ação

Lançamento: 01/06/2010

Por: Marco Aurélio C. Silva

ALPHA PROTOCOL™

Já imaginaram como seria se um game de uma vez só conseguisse misturar várias das maiores séries dos games? Se vocês já imaginaram algo como Hitman+Metal Gear+Splinter Cell+Heavy rain+ Mass Effect o jogo pelo qual vocês esperavam está prestes a ser lançado e se chama Alpha Protocol.

Após uma missão mal-sucedida, o agente Michael Thorton acaba sendo afastado de seu trabalho na CIA, depois de seu afastamento o jovem acaba caindo em uma

enorme armadilha planejada por seus superiores, armadilha esta que faz com que Michael acabasse se tornando um dos bandidos mais procurados pelos EUA. Após se ver sem saída o agente decide fazer uso do Alpha Protocol, para se vingar daqueles que o traíram e provar sua inocência.

A história do game pode até ser clichê, mas sua proposta é bem original.

Como Michael é um procurado da polícia ele não deve fazer aparições em público, isto faz com que antes de

cada missão sempre estejamos escondidos em uma casa, nestas casas poderemos praticamente estabelecer a maneira que vamos jogar no decorrer do game, isto por que lá você terá todas as opções para criar a identidade do seu personagem.

Assim como durante as missões de Hitman nós recebemos os dados sobre a missão para podermos decidir como agir. Em Alpha protocol nós recebemos informações sobre a missão enquanto estamos nestes supostos esconderijos.

SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!



Após a leitura destas informações deveremos estipular a forma como iremos conduzir a missão, e é a partir destas decisões que iremos estabelecer a aparência do agente, suas armas e etc.

Caso você queira agir de forma sorrateira e disfarçada, você deve deixar o protagonista com uma aparência que faça com que ele consiga se infiltrar na missão, já se você prefere agir como um guerreiro deve preparar suas armas para uma verdadeira guerra.

As possibilidades são muito

mais complexas do que as duas citadas por mim acima.

Cada missão poderá ser finalizada de inúmeras maneiras, além da forma como você vai agir na missão, você também deverá estipular como Michael irá agir ao conversar com os personagens do game.

Durante um diálogo você sempre terá quatro opções ao seu dispor, de acordo com o produtor a primeira opção retrata a forma como Jason Bourne iria agir naquela situação, a segunda opção mostra como James Bond faria, a ter-

ceira demonstra o comportamento de Jack Bauer perante aquela missão, já a quarta opção é um desfecho para a conversa.

Estas decisões têm de ser tomadas em um curto período de tempo, com um sistema semelhante ao de Mass Effect ou Heavy Rain, e assim como nestes games diferentes decisões o levam a diferentes desfechos da mesma missão.

Alpha Protocol ainda aplica à sua formula uma pitada de RPG, isto por que além das armas e habilidades de luta usadas pelo personagem você

you still will be able to evolve your skills as in an RPG.

Skills are very varied and will be very useful during the game, some are simple, like being able to detect with anticipation the approach of enemies, others are more complex like for example, leaving the game in slow motion so that you can reach the enemies precisely, or then just leaving the game in slow motion so that you can have more ease of obtaining the evidence of your innocence.

However these skills will not be used all the time, after using them once you will have to wait until your character can use them again. The proposal of this game seems to be very entertaining, but there are some negative aspects that attract as much attention as their positive points.

The graphics of the game are below the current standards of games, the design of its levels does not impress and the facial expressions of the characters leave much to be desired.

Besides the graphical flaws Alpha Protocol will not be a very long game, which can leave some gamers disappointed. According to the producers the game will have an average of 4 hours of duration and 12 hours of graphical animations, and this can be a big problem.

However according to the producers it is affirmed that the numerous possibilities given by the game will compensate the short duration of the title.



Expectativas ?

Alpha Protocol is what we can call an "intrigant" game, because it attracts our attention but does not occupy the top of our priority list.

Perhaps because of its outdated graphics this will not be a very popular game and not very expected by gamers, but it is certain that this seems to be a fun game, so we should stay tuned to see if this mix of genres will be well received, or just another game among many.



PRÉVIA: SPEC OPS: THE LINE



Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: 2K Games
Produtora: Yager Development
Gênero: Ação
Lançamento: 2011

As Areias do Deserto

Por: Angelo Macri

Mais um shooter em terceira pessoa! Aposto que é isso que você deve estar pensando sobre Spec Ops: The Line.

O mercado está realmente lotado e abarrotado de jogos com esta temática, mas sempre tem espaço para um bom jogo e S.O parece acima da média.

O cenário, ao menos, é bem original. Uma Dubai destruída pelas forças da natureza. Não, definitivamente não é um tsunami, e sim tempestades de areia que arrasam com esta belíssima cidade que possui arranha céus imponentes de arquitetura moderna e riqueza provinda do ouro negro, petróleo.

Dubai se encontra hoje meio que sem saber o que fazer



com tanto dinheiro, pra você ter uma idéia, os caras criaram um resort desviando a água do mar por quase 600Km formando ilhas paradisíacas em meio a um deserto de areia, no jogo, a areia será um dos principais pilares da jogabilidade e influenciará diretamente no gameplay.

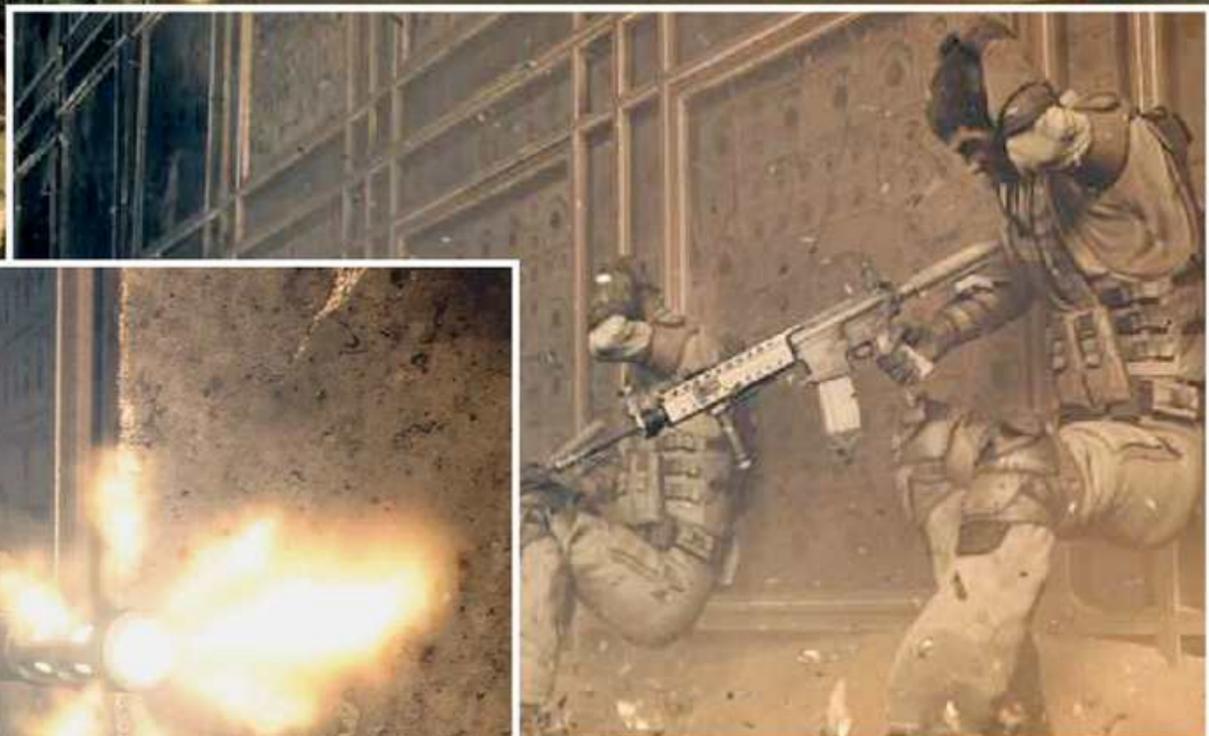
Alerta Máximo

Quando o Alerta é dado sobre a catástrofe iminente que atingirá Dubai, os EUAs mandam uma força tarefa liderada pelo coronel Konrad a

fim de ajudar a população a sair da cidade, mas Konrad e toda sua tropa acabam por sumindo em meio ao caos e o lugar fica sem comunicação.

Na pele do Capitão Walker, entramos em Dubai com mais três combatentes mas encontramos uma situação aterradora.

Soldados americanos pendurados pelos pés e enforcados e uma tonelada de corpos pútridos por todo lado sugerindo algo de muito ruim aconteceu além das tempestades de areia.



Bonito De Se Ver

A qualidade gráfica de S.O. é um dos principais chamativos deste shooter.

Além dos efeitos de areia serem embasbacantes, cobrindo todo o cenário, ela definirá nossa sorte em sobreviver ou morrer.

A produtora 2K promete destruição em massa e nenhuma cobertura será segura. Imagine a cena, os inimigos tentando te emboscar pelo telhado.

Como a maioria dos prédios em Dubai são espelhados, os

telhados também são de vidro. Percebemos então a movimentação do inimigo e abrimos fogo contra o telhado.

A seguir o espetáculo visual é indescritível, o inimigo caindo em meio a estilhaços em um cenário extremamente detalhado e bem acabado.

O treco impressiona de verdade. A forma como os tiros atingem os inimigos e as reações dos mesmos revelam uma animação magnífica.

Os personagens possuem uma modelagem crível e se torna mais um diferencial do game.

A população sobrevivente está escondida e acuada no subsolo. Espere por mudanças de cenários e momentos de escuridão, já que teremos que percorrer tais cenários em busca de respostas e sobrevivência.

Pelos vídeos já liberados na Net, podemos perceber que as texturas estão nos talos, ficando evidente que os programadores estão se esforçando para deixarem os gráficos bem polidos.

Visualmente sabemos que o game agrada e se a jogabilidade e a diversão seguir a altura do visual teremos um jogasso no fim do ano e não apenas mais um em meio a uma tonelada de mesmice.

ANUNCIE AQUI

CONTATO: redacao@vidaplaystation.com.br

PLAYSTATION

A close-up, low-angle shot of a dark, curved surface, likely the top of a PlayStation console. The word "PLAYSTATION" is embossed in a light color, following the curve of the surface. The lighting is dramatic, highlighting the texture and the metallic-looking finish of the console's edge.

PRÉVIA: CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOWS



Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/
Distribuidora: Konami
Produtora: MercurySteam
Gênero: Ação
Lançamento: 2010

Por: Marco Aurélio C. Silva

Castlevania é uma série lançada originalmente no ano de 1986.

No jogo você encarnava Simon Belmont, um descendente do clã Belmont, pertencente a uma família de caçadores de vampiros, nosso herói viaja até o sombrio castelo do maligno Drácula em busca de derrotá-lo e mandá-lo para as sombras de onde veio.

O game se passava praticamente todo dentro do

sombrio castelo nomeado Castlevania, neste castelo nós passávamos por vários níveis enfrentando criaturas mitológicas e sombrias a fim de atingir nosso objetivo, derrotar Drácula e livrar a humanidade de seu mal.

Após o primeiro Castlevania vários e vários games foram lançados abordando o mesmo castelo e suas histórias sombrias, mas um de seus clássicos capítulos foi o icônico Castlevania: Symphony of the Night lan-

çado para Playstation em 1997.

Este game elevou a qualidade da série ao topo introduzindo inúmeros elementos de RPG, e imergindo o jogador em seu mundo macabro em meio a um enredo enigmático e intrigante, este game rapidamente conquistou uma legião de fãs mundo a fora e até hoje é considerado o ápice da série.



SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!



Após um longo período investindo no formato 2D a produtora da série decidiu tentar reinventar a série trazendo-a ao formato 3D, utilizando o poder do PS2, sendo assim foi lançado em 2003 o game Castlevania Lament of Innocence, este game contava a história de Leon Belmont, um cavaleiro romeno que se vê forçado a entrar em Castlevania para salvar sua noiva das mãos de entidades malignas.

O novo capítulo da série dividiu opiniões, alguns o acha-

ram bom e até mesmo excelente já outros o acharam abaixo da média e mal executado para um game que carregasse o nome de Castlevania, mas o certo é que nem com este capítulo e muito menos com o segundo game da série em 3D a Konami obteve um grande sucesso.

Porém depois de três anos amargando os fracassos de seus games em 3D a Konami apresentou seu novo projeto em um evento no ano de 2008, projeto este que inicial-

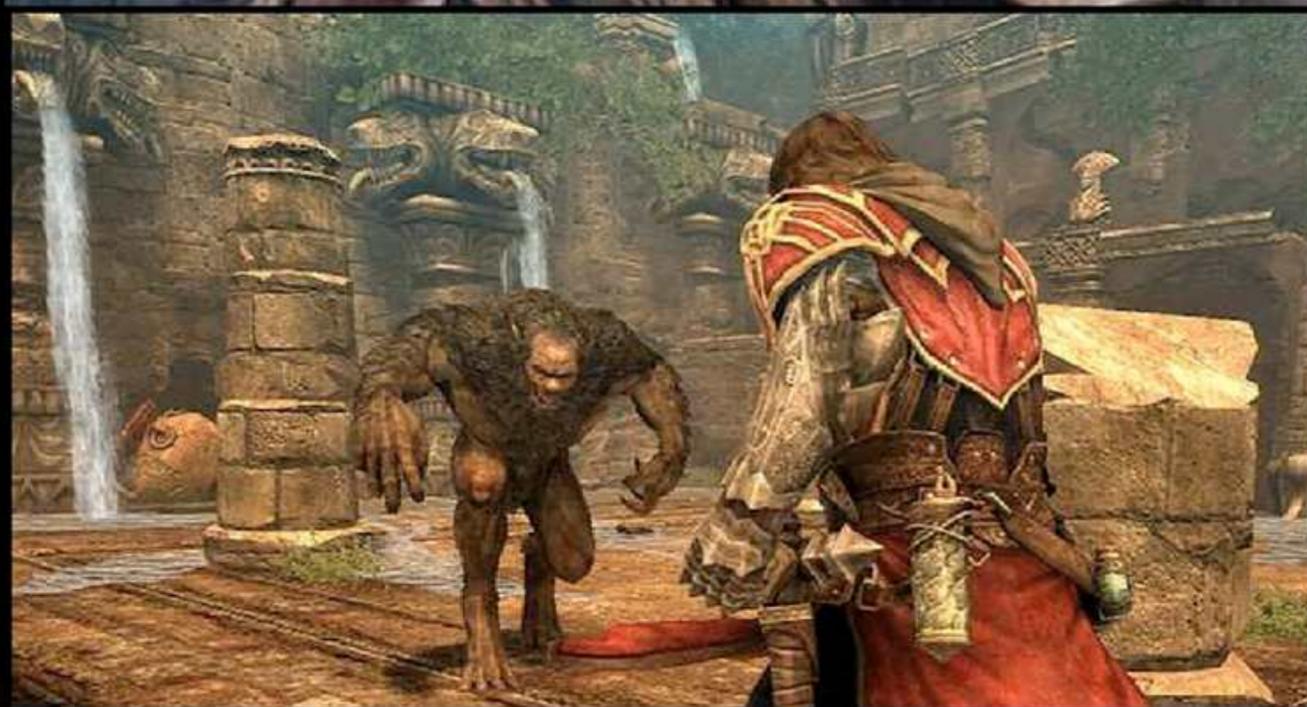
mente foi conhecido apenas como Lords of Shadow, o vídeo era simples porém muito intrigante, inicialmente a imprensa até havia listado o suposto Lords of Shadow como um possível concorrente a série Castlevania, após um tempo começaram as especulações de que seria um novo game da série, e então a Konami durante a E3 de 2009 resolveu deixar a todos de boca aberta apresentando seu novo projeto, Castlevania: Lords of Shadow.

A reinvenção da lenda

Castlevania : Lords of shadow se passa em meio ao fim dos tempos, quando a aliança entre o céu e a terra se vê ameaçada por uma entidade maligna nomeada Lords of Shadow, tal entidade lançou o mal sobre o mundo e agora as almas dos falecidos são impedidas de receber seu julgamento e criaturas maléficas vagam na terra em busca de matar e aprisionar mais almas no limbo.

O personagem principal da trama é Gabriel Belmont, um membro de uma ordem de cavaleiros que lutam para salvar os inocentes das garras de criaturas sobrenaturais.

Nosso herói acaba tendo sua esposa assassinada por uma destas criaturas, sendo assim a alma de sua amada é aprisionada na eternidade sem receber seu julgamento, em estado de nem viva e nem morta Marie orienta Gabriel em sua jornada em busca de um misterioso artefato conhecido como " A máscara de Deus ", este artefato poderá salvar a alma de Marie da eternidade e devolvê-la sua vida.





Como podem ver Castlevania: Lords of shadow não tem ligação nenhuma com o enredo dos antigos games da série, desta vez ao invés de percorrermos um castelo iremos percorrer um vasto mundo, passando por várias localidades diferentes, e enfrentando inúmeras criaturas mitológicas.

Entre estas criaturas há a presença de vários titãs, que são criaturas enormes que lembram os inimigos de Shadow of the Colossus, e assim como em Shadow of the colossus para derrotá-los teremos de decifrá-los como um quebra-cabeças, teremos de encontrar seus pontos fracos descobrir como chegar até eles e destruí-los, um destes titãs (o do gelo) foi mostrado no vídeo apresentado na E3 2009, a luta entre Gabriel e o titã impressionou vários gamers, mas segundo a produtora aquele é um dos menores do game.

Além dos titãs algumas outros inimigos marcam presença no game, algumas

destas criaturas já são velhas conhecidas dos gamers já outras irão ter sua grandiosa estreia neste título.

Recentemente foi revelado a participação do maior vilão da série, o Conde Drácula, porém seu papel no game ainda não foi especificado, mas especula-se que Drácula irá se envolver com um artefato maligno no game, artefato este conhecido como "A máscara do Diabo", como o próprio nome diz a máscara representa os poderes malignos usados pela entidade "Lords of Shadow".

A jogabilidade do game promete ser uma de suas maiores inovações, já que uma das principais críticas contra os primeiros games em 3D da série foram sua jogabilidade limitada e enjoativa.

Agora a Konami decidiu investir em seu novo título e promete trazer aos gamers algo semelhante a uma mistura de God of War com Prince of Persia, o lado God of War do game é mostrado nos comandos rápidos e sangrentos.



Para atacar os inimigos Gabriel terá a ajuda da Combat Cross, uma espécie de chicote que no game poderá ser usado para vários fins, além da Combat Cross Gabriel contará com inúmeras armas secundárias que serão usadas para combinar combos que facilmente detonam os inimigos.

Ao detonar cada inimigo o personagem ganha experiência, e com ela poderá evoluir tanto a Combat Cross quanto suas armas secundárias. A novidade aqui é que no processo de evolução das armas elas podem ganhar funcionalidades totalmente novas, como por exemplo a Combat Cross que promete ser uma das armas mais versáteis da história dos games, assim como as Blades of Chaos de Kratos a Combat Cross será usada para se locomover pelos cenários, mas a promessa da Konami é a de trazer isto ao público de uma forma nova e original, como por exemplo usando a arma como um Rapel, o que lhe possibilitará escalar montanhas.

No processo de evolução das armas ainda poderemos adicionar alguns elementos à suas fórmulas, por exemplo, no caso do Ice Titan, com certeza a fraqueza do inimigo é o fogo então antes da batalha iremos transformar a Combat Cross em um chicote flamejante para assim obtermos vantagem sobre o inimigo.

A parte Prince of Persia do game virá em seus puzzles envolvendo os cenários, descobrindo como atravessá-los; em fazer acrobacias usando das habilidades das armas e das habilidades mágicas do personagem.



E não poderia ser diferente já que é exatamente nesta área que a Kojima Productions tem auxiliado muita a Mercury Steam, de acordo com o produtor do game trabalhar com a equipe de Kojima tem sido uma experiência muito enriquecedora, pois desde que entraram no projeto muita coisa foi aprimorada no game, melhorias estas que vão desde o design dos cenários até mesmo o design gráfico do próprio protagonista.

Expectativas?

Em um ano em que tantos games bons do estilo de ação foram lançados, tudo indicava que o projeto de Castlevania Lords of Shadow seria rapida-

mente esquecido pelos gamers, porém o que vem acontecendo é que a cada notícia nova deste game mais parece aumentar as expectativas dos gamers sobre ele.

Com uma mistura interessante de elementos de vários games de ação este game promete ser tão grandioso quanto outros games do estilo, e sua produção parece estar muito bem encaminhada já que sua equipe está tentando fazer de tudo para que esta série tenha seu retorno triunfal.

O game tem lançamento previsto para o fim deste ano, então o que temos de fazer é esperar para ver se este será um novo recomeço da série ou apenas mais um game para se esquecer.

PRÉVIA: LARA CROFT and The Guardian of Light

CAPA NÃO OFICIAL

PLAYSTATION 3
LARA CROFT
AND THE
GUARDIAN OF LIGHT

Ficha Técnica

Plataformas: PS3

Distribuidora: Square Enix

Europe

Produtora: Crystal Dynamics

Gênero: Aventura

Lançamento: 2010

Por: Rafael I. R. Costa

Lara Croft and the Guardian of Light deixa de lado todo o velho estilo de Tomb Raider colocando de volta uma perspectiva isométrica da câmera, dando uma nova visão de Lara em sua aventura pelas ruínas em busca de um artefato. Com muitos inimigos e cenários para explorar.

A história do jogo gira em torno dos deuses da guerra e sua busca pelo artefato: Mirror of Smoke (Espelho da Fumaça). Graças a alguns mercenários Xoxolt, um temível vilão que estava preso em

uma gaiola, é solto, entretanto, ele não era o único preso.

Um antigo guerreiro chamado Totec, que foi responsável pela interceptação de Xoxolt dentro do Espelho de Fumaça, também é liberado e se junta a Lara Croft para caçar o vilão.

O game terá suporte para dois jogadores, cada qual vivendo um dos personagens, Lara Croft e Totec.

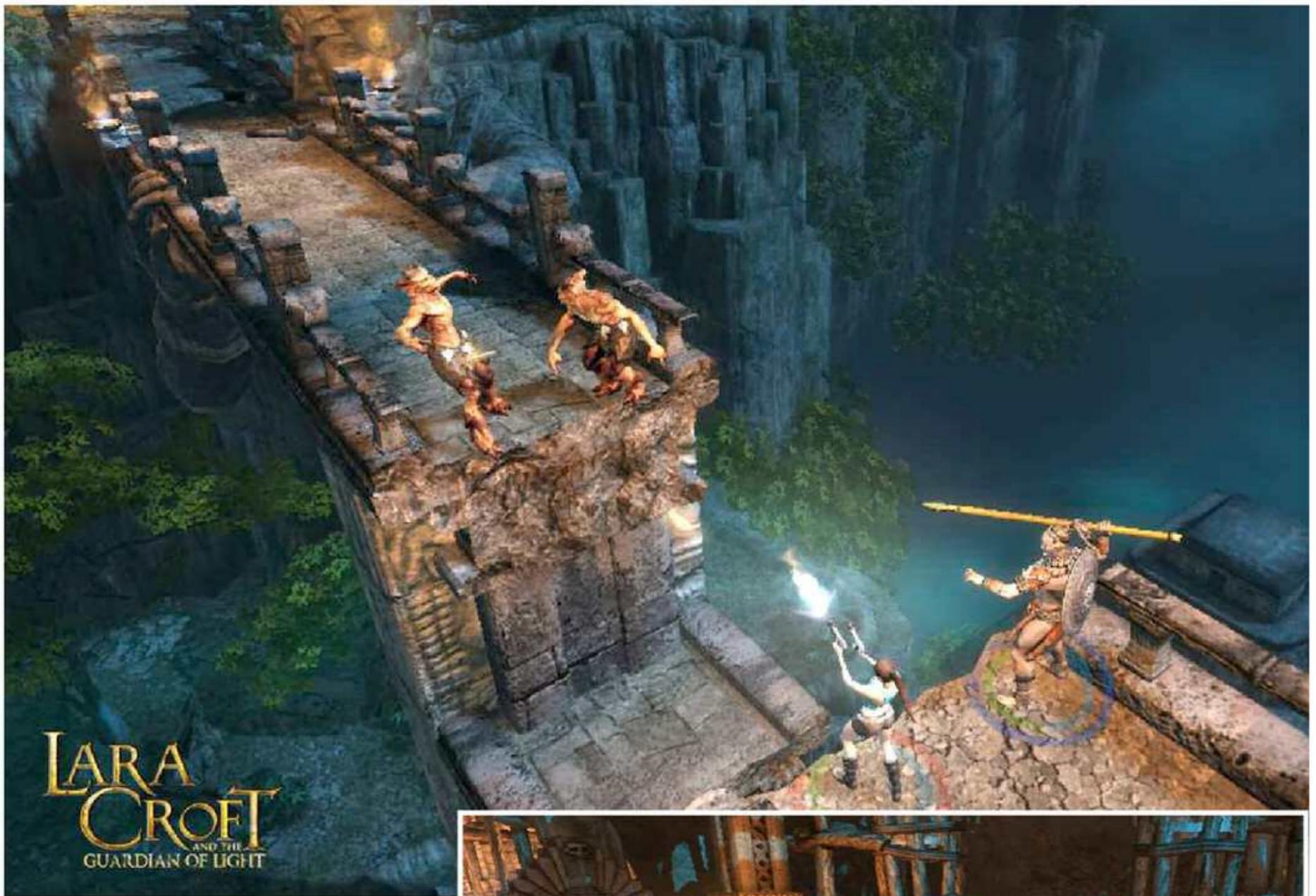
A configuração do controle é bem simples: Você pode usar o analógico esquerdo para mover e o analógico direito para apontar armas. Bastante

semelhante com a maioria dos games do estilo.

A dupla conta com pistolas duplas, uma espada e escudo para começar a aventura. Mas durante o decorrer da trama, é possível desbloquear mais armas para os personagens, incluindo fuzis de assalto, lança-chamas e lança-granadas poderoso. Com exceção dos itens padrão, todas as armas têm uma quantidade fixa de munição, mas parecem ser abundantes.

Munição esta que será bastante útil, para o grande número de inimigos, aranhas gigantes e criaturas

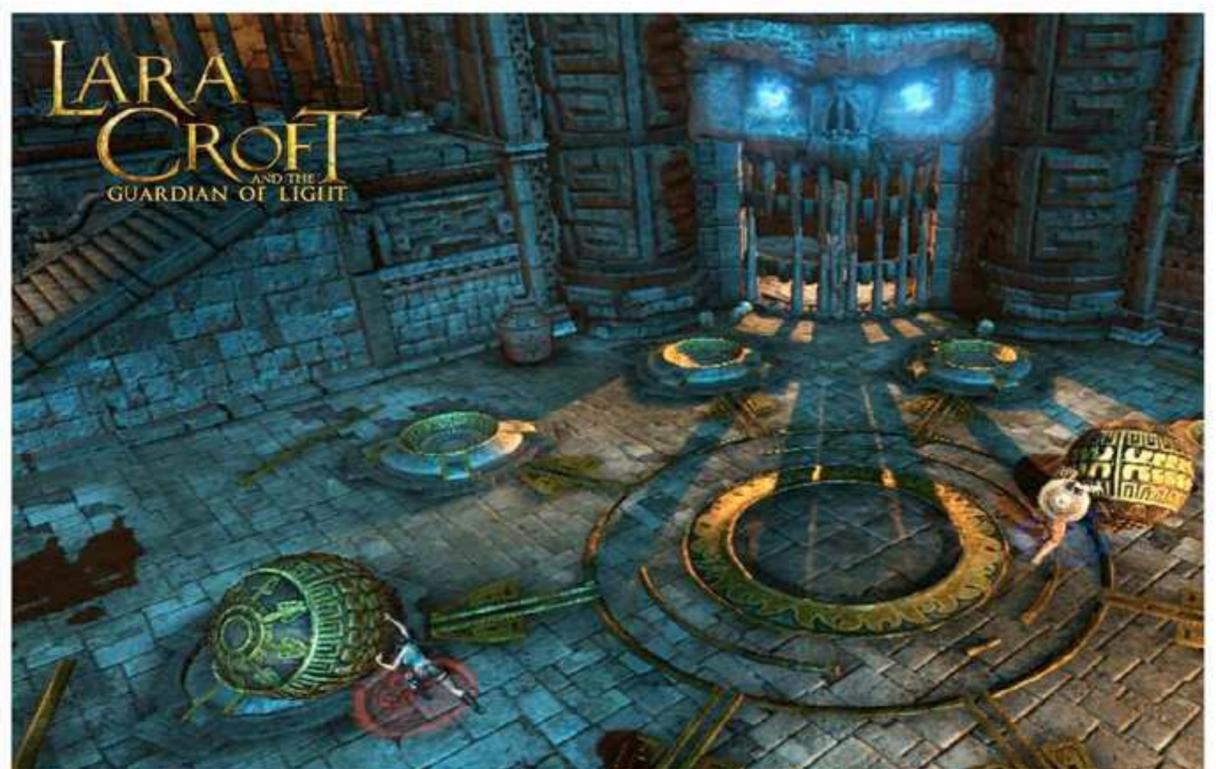




horrendas.

Para a resolução dos quebra-cabeças é fundamental a interação de Lara e Totec. Em algumas situações, Lara tem que usar seu gancho para criar uma ponte improvisada para Totec, que pode então cruzar ele. No modo single player, o jogador assume o papel de Lara, ganhando habilidades extras para compensar a ausência Totec.

Os elementos de cooperação do jogo criam uma dinâmica divertida, onde os jogadores estão sempre competindo, mas também tentando trabalhar juntos em divertidos e interessantes maneiras de resolver quebra-cabeças.

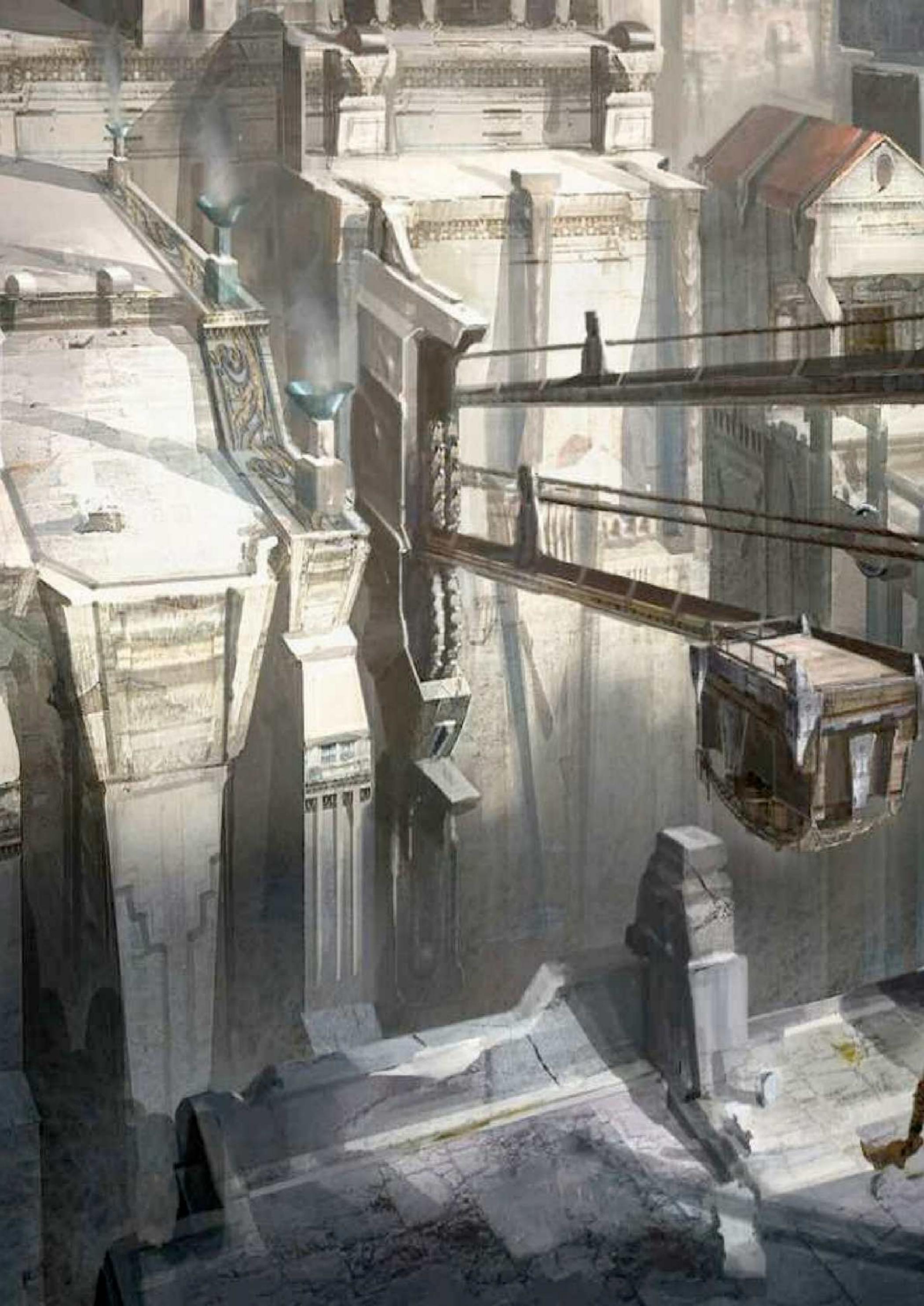


ANUNCIE AQUI

CONTATO: redacao@vidaplaystation.com.br

PLAYSTATION

A close-up, low-angle shot of a dark, curved surface, likely the top of a PlayStation console. The word "PLAYSTATION" is embossed in a light color, following the curve of the surface. The lighting is dramatic, highlighting the texture and the metallic-looking finish of the console's edge.



ANÁLISES



MOTO GP09/10



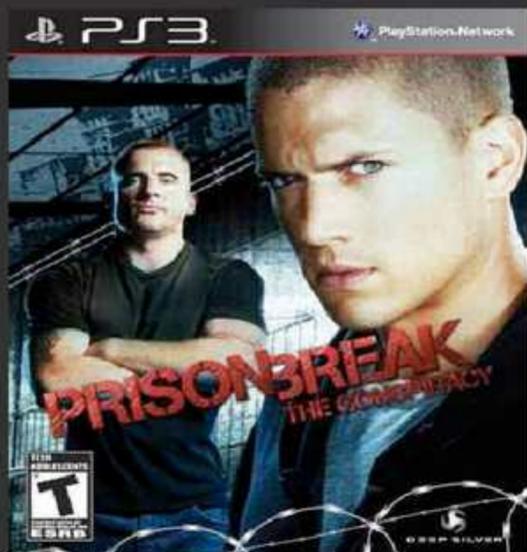
PRISON BREAK: THE CONSPIRACY



RESONANCE OF FATE

ANÁLISE: PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Gráficos: 6 Jogabilidade: 6 Som: 7,0 Diversão: 5,0 Replay: 3,0 Nota Geral: 5,4



Ficha Técnica

Plataformas: PS3/X360/

Distribuidora: Deep Silver

Produtora: ZootFly

Gênero: Ação

Lançamento: 30/03/2010



Por: Renan W. F. da Silva

De uma coisa todos sabem há muito tempo: jogos baseados em filmes em 99% dos casos são ruins. Porém, o que fazer quando um jogo é baseado numa das mais famosas séries de televisão? LOST já tentou isso, com seu mal sucedido Via Domus, e agora chegou a vez de Prison Break, que, assim como o Game de LOST, introduz um novo personagem ao enredo, mostrando fatos por um outro ponto de vista.

Em teoria, este esquema

funcionaria muito bem, mas, o problema está quando o game se passa em uma temporada na qual todos os que acompanham o seriado já sabem o final dos personagens, e o que acontecerá. O jogo se resume então em tentar acrescentar história nesse enredo, mas falha em bastante coisa.

Você está na pele de Tom Paxton, um agente da Companhia, que é mandado disfarçado para a prisão de Fox River, para assegurar que Lincoln Burrows seja morto por um crime que não cometeu.



**SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!**



Ao notar que Michael Scofield é enviado para a mesma prisão onde está Lincoln (irmão de Michael), a Companhia manda Paxton para “cuidar” dos dois. Como sempre, nem tudo é simples como parece, e no desenrolar da trama Paxton vê que os planos da Companhia mudaram, e que ele está no meio disso.

Todos esperavam que, com o game se passando numa penitenciária, com ambiente fechado, houvesse bastante interação entre os personagens principais e Paxton, fato este que não acontece nem um pouco.

Você mal fala com todos, a

não ser com John Abruzzi, que comanda a Indústria da Prisão, local onde Paxton arranja um disfarce, para vasculhar melhor Fox River.

Prison Break: The Conspiracy é bastante linear. Todas as missões exigem praticamente a mesma coisa: vá até o ponto “X”, destrua ou pegue algo, lute com alguém pelo caminho (isso não tantas vezes), e volte sem ser notado.

Como Fox River é uma penitenciária de segurança máxima, vários locais são restritos, e é aí onde entra a coisa que você mais fará durante o game: se esconder e passar sem que ninguém note sua presença.

Tom Paxton é como se fosse um primo muito (mas muito mesmo) distante de Sam Fischer, da série Splinter Cell.

A semelhança aqui é que você precisa das sombras e da cobertura para se esconder melhor, mas, ao contrário de Sam, ao ser visto, você não pode dar uma facada ou um simples tiro na cabeça do infeliz. Aqui, o game falha, e você tem que voltar ao último checkpoint, para refazer o caminho, desta vez sem errar.

Seria melhor se os comandos funcionassem um pouco melhor.

Há momentos em que você quer ficar na cobertura, mas um leve toque no analógico faz Paxton sair dela, e ficar visível para o guarda mais perto. Ele também pode se pendurar em canos, e pular de viga em vida, escalando paredes.

A movimentação do personagem também não ajuda muito. Apesar de não ter muitas falhas, elas não são tão

bonitas, e parecem bastante artificiais.

Durante as lutas as coisas melhoram um pouco, mas não chega a ser elogiável. Quando aparece alguém a fim de te encher de porrada, a câmera já muda, e só é preciso 3 botões para acabar com o infeliz. X para socos fracos, Quadrado para socos mais fortes, e R1 para bloquear. Caso acerte o tempo certo no bloqueio, há a opção de contra-atacar, apertando um botão que aparece na tela.

Os contra-ataques chegam até a serem legais, mas só existem três durante o jogo inteiro. Mesmo Paxton podendo aumentar sua força malhando, ele não aprende novos golpes, o que faz com que as anima-

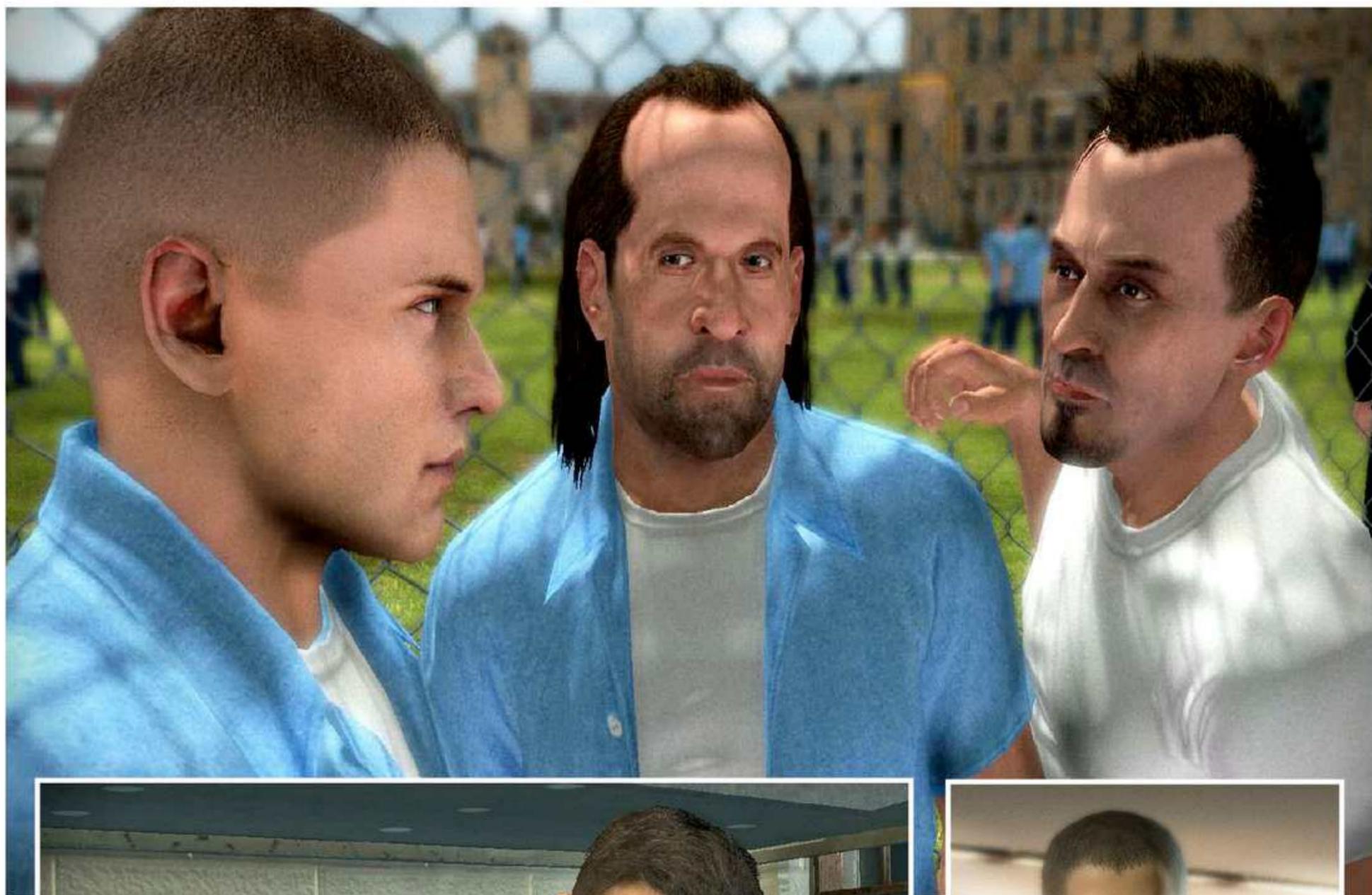
ções fiquem repetidas demais.

Também é possível ganhar dinheiro (que pra falar a verdade não servem pra mais nada, a não ser tatuar seu corpo) em lutas clandestinas, realizadas pelos guardas

PB: TC também faz uso dos Quick Time Events, para momentos de mais "tenção", que também são confusos e causam erros freqüentes. Tudo pelo simples motivo do tempo de resposta deles serem curtos.

Em um momento você está esmagando um botão quando, quase que do nada, aparece outro, não dando tempo do jogador raciocinar antes de mudar, o que causa muitas falhas, e obriga a recomeçar a sequência.





Os mais de 20 episódios da primeira temporada da série foram resumidos em nove capítulos, que mostram os principais eventos.

É bem legal estar no meio da rebelião e sair na porrada com outros detentos, ou então ver os momentos finais, com Michael e sua turma escapando da prisão.

Mas a maioria dos capítulos tenta inserir algo novo na trama, com direto a momentos que se cruzam com os vistos no seriado.

O problema é que Paxton parece ser inteligente demais, e nunca quebra muito a cabeça pra nada. O cara saca todo o plano de Michael praticamente na mesma hora.

A maioria dos atores cedeu sua voz e imagem aos personagens do game, deixando assim um clima melhor, mas não o suficiente para compensar todo o resto.

Além da campanha principal, há ainda um modo Versus, onde é possível escolher o personagem que mais

lhe agrada, e é a chance para muita gente enfim bater com toda a vontade no personagem T-Bag.

Prison Break: The Conspiracy é somente indicado aos fãs extremo da série, que não podem perder a chance de passear, por dentro de Fox River. É um game que serve mais para engordar a contagem de Troféus, do que divertir com jogador.

ANÁLISE: MOTO GP 09/10

Gráficos: 7,5 Jogabilidade: 5,0 Som: 5,0 Diversão: 6,0 Replay: 6,0 Nota Geral: 5,9



Ficha Técnica

Plataformas: PS3/X360

Distribuidora: Capcom

Produtora: Monumental Games

Gênero: Corrida

Lançamento: 23/03/2010



Por: Ricardo de S. Eugênio

Particularmente eu nunca fui fã de jogos de corrida que tivessem motos. Os únicos que joguei até hoje foram o Super Hang-on do Mega Drive. Max TT do Saturn. Road Rash 3D do PS1 e Tourist Trophy do PS2 e posso dizer que não os curti tanto quanto curto os jogos de cor-

rida com carros mas desta vez eu quis dar uma chance ao ceticismo e tentar gostar de jogos neste estilo, e assim se fez com Moto GP 09/10.

Pelo nome você pode estranhar o 09/10? Mas a verdade é que a Capcom ficou meio atolada de coisas no ano passado, jogos como Street Fighter IV, Resident Evil 5,

Mega Man 9 e outros acabaram atrasando a produtora e quando deu tempo para lançar o jogo já estávamos no final do ano então ela acrescentou umas coisinhas aqui e acolá e resolveu lançar com este nome que sugere a temporada 2009 e 2010.

**SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!**



O jogo exibe algumas opções para o jogador como o Arcade que é uma corrida sem muito compromisso. Championship que seria só um campeonato em que você correrá de acordo com as corridas Reais que ocorreram/irão ocorrer na temporada.

O Career em que o jogador escolherá desde o número que vai à suas costas até a sua nacionalidade e pista preferencial. Neste modo é necessário fazer treinos qualificatórios, regulagem de frenagem de acordo com cada pista, manutenção de Pneus e ajustes finos na aceleração final da moto.

Nada muito difícil de fazer e até bem básico se comparado a outros jogos de corrida que exigem mundos e fundos o jogador para deixar o possante ideal para as corridas.

Neste modo, temos as comuns "linhas guia" que denotam a rota ideal na pista para que seja feita a frenagem e aceleração nos pontos corretos para que não perca tempo e ainda ganhe em velocidade.

Outro fato que vem sendo uma constante é a possibilidade de se "voltar no tempo" caso ocorra algo de errado na sua corrida, que aqui é chamado de "Second Chance".

Fez uma curva errada e acabou fazendo o piloto cair da moto, ou fez uma frenagem errada e perdeu posição, é só usar a "habilidade" de voltar no tempo.

As pistas são todas reais e sendo que seus diâmetros e comprimentos são os mesmos.

Não sei dizer, mas aqui todas as motos têm o mesmo som! Desculpem a minha ignorância, mas todas as motos têm o mesmo Som?

Eu acho que não, e isso acaba tirando um pouco o senso de realismo que o jogo emprega, além disso, as músicas do jogo não são muito agradáveis.

É uma mistura de Pop modinha com um Rock meio irritante que só faz a gente passar raiva.

Entenda bem, não é porque eu não gosto destes estilos que eu digo que é ruim, mas qualquer pessoa, até as que gostam destes estilos irão concordar comigo.

O mesmo pode ser dito dos gráficos do jogo que não são aquela coisa. São bem detalhados, mas não trazem nada de diferente da versão de dois anos atrás, Moto Gp 08.

É quase tudo a mesma coisa sendo que esta versão mais parece uma atualização do 08.



As motos são bem feitas, mas percebe-se que há falhas na passagem de luz por elas, a sombra fica meio disforme, a roda da moto que dá a impressão que não toca o asfalto. Há pequenos problemas de colisão que em alguns casos o seu adversário lhe ultrapassa passando por dentro do seu piloto! Totalmente Ghost!

As pistas são como dito antes, as mesmas da vida real, mas ter vida é algo que não se faz aqui. É tudo bem básico, não tem pessoas perto, a torcida parece mais aquelas do Pro Evolution Soccer do PS2, um papel de parede em movimento e sem detalhe algum.

Até parece que estamos num mundo totalmente isolado sem qualquer vida.

A jogabilidade me deixou em estado de nervos. Talvez porque eu não esteja acostumado com o jeito de manejar uma moto, mas, raios, a pista

é pequena demais e a moto parece ser gigante para fazer uma curva! Ela demora um século para virar e quando vira já estamos fora da pista.

Claro tudo é questão de se acostumar, mas tem coisa que acabam dando nos nervos. Veja uma situação comigo. Eu estava desesperado para conseguir a primeira colocação (isso mais para destravar o troféu de ficar em primeiro lugar na ultima volta), e me separavam da linha de chegada uma pequena curva, uma única curva.

Então lá vai eu, fiz a curva certinho sem qualquer erro, acelerei no momento certo e dei leves toques no L3 para

manter a direção. Foi quando do nada, já fora da curva, o meu piloto resolveu fazer um atentado contra a sua própria vida se atirando no asfalto sem motivo aparente! Mas como isso foi possível? Eu já estava fora da curva e mesmo assim ele derrapou e se jogou! Sendo assim eu perdi o primeiro lugar, perdi o troféu e perdi a calma. Isso ocorre com certa frequência no jogo.

O jogo entende que você virou demais sendo que você já se colocou "reto" na pista e o mais engraçado é ver que muitas vezes você quase esfrega a testa na zebra e a moto não cai!



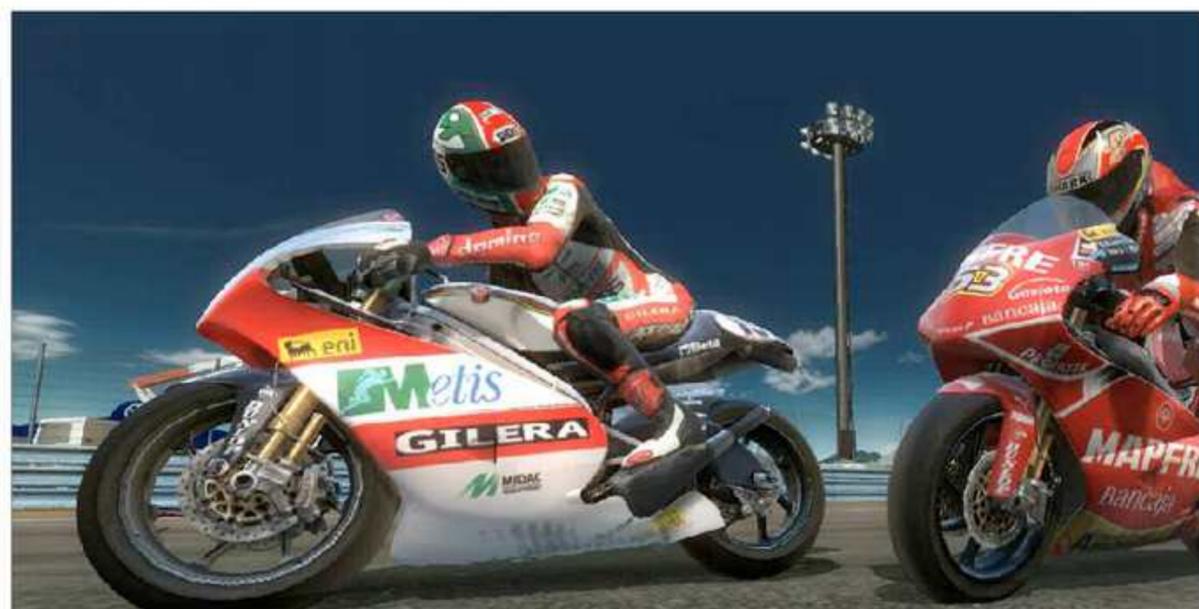


Além destes modos de jogo ainda tem o Trial para fazer os melhores tempos, se é que dá pra fazer isso com uma jogabilidade falha como esta. Temos ainda o multiplayer que, graças a Deus, possibilita jogar com mais um amigo no mesmo console em tela dividida ou jogar com mais 12 pessoas online. Só pelo fato de ter tela dividida com um amigo ou jogar com mais 12 online numa jogatina sem lags e travas já vale muito a pena de se jogar ou pelo mesmo tirar um barato até Gran Turismo, o rei voltar ao trono.

Conclusão:

Por falta de tempo ou por preguiça a Capcom escorregou com este jogo assim como ela havia escorregado com o GP08.

É bom, mas poderia ser melhor e isso não no quesito grafismo, pois aqui nem importa muito, mas o que vale mesmo é a sua jogabilidade que infelizmente atrapalha quando é



pra ajudar, nem o tal "second chance" ajuda muito, pois para ativá-lo você terá que pausar o jogo e passar o cursor pelas opções de Resume game, Retry até chegar à Second Chance.

Ah sim, as musicas são de-

primentes e só acabam de vez com a vontade de jogar isso atrelado com os sons genéricos dos roncos dos motores das motos.

Vale somente para tirar uma "onda" até o GT 5 chegar.

ANÁLISE: RESONANCE OF FATE

Gráficos: 10 Jogabilidade: 9 Som: 10 Diversão: 10 Replay: 10 Nota Geral: 9,8



Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360
Distribuidora: SEGA
Produtora: tri-Ace
Gênero: RPG
Lançamento: 16/03/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio



Há tempos que venho vendo jogos de RPG direcionados para o público americano e o que se via eram jogos típicos japoneses perderem seus carismas e personalidade em prol de uma ampla aceitação por parte do povo do tio Sam.

Fato este que só fez com que verdadeiros apreciadores de RPG ficassem cada vez mais tristes e sempre espe-

rando pelo pior.

Mas veja só, a Sega que andava mal das pernas desde 2000 começou este ano a sua volta triunfal e pelo jeito, depois de jogos de extrema qualidade e de críticas positivas por parte da imprensa e dos jogadores resolveu ir contra a maré e fez um RPG, ao lado da super-competente Tri Ace, responsável por Valkirie Profile, criando este maravilhoso

e inovador RPG com armas de fogo chamado de Resonance of Fate ou se quiser, End of Eternity.

Não vou me atrever a falar da história do jogo até porque ele é típico japonês, ou seja, até chegar ao final você não irá entender nada. Vou falar aqui sim de coisas mais práticas, tal como a jogabilidade que aborda o sistema de turnos com até três personagens em tela.

**SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!**



O esquema parece ser simples, mas na verdade é difícil demais e somente aqueles já se aventuraram em jogos de Turnos sabem o que fazer aqui.

Durante as batalhas você terá várias opções para realizar seus ataques. Pode-se, por exemplo, usar sua arma de fogo comum para desferir ataques normais ou fazer um combo de tiro mais Bomba de mão. Ou mesmo usar duas

armas de punho para aumentar os danos.

Para atacar é necessário apertar o botão de ação que aqui é o botão "X", veja que em volta do inimigo se fará um pequeno círculo que se preen-

che.

Isso mostra a hora certa de atacar. Se atacar enquanto a barra se enche o dano não será grande, mas se atacar quando ela se preencher, o dano será crítico.

Em batalha também tem o tal “Hero Actions” que consistem em: Apertar o botão “Quadrado” para se fazer uma linha que pode ser movimentada pelo jogador para qualquer lado, isso pode ser direcionado na direção do inimigo, depois usar o botão “X” para realizar o ataque parado ou se preferir, apertar o botão “Quadrado” novamente para fazer o personagem pular em direção do inimigo e realizar ataques aéreos, mas para isso em pleno ar você terá que apertar o botão “X” para realizar o ataque. Você pode apertar o botão para realizar o ataque até o seu personagem cair ao solo.

Outro ataque bem legal é o “Tri-Attack” em que os personagens realizam um movimento conjunto para detonarem o inimigo.

Primeiro separe os três personagens, deixe-os um em cada canto como se fosse formar um triângulo, depois aperte o botão “Triângulo” e isso fará aparecer uma linha laranja que liga os três personagens. A partir daí aperte o

botão “Quadrado” e você efetuará o ataque que é premeditado pelo personagem que solicitou o ataque, depois mostra o segundo personagem realizando o ataque e por último o personagem que restou fará o seu movimento gerando assim o ataque Triplo.

Ataque este de suma importância para certos inimigos que possuem uma resistência muito alta.

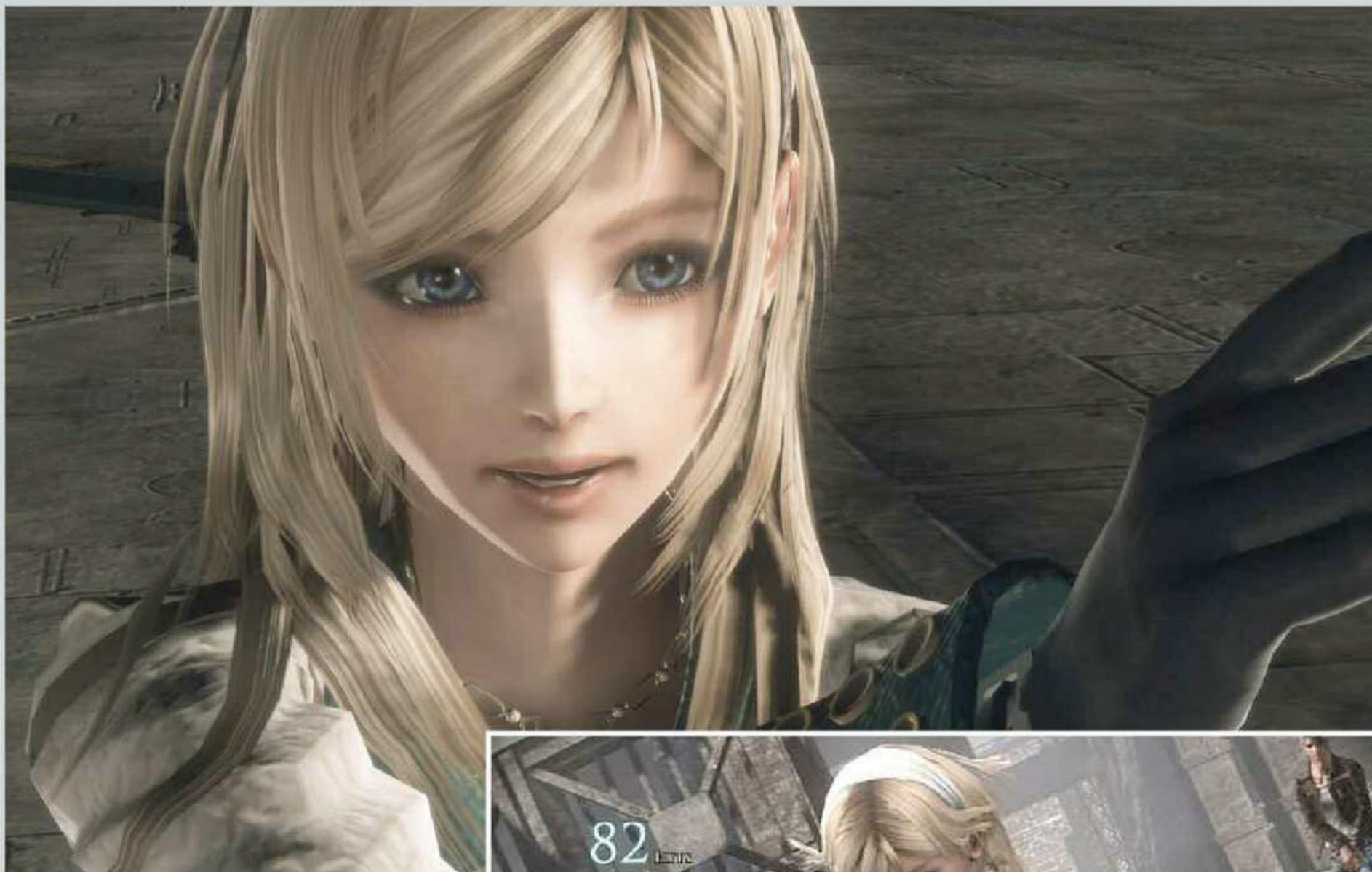
Em batalha os comandos são basicamente estes sendo que é necessário uma boa estratégia de como atacar e defender para que possa sair vitorioso, pois como sabem, jogos de RPG por turnos japoneses teimam sempre em colocar inimigos 5x mais fortes do que nossos personagens, e falando em personagens nós

controlaremos três deles: Vashyron, dono de uma agência que faz qualquer tipo de trabalho, desde que seja dentro da lei, claro.

Um cara calado de poucas palavras, mas que possui um bom coração, isso para pessoas que não sejam seus inimigos, pois para estes ele não tem dó.

O segundo personagem é Zephyr, típico cara que não quer nada da vida. Fica o tempo todo assistindo TV e é bem preguiçoso, geralmente quando Vashyron o chama para fazer algum trabalho, mas assim como Vashyron, Zephyr é um cara legal e possui muita habilidade com sua arma, uma metralhadora semi-automática.



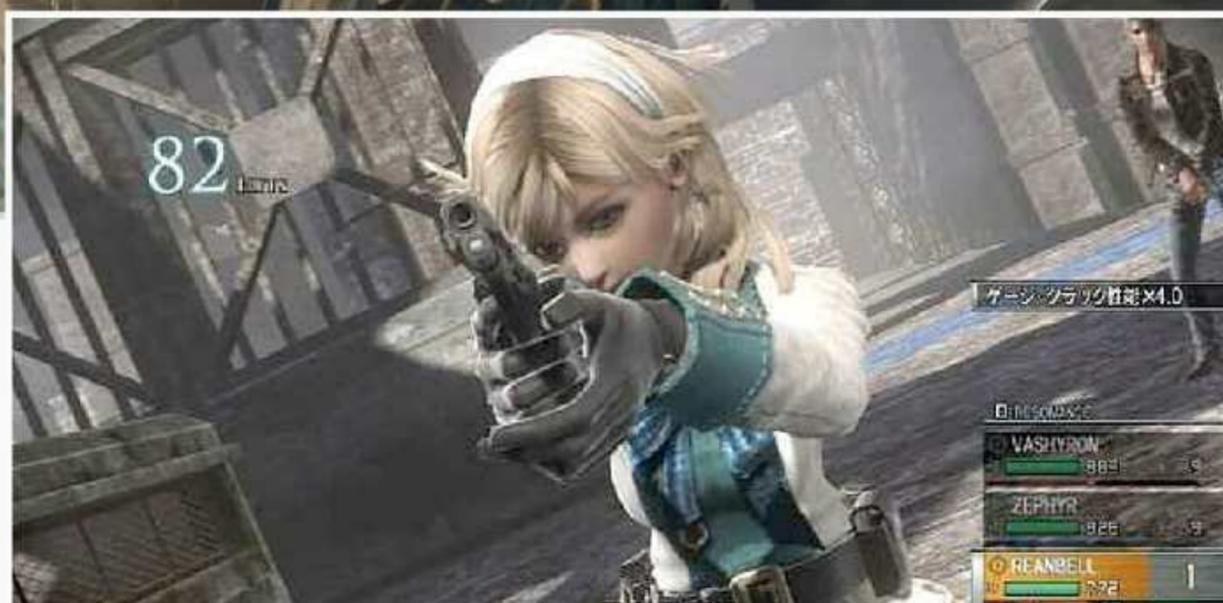


Por fim, temos a misteriosa (e suicida) Leanne. Uma garota que por algum motivo (que você deverá descobrir por si só) resolve se jogar do prédio mais alto da cidade e é salva por Zephyr.

No decorrer do jogo é mostrado como ele conseguiu salvá-la e como é que ela entrou no trio.

Mas sabe-se que ela é bem meiga e carinhosa, gentil e amável com as pessoas, mas isso não quer dizer que ela não saiba atirar e por sinal muito bem, pois é a que mais faz malabarismo no ar para realizar seus ataques certos.

Na parte de “Upar” seus personagens temos várias opções. Primeiro podemos não só evoluir o seu personagem, mas também suas armas. Cada qual precisa de certo numero de experiência adquirida pelo usuário para



passá-la para o próximo level.

Cada personagem pode ter duas armas diferentes e uma bomba de mão, ou seja, você pode ter uma Pistola e uma metralhadora e uma bomba na qual poderá alternar durante o combate.

Além disso, você terá que comprar Roupas mais fortes para deixar o personagem mais resistente a diversos ataques.

Como aqui é um RPG que se passa num tempo mais “atual” não existem armaduras, elmos e coisas do tipo. Quer ficar com a resistência mais alta? Compre uma jaqueta de couro da hora

(e cara) para o seu personagem! Quer aumentar a velocidade dele? Compre sapatos melhores e assim por diante.

Mesmo que pareça bobo isso é super importante para os personagens, isso os deixa mais fortes e aptos a enfrentarem inimigos diversos e poderosos.

Músicas que músicas! Elas são lindas e combinam com cada situação. Não tem nenhuma que pareça estar fora de contexto, todas passam uma sensação de tranquilidade e alegria quando deve passar e medo e angústia em determinados locais.

Isso junto com a bela dublagem tanto para a versão japonesa quanto para a versão americana. Ambas estão de parabéns, pois usaram pessoas de extrema habilidade para dublar e passar a sensação exata de cada situação.

Gráficos? Lindos, um dos mais lindos da atual geração e posso dizer que mesmo tendo um estilo diferente ele bate de frente com o "poderoso" Final Fantasy XIII.

O estilo dele segue igualmente o seu irmão mais velho Valkyrie Profile 2 do PS2.

O mesmo esquema de câmera lateral com gráficos 3D majestosos. Tudo é muito brilhoso e bonito, tudo se encaixa com uma harmonia incrível, algo 100% japonês e da forma como os jogadores da velha escola sempre esperaram desta geração.

O estilo é bem maduro, mas nem por isso sucumbiu aos palavriados de baixo calão que os americanos tanto gostam. O jogo usa frases duras, mas nunca com xingamentos.

E por fim, o jogo é longo e conta com uma história bela e confusa que só se revela "cristalina" para o jogador lá para as 74 horas de jogo.

Para quem, assim como eu, adora RPG Japonês, este não pode ficar longe de suas mãos. Saiba que ele é complexo ao extremo, mas depois de pegar o jeito a coisa vai

que vai!

Conclusão:

Lindo, maravilhoso. Eu já sabia que ele seria grandioso, mas não da forma que ele veio! Excedeu as minhas expectativas. Gráficos, jogabilidade, áudio, tudo é perfeito e é assim até o final do jogo.



ANÁLISE: NIER

Gráficos: 5,0 Jogabilidade: 5,0 Som: 5,0 Diversão: 5,0 Replay: 5,0 Nota Geral: 5,0



Ficha Técnica

Plataformas: PS3/X360

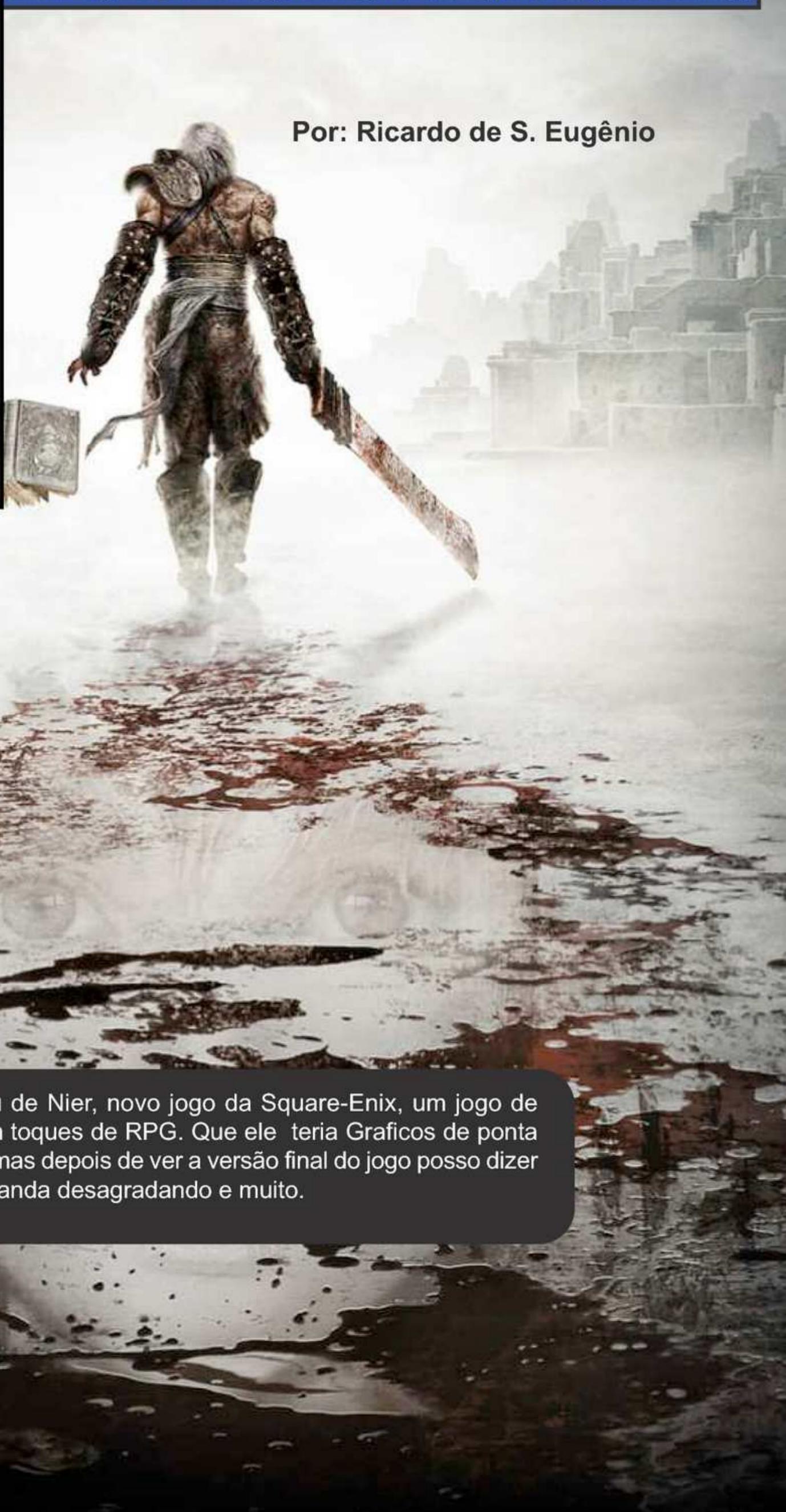
Distribuidora: Square Enix

Produtora: Cavia

Gênero: Ação/RPG

Lançamento: 27/04/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio



Muito se falou de Nier, novo jogo da Square-Enix, um jogo de ação mas com toques de RPG. Que ele teria Gráficos de ponta e muito mais, mas depois de ver a versão final do jogo posso dizer que a Square anda desgradando e muito.



Nier tem um início confuso, primeiramente devo registrar a minha indignação com a Square. Ela é uma empresa de bons modos em seus jogos e o primeiro contato que tive com o jogo já vi o protagonista soltar um sonoro “Fuc...”! Ouvindo isso eu até me assustei e procurei ver se o jogo era feito mesmo pela Square, mas para a minha decepção, o jogo era dela mesmo.

Não que eu seja purista e não fale vez ou outra uma palavra mais feia mas que isso não combina com a Square.

Depois de primeiro impacto, sou nocauteado novamente com todo o resto do jogo. Cadê os gráficos maravilhosos que ela disse que o jogo teria? O jogo se parece com uma fusão de três jogos: Dark-saiders, Dragon Age, Monster Hunters. Isso porque a jogabilidade é parecida com Dark-saiders . L2 defende, R3



movimenta a câmera, o quadrado bate e assim por diante.

Dragon Age pela forma como fica a câmera meio que por cima ou pelos lados sem contar a forma de se utilizar os itens ou mesmo subir de level.

E por ultimo um pouco de Monster Hunter não pelo fato de capturar monstros mas sim pela falta de carisma e dublagem mal feita dos personagens.

Depois de presenciarmos jogos como Final Fantasy XIII e God of War 3, talvez estejamos um pouco mal acostuma-

dos, mas para uma empresa que fez Final Fantasy XIII com aqueles gráficos lindos se portando como um dos melhores jogos desta geração, ver um game que mais se parece com a primeira leva de jogos desta geração é ridículo.

Há objetos em baixa resolução, os personagens não são bem animados e pra falar a verdade, pouco carismáticos, os inimigos são repetitivos e totalmente sem originalidade.

A dublagem é horrível e totalmente forçada.

A movimentação labial não condiz com a fala do personagem, tente imaginar as novelas Mexicanas dubladas pelo SBT e você terá uma idéia do que eu estou falando. As músicas não envolvem o jogador e além do mais, pouco inspiradas. Os controles não são ruins, mas também não são lá grande coisa.

Geralmente você fará os mesmos movimentos para derrotar o inimigos, ganhando alguns níveis você adquiri novos movimentos e magias mas que também não mudam muita coisa não.

Conclusão:

Esperava mais do jogo, claro, eu não fiquei muito antenado às notícias que saiam sobre ele, mas vindo da Square, eu esperava algo impar como Final Fantasy XIII e o produto final não é nem 1/3 comparavel aos jogos já lançados este ano.

Graficos fracos e funcionalidades básicas copiados de outros jogos já lançados. É triste ver que a Square preferi passar por cima de sua história e raízes somente para agradar o público americano.



ANÁLISE: GOD OF WAR III

Gráficos: 10 Jogabilidade: 9 Som: 10 Diversão: 10 Replay: 10 Nota Geral: 9,8



Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCE
Produtora: SCE Studios
Santa Monica
Gênero: Ação
Lançamento: 16/03/2010

Por: Angelo Macri e Ricardo S. Eugênio

Minha vingança termina agora e, definitivamente o Olimpo não será mais o mesmo depois da ira destruidora daquele mortal que desafiou os Deuses. Em sua busca por vingança tornou-se o próprio caos, a fúria, o homem, a lenda: Kratos!

SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!



Kratos tem motivos de sobra para estar bravo e querer vingança. Ele, por dez longos anos sofre com terríveis pesadelos e desde que matou sua própria família, Kratos vem sendo usado pelos deuses do Olimpo para realizar alguns "trabalhos sujos".

Taxado como fantasma de Esparta ou de escravo dos Deuses, Kratos só quer se ver livre de tais pesadelos que o assombram. Mesmo assim, o espartano realiza estes trabalhos na esperança que os

Deuses cumpram com o combinado e apaguem sua memória.

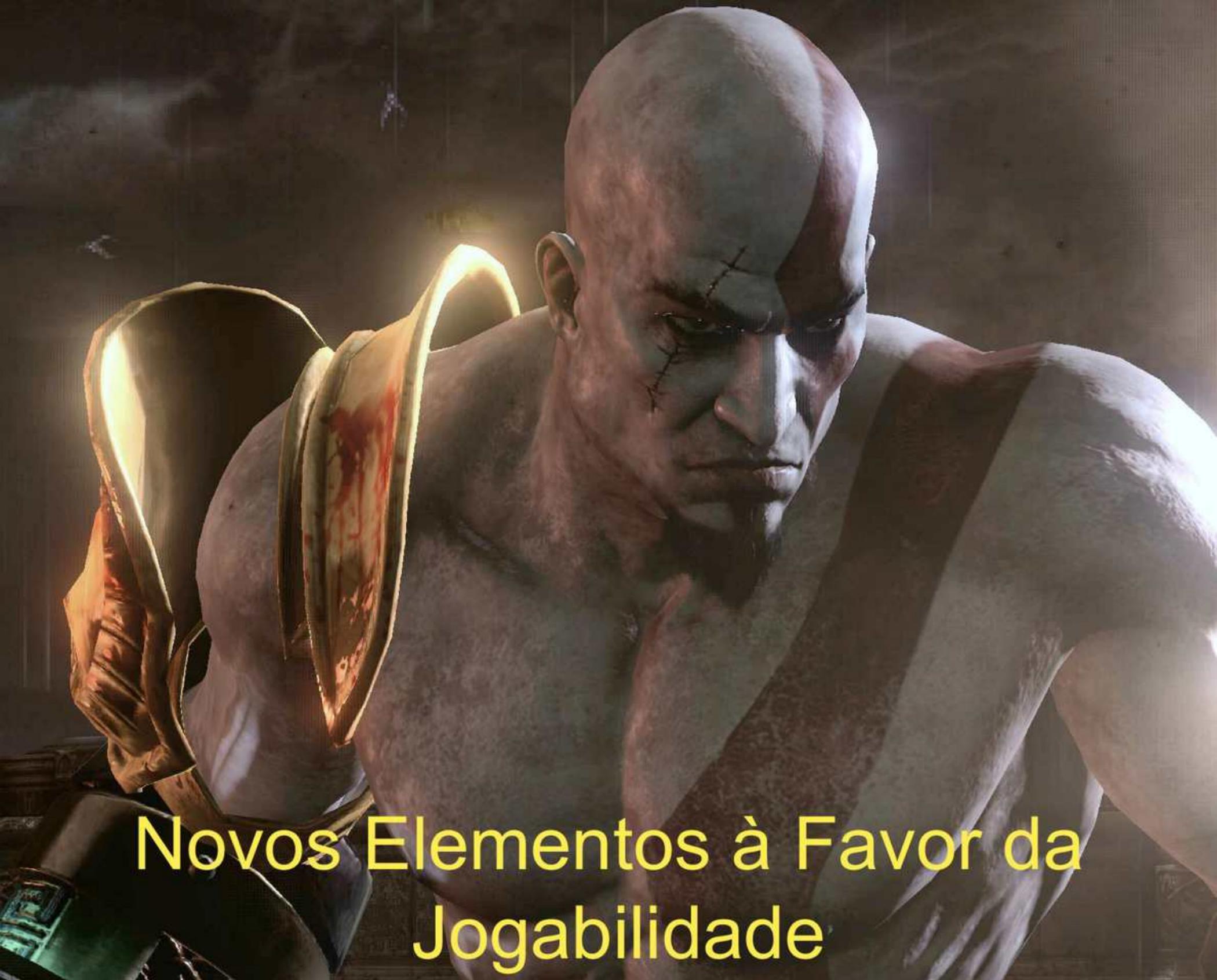
É assim que GOW 3 chega ao PS3, fazendo um barulho ensurdecador. É impressionante como a Sony consegue por no mercado o melhor game desta geração a cada exclusivo lançado e, GOW 3 vem apenas dar continuidade a isso.

Sim, o jogo é lindo graficamente, mas num momento onde tem se falado tanto na magia dos games das décadas de 80 e 90 GOW 3 consegue trazer esta magia para os

dias de hoje e reacende a paixão que temos pelos videogames.

Esta é a sensação que você terá ao se divertir arrasando os inimigos e assistindo a CGs nervosas que o game traz contando a história épica deste "espartano marrento".

É claro que GOW 3 não reinventa nada, mas eleva os jogos há um patamar superior e inspirador e apenas repetiremos o que dissemos no lançamento de Killzone 2 e Uncharted 2: GOW 3 é o melhor jogo de PS3.



Novos Elementos à Favor da Jogabilidade

É sempre bom perceber o esforço da produtora em trazer novidades a uma velha fórmula. A criatividade dos Estúdios de Santa Mônica parece não ter fim.

Ao iniciar uma partida em GOW 3 já temos uma noção exata do poder do PS3.

Com tomadas cinematográficas, as cenas, todas em tempo real, partem de um close no rosto de Kratos e percorre todo o braço de Gaia, mostrando-nos o percurso que temos que percorrer misturando cenas espetaculares com gameplay.

Tudo rodando liso, liso a 720p nato e uma taxa de frame que nunca desce

abaixo dos 30. Fica evidente que esta taxa de framerate foi escolhida a fim de elevar o padrão gráfico.

Numa comparação rápida com Dante's Inferno, que corre a 60 frames/segundo, podemos ver como a decisão dos produtores de GOW 3 foi acertada, pois, apesar de Dante's Inferno ser bastante fluido, o aspecto gráfico ficou um pouco a desejar, ao contrário de GOW 3 que apresenta um visual estonteante e ainda consegue manter um gameplay exemplar.

É impossível ver alguma quebra de linha na imagem e, pra melhorar as coisas, os efeitos especiais saltam aos

olhos chegando a ponto de não sabermos diferenciar o que é CG e o que é gameplay.

As animações estão perfeitas e é delicioso comparar os games anteriores ao terceiro, apenas para comprovar a evolução de Kratos, que agora fica todo ensanguentado e possui movimentos convincentes.

A direção de arte chegou a perfeição e temos cenários lindos, mesmo diante do caos.

Um dos mais inspirados é a tumba onde Kratos enterra Hércules, um tipo de calabouço inundado com efeitos de luzes belíssimos que dá vontade de ficar apenas parado admirando o cenário.



Conquiste suas Armas

Como de praxe, iniciamos a jogatina com as Blades of Athenas no nível máximo, mas logo em seguida perdemos todos os poderes.

A cada chefe derrotado ficamos com algum item importante.

O mais legal é que as armas agora são mais que instrumentos de matança e servem para avançarmos nos cenários, seja as utilizando para energizar alguma plataforma ou para quebrar algo que está no caminho.

Podemos escalar lugares antes inacessíveis e até andar pelas paredes com as botas de Hermes ou iluminar ambientes e cavernas com a cabeça de Hélios, tudo integrado numa harmonia que adiciona muito ao simples ato de espancar os inimigos.





GOW 3 com multiplayer em breve?

Por fim, após pensarmos já ter visto de um tudo, a equipe de produção nos brinda com um breve coop inusitado, mas que mostra que temos coisas diferentes a se fazer durante as 08hs de jogatina. A notícia ruim é que é possível platinar o game jogando uma única vez no modo Titã, que está consideravelmente mais fácil que nos games anteriores, certamente para agradar a todo tipo de público,

mas se você quiser um verdadeiro desafio terá que se aventurar no modo God.

Calibur. É esperar pra ver.

A Sony, como sempre, não diz que sim nem que não, mas que existe um cheiro de DLC no ar não dá pra negar, principalmente porque recentemente o site para onde somos direcionados ao platinar o jogo recebeu uma atualização com imagens sugestivas que indicam novidades pós final game.

“Mortal Kombat no Olimpo”

Existem rumores fortíssimos e algumas pessoas apostam a vida que GOW 3 terá um modo Kombat, à lá Soul



A Mitologia por trás de God of War

Depois de se revoltar contra o deus da guerra, Ares, Kratos foi solicitado pelo Olimpo para resgatar Hélios, o deus do Sol (um dos deuses do sol, pois sem o brilho e calor do sol, não haveria vida na Terra.

Kratos descobre que quem fez isso foi Atlas, o titã que foi auxiliado por Persefones, esposa de Hades, que se encontra revoltada com os Deuses.

Primeiro porque ela foi obrigada a se casar com alguém que ela não amava, segundo

por que ela é obrigada a ficar seis meses de sua vida no sub-mundo e mais seis meses no mundo dos homens, isso devido à seis sementes de Roman amaldiçoadas que Hades lhe entregou a muito tempo atrás e sem saber, as

“(...)Zeus! Your son has Returned! (...)”

ingeriu. Terceiro porque o Olimpo a abandonou, nem tentaram salvá-la deste terrível destino e por isso ela libertou Atlas do Tartarus e ao lado

dela, pegou o poder de Hélios e agora tenta derrubar o pilar de sustentação do Olimpo que se encontra cravado no sub-mundo.

Kratos derrota Persefones e acaba acorrentando Atlas de forma que ele agora ficaria fadado a segurar a "terra" nas costas.

Pouco depois, Athena solicita que Kratos proteja a sua cidade, Athenas e que derrote seu irmão Ares.

Para Kratos, está era a melhor forma de se vingar pelo que Ares havia lhe feito há 10 anos atrás.

Em sua longa jornada, Kratos consegue encontrar a Caixa de Pandora e com ela aberta, consegue poderes de um Deus para derrotar Ares. Terminado o serviço e ter se vingado do Deus da Guerra, Kratos pede para Athena ou qualquer outro Deus apagar estes malditos pesadelos de sua cabeça, mas Athena lhe diz que nem mesmo os Deuses são capazes de fazer isso, apagar um passado é impossível para eles.

Desolado, Kratos sobe a muralha do mar de Gea e se joga, querendo assim acabar com sua vida e se ver livre dos pesadelos. Mas, quando ele ia se espatifar nos rochedos no fundo do oceano, Athena lhe puxa novamente para cima e clama que o Olimpo precisa de alguém para ocupar o cargo vago de Deus da Guerra e que Kratos deveria ocupar tal vaga, já que foi o responsável pela queda de

Ares.

Logo apos estes eventos, Kratos começa a beneficiar os guerreiros de Esparta em suas conquistas e isso acaba por despertar a ira dos Deuses. Kratos desce a Terra para auxiliar seus subordinados, mas é impedido por Zeus que acaba por matar Kratos.

Indo para o submundo, Kratos é despertado por Gaia que ao lado dos Titãs resolve lhe dar uma segunda chance de vida dizendo que se ele quisesse matar Zeus, teria de encontrar as irmãs do destino e voltar no tempo, até o momento em que Zeus o tentará matar.

Kratos então começa a sua jornada em busca do místico palácio das irmãs do destino, lugar na qual nenhum ser humano se quer já viu.

Com muito sacrifício o espartano consegue encontrar o palácio, derrota as três irmãs e consegue manipular a linha

do destino para o exato momento em que ele seria morto por Zeus.

Numa luta acirrada, Kratos leva uma pequena vantagem sobre Zeus que quer lhe matar de tudo quanto é jeito. Mas no momento do golpe final, Athena aparece na frente e acaba levando o golpe fatal no lugar de Zeus. Kratos se revolta ainda mais com isso pois ele tinha uma certa consideração por Athena e isso só aumentou quando ela disse para ele que Zeus era seu pai e que ele queria muito matá-lo por medo de que ele o matasse assim como foi com Urano, que teve sua vida ceifada por seu filho Cronos.

A raiva de Kratos só aumenta e ele volta até o exato momento, a milhares de anos atrás, na era dos Titãs para trazer para sua época os Titãs e assim lhe ajudar a derrotar não só Zeus, mas sim todos os deuses do Olimpo.





Conclusão: Ricardo S. Eugênio



Conclusão: Angelo Macri



Para mim, não há jogo de video game mais artístico, lindo, envolvente, dramático e violento que God of War 3. Como sabem, eu amo história e em particular a mitologia Grega e posso dizer, não há nenhum outro jogo ou filme que aborde o tema com tamanha fidelidade como a série. O desfecho concretiza o que Urano havia dito para Cronos que posteriormente disse para Zeus. A maldição de sangue.

Personagens muito bem transcritos dos livros para o jogo, Hercules, Hermes, Helios ... daqui pra frente, quando ouvir-mos algo sobre os deuses do Olimpo poderemos fazer uma analogia ao jogo. Não tem como não imaginar Cronos como aquele Cara gigantão com o palácio de Pandora nas costas, ou Gaia enorme, toda feita de terra.

O mais legal é ver os deuses morrendo como se fossem seres totalmente fracos ou pelo menos, iguais em poder com os humanos, pois todos sucumbem aos poderes de Kratos.

Graficos, sons, jogabilidade? Isso não é comigo, deixo isso para o Macri. Aqui estou para apenas dizer que, para quem curte mitologia Grega ou qualquer coisa relacionada a história, God of War 3 é o jogo certo não só por ser uma obra de arte que ditará as tendências daqui por diante e que também será copiado a exaustão (Dantes inferno 2 já tem da onde se inspirar), um jogo que prometeu e como poucos, não só cumpriu como também elevou tudo aquilo que esperávamos.

Lindo, magnífico, Mitologia Grega total! Não preciso de mais, depois dele os jogos com histórias mal contadas são apenas passa tempo. God of War 3 uma obrigação!

É impressionante o fascínio que o game causa nas pessoas, um fato super curioso que aconteceu comigo foi o Pastor da igreja da minha mãe que veio até minha casa apenas pra jogar GOW 3. Ele queria saber de todo jeito como acabava a aventura de Kratos. Isso prova que não existem barreiras que Kratos não possa transpassar. Achei que alguns momentos finais do game foram desnecessários, aquela travessia final com todas aquelas frases se repetindo pela quinta vez foi realmente desnecessário e um pouco sem emoção, sem contar que já havíamos visto algo muito parecido no final de Prince of Pérsia 3, mas ainda assim GOW 3 é espetacular e vibrei em cada momento do jogo que enquanto não platinei o game não tive sossego. Espero agora uma sequência no PSP, pois sabemos que uma versão nova para PS3 está bem longe de virar realidade.



O MELHOR DO PS2 E PSP

PARA MAIS ANÁLISES DE
PLAYSTATION 2 ACESSE O
NOSSO FÓRUM CLICANDO
AQUI



VOCÊ ENCONTRA AQUI

PRÉVIA: ACE COMBAT JOINT ASSAULT

Por: Marco Aurélio C. Silva



Ficha Técnica
Plataformas: PSP
Distribuidora: Namco Bandai
Produtora: Project Aces
Gênero: Ação aérea
Lançamento: 29/06/2010

Há cerca de 15 anos atrás surgia no Playstaton uma das séries mais populares da época, em 1995 foi lançado no Playstation o primeiro game da série Ace Combate, naquela época nem o nome da série era o mesmo, o primeiro game da série foi nomeado Air combat, para a infelicidade da Namco este capítulo foi um completo fracasso, as críticas referentes a ele eram muito pesadas e o jogo rapidamente caiu no esquecimento.

Mas após dois anos a série teve seu retorno triunfal! Em 1997 foi lançado um dos capítulos mais populares da série, agora a Namco descartava o nome Air combat juntamente com sua má fama, e criava o novo e surpreendente Ace Combat 2.

Na época o game impressionava por sua ação rápida e seu ritmo frenético, contando com várias missões sobre um



mundo fictício este foi um dos maiores sucessos da série. Após o sucesso de Ace Combat 2 vários games da série foram lançados seguindo os mesmos padrões, porém com algumas inovações.

Dentre estas continuações foi lançado o Ace Combat X: Skies of Deception no PSP em 2006, novamente para a infelicidade da Namco este game não foi um grande sucesso entre os fãs da série, mesmo sendo um game de qualidade ele acabou ignorado pelos donos de PSP.

Mas mostrando sua insistência na série e no PSP a Nanco anunciou no início do

ano seu mais novo game da série, nomeado Ace Combat: Joint Assault o jogo chega em breve ao PSP trazendo consigo várias inovações na série.

Ao invés do antigo e fictício mundo de Ace Combat o novo game será ambientado no nosso planeta em localidades como Egito, Londres, Midway, San Francisco e Tóquio. O game apresenta tanto missões Single-Player quanto um modo Multiplayer.

No modo Single-Player o jogador irá passar pelas missões do modo história do game, missões como destruir inimigos, bases inimigas, impedir ataques inimigos, fazer

**SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!**

aterrissagens em locais perigosos entre outras missões, já no modo multiplayer do game você poderá formar um grupo de combatentes de quatro pessoas e enfrentar as missões de um modo campanha cooperativo, e além do modo cooperativo multiplayer você também terá algumas missões extras que podem ser completadas com grupos de até oito jogadores, algumas destas missões serão simples já outras exigirão maior coordenação e cooperação dos jogadores.

Para te auxiliar nas missões você terá uma seleção com aproximadamente 40 aeronaves licenciadas, algumas serão fracas já outras contarão com tecnologia de ponta para te ajudar a vencer os desafios do jogo.

Expectativas?

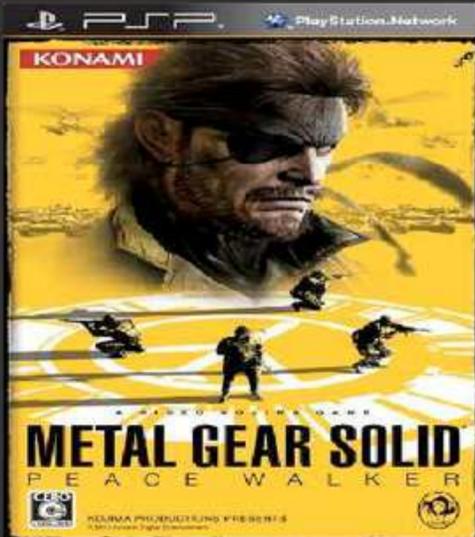
No geral Ace combat: Joint assault promete contar com muitas horas de gameplay tanto no modo single-player quanto no multiplayer.

Além de sua duração empolgante o game conta com

gráficos excelentes, gráficos estes que se assemelham e muito aos gráficos da franquia no PS2. Sendo assim as expectativas em torno dele não poderiam ser maiores se não a de estarmos a espera de um novo clássico da série!



PRÉVIA: METAL GEAR: PEACE WALKER

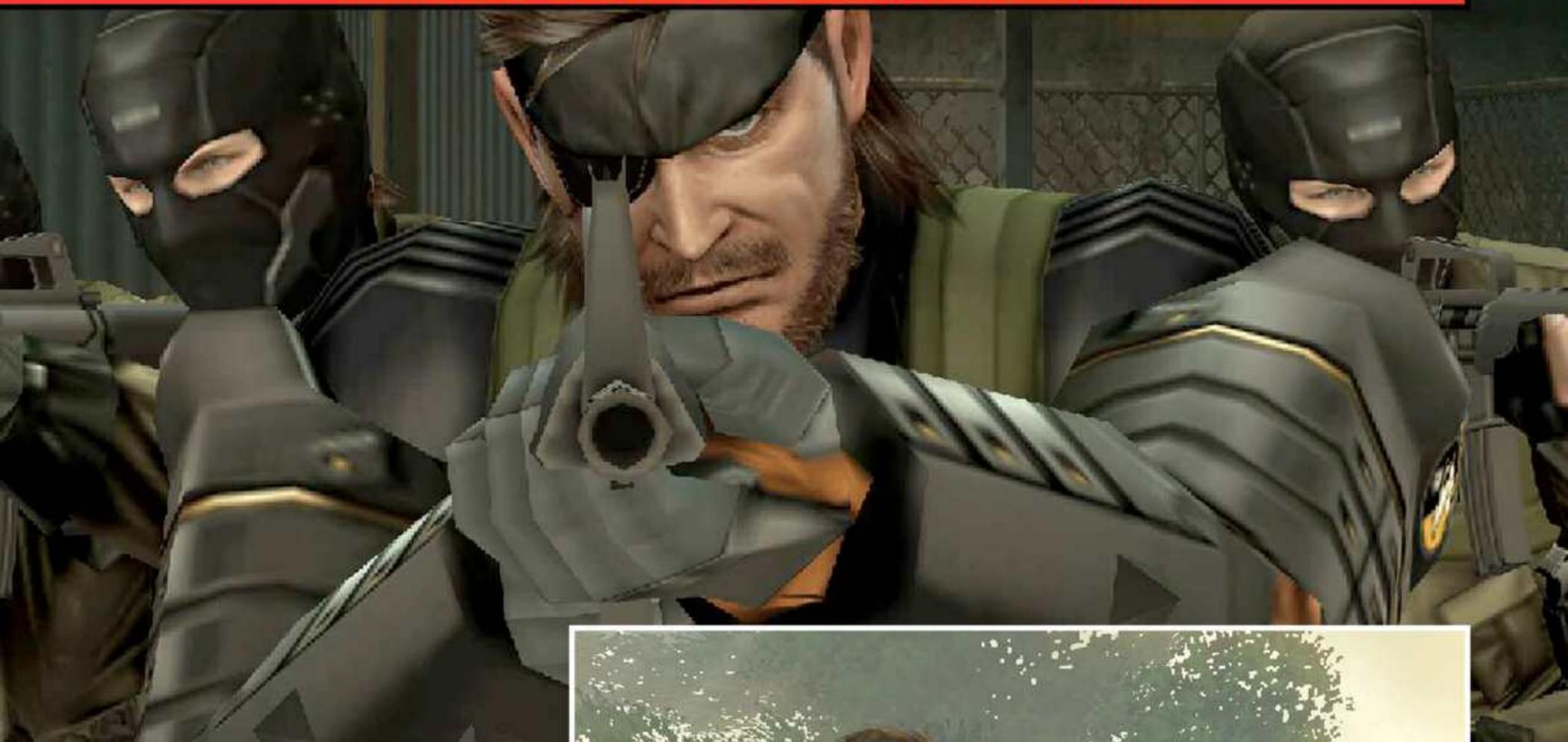


Ficha Técnica
Plataformas: PSP
Distribuidora: Konami
Produtora: Kojima Productions
Gênero: Ação/Stealth
Lançamento: 08/06/2010

Por: Thiago H. R. Costa

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER leva a série a uma nova e excitante aventura, com visuais incríveis; com os desafios já conhecidos do público; com novas armas e os mais famosos personagens de Metal Gear.

**SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!**



As lendas falam sobre um lendário soldado que travava uma guerra contra o mundo. Seu nome era Naked Snake, também conhecido como Big Boss, e é em Peace Walker que a verdade por trás desta lenda será finalmente revelada, prometendo elevar ao máximo o poder do PSP.

É impossível deixar de citar que a equipe que trabalha no título para PSP e mesma que trabalhou em Metal Gear Solid 4: Sons of The Patriots, ou seja, o título consegue trazer não só a força de Metal Gear, mas também a essência do grandioso título lançado para PlayStation 3.

Em 1970, Big Boss levou seus soldados intitulados "Soldados sem Fronteiras" até a Colômbia, onde fora abordado por visitantes a partir da Costa Rica, uma nação "sem força militar". A crise dos mísseis cubanos se alastra pelo mundo, e a América Latina se tornou uma peça impor-



tante para manter a paz e o equilíbrio entre o Oriente e Ocidente.

Entretanto, em várias regiões da Costa Rica, uma misteriosa força armada aparentemente iniciou ativida-

des suspeitas. Para manter a paz, um grupo de soldados denominados "Sem Fronteiras" entra em ação.

Em breve, estes seriam conhecidos como os criadores de "Outer Heaven".



Quando o assunto é jogabilidade os fãs da série podem aguardar o que de melhor existe em Metal Gear com a jogabilidade "stealth", somados a uma nova jogabilidade totalmente inovadora e exclusiva de Peace Walker.

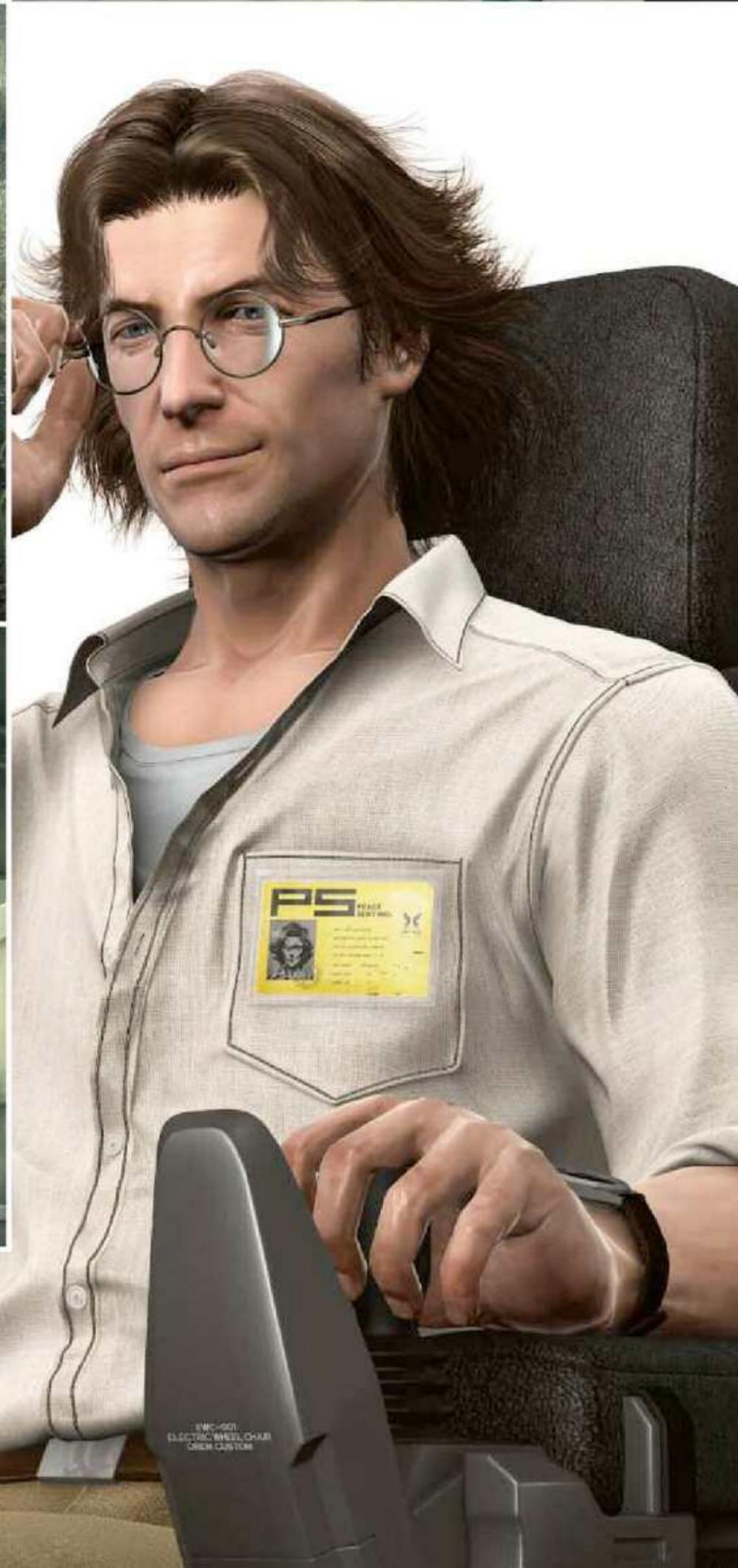
Esta nova jogabilidade promete fundir em um único gênero conceitos e elementos como de "stealth" e "RPG de ação" de forma a criar um novo gênero nunca antes visto no mundo dos games.

Além disso, Metal Gear Peace Walker permitirá que até quatro jogadores interajam na forma co-operativa em dois modos diferentes denominados "Co-op" e "Snake".

O primeiro permitirá que os jogadores consturam sua reputação com base na partilha de equipamentos e recursos, enquanto o segundo, permite que um dos jogadores inicie a ação e os ataques enquanto os demais jogadores protegem e defendem os objetivos.

Peace Walker chegará em breve e promete revolucionar a forma como olhamos o PSP. É aguardar e conferir.





ANÁLISE: KINGDOM HEARTS: Birth By Sleep

Gráficos: 10 Jogabilidade: 9 Som: 10 Diversão: 10 Replay: 10 Nota Geral: 9,8



Ficha Técnica

Plataformas: PSP

Distribuidora: Square Enix

Produtora: Square Enix

Gênero: Ação/RPG

Lançamento: 09/01/2010 JP

Após uma longa espera finalmente um dos títulos mais esperados do PSP chega as lojas, e o que será que temos a dizer sobre ele?

Bem, antes de começar a falar sobre este game é importante que conheçamos melhor os três protagonistas deste título.

O primeiro deles é Ventus, um jovem aprendiz de Keyblade, com bondade no coração Ventus desempenha papel de herói neste game, mas ao olhar para Ventus a primeira coisa que vem a nossa mente é a pergunta “quem é ele?”, pois sua aparência é praticamente idêntica a de Roxas (presente em outros capítulos da série,) tais perguntas vão sendo respondidas no decorrer de sua história, mas Ventus não é um personagem tão marcante no novo game da série, sua história não consegue nos surpreender tanto quanto a dos outros dois heróis.

O segundo herói da trama é



Por: Marco Aurélio C. Silva



Terra, este é o mais velho e forte integrante do trio de heróis. Terra é um jovem muito ambicioso e sempre almejou ser o mais poderoso entre os Keyblade Masters, porém sua ganância acaba atrapalhando seu desempenho, e quando ele tem suas habilidades postas em teste acaba falhando.

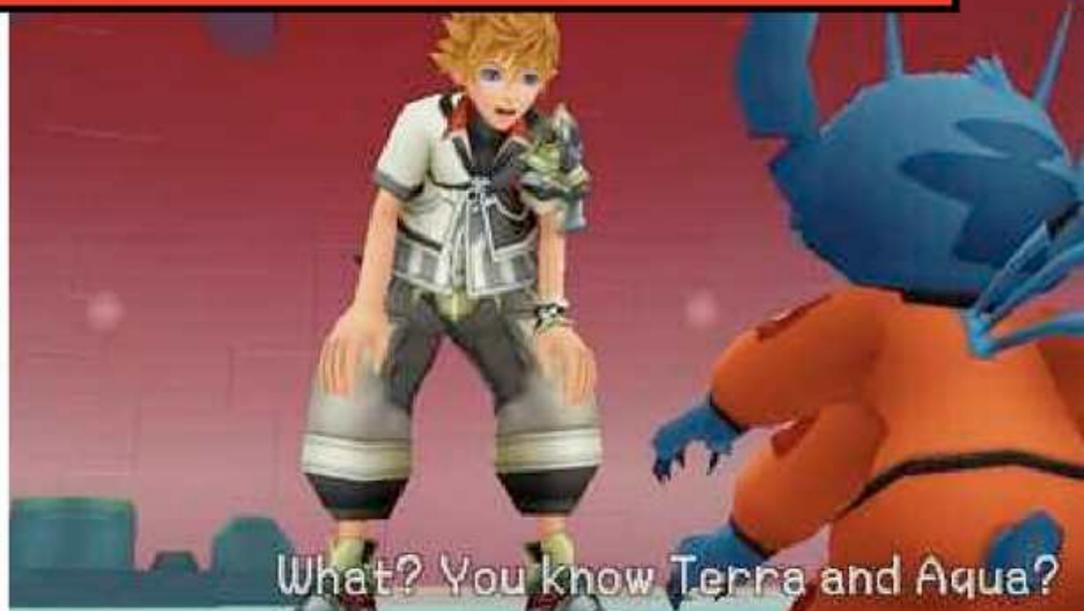
Por conta deste fracasso ele acaba humilhado e perturbado, em sua história Terra vive oscilando entre o bem e o mau, sua ganância de poder

acaba fazendo com que em vários momentos ele esteja trabalhando em conjunto com os vilões.

Seu enredo é algo muito inovador na série, sua identidade é completamente diferente da de qualquer outro personagem da série, o que faz dele sem dúvida o personagem mais marcante da série.

A terceira e última heroína do game é Aqua, uma jovem de bom coração, habilidosa,

**SEJA UM ASSINANTE DA REVISTA VIDA PLAYSTATION.
ASSINATURA GRATUITA. CLIQUE AQUI PARA SABER MAIS!**



responsável e afetuosa. Em Kingdom hearts Birth by Sleep Aqua despenha o papel de entrelaçar as histórias de Ventus e Terra, seu enredo não é tão marcante quanto o de Terra mas sem dúvida alguma ela desempenha um papel muito importante na trama e jogar com ela será uma experiência única na série.

Após feitas as devidas apresentações dos heróis é hora de saber o que moverá os três em uma aventura única e fenomenal!

A história do game tem seu início dez anos antes dos acontecimentos do primeiro game da série, em um lugar chamado " Land of Dephature ", neste lugar o mestre Eraqus treina Aqua e Terra para que futuramente eles se tornem Keyblade Masters.

Porém para alcançar tal benefício os jovens devem passar por uma prova feita por seu mestre, e ao serem testados apenas Aqua é aprovada pois Terra é impedido de se tornar um Keyblade Master por conta de toda a ganância existente em seu coração.

Após o teste, o Keyblade Master Xehanort desaparece e o local é invadido por criaturas conhecidas como the Un-



versed, após a batalha Eraqus envia Terra para encontrar Xehanort e desvendar os mistérios deste ataque, juntamente com Terra Eraqus envia Aqua para que ela auxilie Terra em sua missão e impeça que ele seja possuído pelas forças do mal, além disto Aqua tem também a missão de trazer Ventus de volta a " Land of Dephature "

A novidade em KH Birth by sleep é que esta história poderá se desenrolar de três formas diferentes, pois quando iniciamos o game devemos escolher entre Terra, Aqua e Ven para darmos início a história, ao escolhermos um dos personagens iremos criar um save file apenas para ele e vivenciar a aventura a partir de sua história, após concluirmos a história com o primeiro personagem iremos reiniciar o

game com outro personagem.

A forma como cada história irá se desenrolar será única e após terminarmos a história das três formas diferentes poderemos então desvendar todos os mistérios da trama do game, e também resolver algumas outras questões que não foram esclarecidas em outros games da série.

Durante a aventura iremos encontrar vários personagens conhecidos do mundo das fábulas infantis, alguns deles já foram vistos anteriormente na série e outros tem sua estréia aqui (como é o caso de Branca de neve), além de novos personagens há novos mundos para se explorar e outros mundos pelos quais já passamos em aventuras anteriores, porém estes mundos já conhecidos foram totalmente recriados, algo que me im-

recriados, algo que me impressionou muito já que em games anteriores da série os mundos sempre se mantinham os mesmos ou tinham apenas algumas inovações.

Ao visitar cada mundo a sua história irá se entrelaçar com a daquele mundo, revelações serão feitas, aliados serão conquistados e vilões serão encontrados.

E assim como de costume na série cada mundo tem vários itens para se coletar, o que lhe renderá um bom tempo de exploração.

Mas apesar de todas as inovações da série a que mais chama atenção é o sistema de combate, este é conhecido aqui como 'Command Deck Sistem', este sistema será sua ferramenta para estipular toda a forma como você irá se portar nas batalhas, através deste sistema nós podemos criar habilidades, magias, ditar novos estilos de luta e muito mais!

Com este sistema de batalha você pode combinar seus itens para assim obter novas habilidades, inicialmente as habilidades conquistadas por você não são fixas mas se você evoluí-las até que a frente de seu nome fique uma coroa dourada elas se tornaram fixas e ainda mais poderosas.

Enquanto você ganha experiência no game você vai tendo ainda a possibilidade de combinar estas magias para criar feitiços estrondosos, sendo assim há um enorme número de magias e habilidades a serem conquistadas, e conquistá-los será uma tarefa árdua e duradoura!

Outra novidade são os Command Styles, no decorrer do game você além de criar ma-



gias e habilidades por meio de seus itens você também poderá criar estilos de comando, funciona de forma bem simples: No canto esquerdo da tela acima do menu de ações há um pequena barra com o nome Command, e enquanto você ataca seus inimigos esta barra vai se enchendo, quando ela se enche você pode escolher entre executar um ataque potente contra os inimigos ou mudar de estilo, quando você muda de estilo

você contará com uma nova seleção de movimentos para o seu personagem, sem contar que você pode trocar de estilo até três vezes em uma sequência, e quando você está no terceiro e mais poderoso estilo de comando você poderá executar um movimento devastador quando a barra se encher, mas depois deste movimento sua barra de comando volta ao zero.



Esta novidade deixou o jogo muito mais variado, agora além de contar com três personagens jogáveis você conta com vários estilos de comando para se desenvolver, sem contar que alguns estilos, magias e habilidades de cada personagens são únicos!

E ainda como se fosse pouco há mais algumas possibilidades de ataques, como o Short Lock que o possibilita realizar ataques especiais contra um ou vários inimigos e os D-Links que aqui desempenham o mesmo papel que os Summons nos games anteriores.

De forma resumida o sistema de combate neste game é o mais completo e complexo da série, com ele você pode formar inúmeras estratégias para superar os desafios do game.

Os gráficos neste game impressionam tanto quanto as

inovações citadas acima, confesso que fiquei muito impressionado ao ver tudo aquilo rodando em um portátil, era quase que impossível de se acreditar, os efeitos visuais do uso de magia e da realização de golpes especiais estão infinitamente superiores aos de KH II que é tido como o melhor capítulo da série, além disto a parte sonora do game é muito bem executada, alguns temas que tocam enquanto percorremos os mundos são reciclados dos games anteriores da série, mas os temas dos novos mundos e dos chefes são muito impressionantes, e juntamente com os gráficos formam um excelente conjunto!

Veredicto

Kingdom hearts Birth by sleep foi um dos games que mais me impressionaram nos

últimos tempos, não por ser perfeito pois isto ele não é, mas sim por que inicialmente eu apenas imaginava que ele fosse ser mais um game a utilizar a fórmula de sucesso dos games lançados no PS2, e no entanto este game conseguiu se colocar no topo da série, com uma experiência única e muito empolgante!

O certo é que este game é um clássico e deve ser jogado pelos fãs da série e pelos donos de PSP pois clássicos como este não são fáceis de se encontrar, e caso você não tenha um PSP este é um ótimo motivo para começar a pensar na possibilidade!

5º

Prince of Persia: Sands of time

Por: Ígara Ferreira

O jogo conta a história do Prince da Pérsia, filho do Rei Shahrman. Pai e filho em busca de poder invadem a Índia e derrotam o marajá com ajuda do Vizier.

Durante a invasão Prince encontra uma adaga que permite ao seu dono voltar no tempo.

Com a vitória sobre o lugar, sequestram a princesa Farah e se apoderam de todo o palácio e suas riquezas, incluindo a adaga e uma ampulheta gigante de areia. Vizier sabia que o portador da adaga junto com a ampulheta ganharia o dom da imortalidade, então ele engana a todos convencendo Prince de cravar a adaga na ampulheta e liberando assim uma maldição que transforma todos em monstros de



areia.

Contudo Prince, Farah e o Vizier não se transformam, pois todos portavam respectivamente de uma adaga, medalhão e um cajado, que os protegem da tal maldição.

Para concertar seu erro, Prince resolve então devolver as "areias do tempo" de volta a ampulheta, para assim acabar com a maldição utilizando a adaga, e é aí que começa a aventura.

Você controlará o Prince com todas suas habilidades acrobáticas, seus golpes sensacionais com a espada e seu novo poder

de voltar no tempo. Mais tarde também poderá contar com a ajuda de Farah, que te dará as vezes cobertura com seu arco e flecha, e outras ajuda nas soluções dos puzzles.

De forma resumida Prince of Persia: Sands of Time foi um dos games mais inovadores da era PS2, sua história incomum e cinematográfica aliada a sua mecânica sólida e aventureira fizeram deste capítulo um dos mais bonitos games do PS2, e também o tornaram o melhor capítulo da série.

4º

Devil May Cry

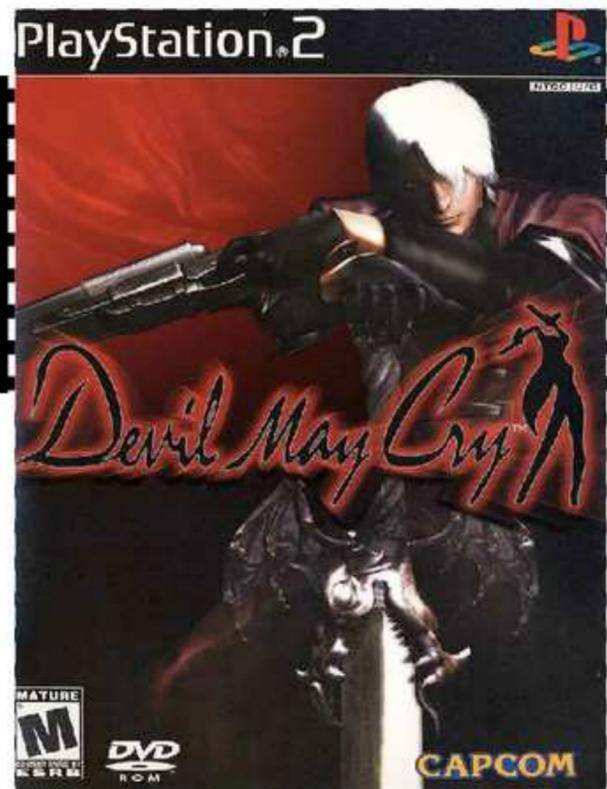
Por: Marco Aurélio C. Silva

Devil May Cry foi inicialmente projetado para ser um novo capítulo da série Resident Evil, mas como o resultado iria se afastar muito do objetivo da série os diretores optaram por criar uma nova série.

Em Devil May Cry somos postos na pele de Dante, o protagonista e filho do temível demônio Sparda, por ser filho de um demônio Dante tem o poder de se transformar em um demônio e destruir seus inimigos, mas por outro lado sua mãe era uma humana e isto o torna também um humano, o que o faz incapaz de usar seus poderes malignos ininterruptamente.

Dante é um caçador de demônios e possui até uma agência para a contratação de seus serviços, porém um dia Dante é misteriosamente atacado por uma jovem chamada Trish, este ataque acaba levando Dante a um misterioso castelo, que revelará segredos de seu passado e desenvolverá uma mística e intrigante história.

Devil May Cry inovou muito no que diz respeito a jogabilidade, sua mistura de Castlevania com Beat'em up's e ainda a adição de armas de fogo conquistou ao público e serviu de influência para vários outros games, porém nenhum outro game alcançou o mesmo sucesso e impacto deste



título, que até hoje é tido como um dos melhores games de ação já criados.

3º **GTA III**

Por: Marco Aurélio C. Silva

Será que tem alguém neste mundo dos Video-games que nunca tenha ouvido falar nesta série? É um tanto difícil pois esta foi uma das séries mais bem sucedidas da história dos vídeo games, com GTA IV a série bateu recordes e ocupou durante muito tempo o livro dos recordes, GTA San Andreas vendeu cerca de 18 milhões de cópias só no PS2, mas vocês se lembram quem deu início a todo este sucesso?

Em 2001 era lançado no PS2 o criticado e adorado GTA III, abordando um novo aspecto e totalmente reinventado o game foi um dos maiores sucessos da época e rapidamente elevou a popularidade da série ao máximo. Nos introduzindo em uma vida bandida

e s t e game nos apresentava di- v e r s a s missões

nas quais cometíamos crimes como matar, roubar, nos aliar a traficantes, perseguir traidores e etc.

Toda esta novidade impressionou a muitos, e este era definitivamente um game inigualável, mas por outro lado suas apostas incomuns fizeram da série uma das mais perseguidas da história dos games, muitos países tentaram boicotar o game, e várias pessoas o processaram por conta de seu conteúdo.

Mas nada disto conseguiu frear este game e até hoje um game da série GTA é sinô-



nimo de muito dinheiro e polêmica.

Para a nossa sorte a série se mantém com muita qualidade e inovações a cada novo capítulo!

2º **God of War 2**

Por: Marco Aurélio C. Silva

God of War não foi um game com uma trajetória fácil, o primeiro game da série não ganhou grande popularidade entre os gamers, mas ganhou um grande destaque na mídia que não mediu esforços para boicotá-lo por conta de seu conteúdo polêmico, mas em 2007 quando God of War II foi lançado e elevou as capacidades do PS2 ao máximo, o público decidiu olhar para a série e ela acabou se tornando uma das mais populares de todos os tempos no PS2, e não é para

menos.

God of War conta a história do guerreiro espartano Kratos, que ao perceber que não tinha mais como vencer uma batalha contra o exército bárbaro, decide entregar sua alma ao Deus da guerra em troca da vitória, a partir de então Kratos se torna um escravo da guerra, sem piedade e nem sentimentos.

Um belo dia Kratos, ordenado por Ares acaba cometendo um grave acidente que destruiu sua vida, a partir de então Kratos jurou e fez vingança contra o Deus da

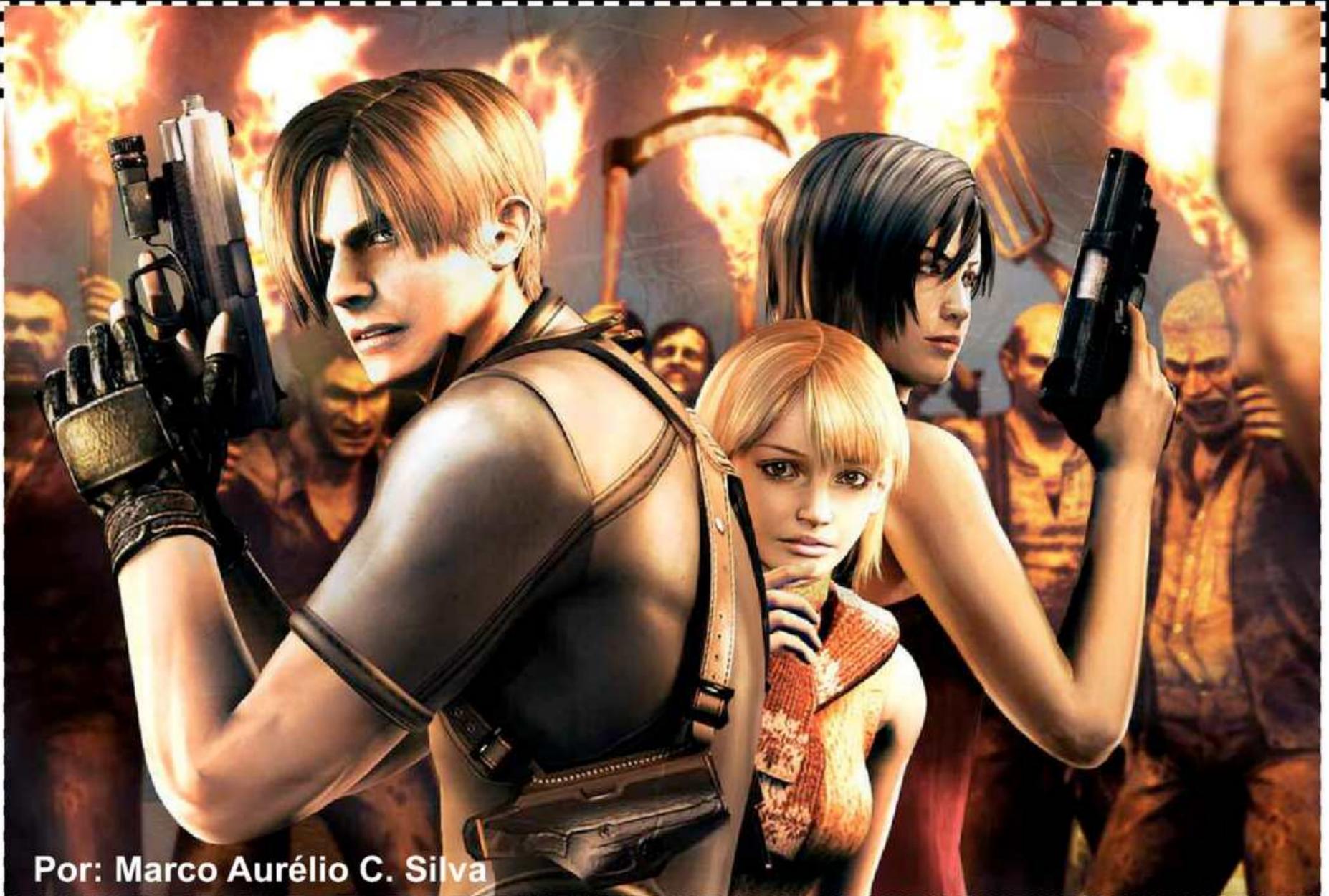


guerra.

Esbanjando beleza este título foi um dos mais bem feitos do PS2, seus gráficos eram ótimos e a construção artística dos cenários deixavam a qualquer um de boca aberta, sem contar com sua mecânica fluída e sangrenta.

God of War inovou ao misturar elementos de puzzles com uma mecânica sólida e um enredo muito incomum, o resultado da inovação foi a construção de uma das principais séries de exclusivos da Sony.

1º RESIDENT EVIL 4



Por: Marco Aurélio C. Silva

Tido inicialmente como um exclusivo do Game Cube Resident evil 4 foi um dos capítulos mais polêmico da série de survival horror da Capcom, as polêmicas surgiram por conta das inúmeras inovações presentes no novo game, inovações estas que fizeram de RE 4 um jogo totalmente diferente dos jogos anteriores da série.

Ao invés dos zumbis nós enfrentávamos agora humanos dominados por um vírus conhecido como Las plagas, estes humanos eram muito mais rápidos e agressivos que os zumbis, eles poderiam atacá-lo com foices, pás, rastelos, facas, flechas e até mesmo serras elétricas. As inovações não se limitaram

apenas aos inimigos e este game trazia consigo um novo esquema de câmera, sistema este muito superior aos dos games anteriores, agora a câmera se localizava atrás do personagem e nos momentos de mira ela se aproximava e ficava sobre o ombro direito do personagem, além dos inimigos e sistema de câmera o game havia mudado totalmente sua abordagem, ao invés de balas contadas e poucos inimigos na tela nós encontrávamos muita munição e vários inimigos nos atacando em todo cenário que entrávamos.

Tantas inovações fizeram da ótima série de survival-horror um excelente game de ação, alguns torceram o nariz e outros ergueram as mãos para o

céu ao jogar um game tão fabuloso.

O certo é que mesmo tendo reinventado a série Resident evil 4 ainda conseguiu manter a série no topo! E sem dúvida alguma Resident evil 4 e suas inovações se tornaram um game clássico e que deve ser conhecido por todos, se é que alguém ainda não conheça!

Guia de Troféus

Acabou a brincadeira, chegou a hora de platinar!!!

Por: Jonathas A. Medeiros

grand
theft
auto IV

Troféus Off-Line

Off The Boat – Complete a primeira missão do game “The Cousins Belic”

One Hundred and Eighty – Num jogo de dardos com um amigo, marque 180 pontos em uma jogada só.

Pool Shark – Derrote um amigo seu num jogo de sinuca

King of QUB3D – Alcance a pontuação máxima do jogo QUB3D

*Dica: Encontre uma das máquinas do jogo no Strip Club na ilha.

Finish Him – Faça 10 contra golpes em menos de 4 minutos

*Dica: Vá até a área de Helitour e junte um pouco de pedestres para lutar com você, e contra golpeie todos eles com o botão círculo, mas lute apenas com pedestres, não ataque os guardas.

Geneticaly Superior – Vença 20 corridas no modo Single-Player

*Dica: É só marcar as corridas via celular com Brucie

*Dica 2: Termine o game primeiro para depois tentar este troféu

Whelie Rider – Empine sua moto durante 500 milhas

*Dica: Pegue uma PCJ 600 vá até a Broker Bridge e empine a moto durante todo o percurso da ponte

Gooble Gooble – Faça 3 Strikes seguidos num jogo de boliche com 10 pinos

Driving Mr. Belic - Consiga a habilidade especial de Roman, que é lhe enviar táxis

Rolled Over – Role 5 vezes no ar com seu carro

*Dica: Vá até uma locação com um balanço, jogue seu carro contra o balanço, assim conseguirá o troféu.

Walk Free – Vença uma perseguição com nível de procurado de 4 estrelas

*Dica – Fique matando policiais e correndo deles, depois quando o Helicóptero da polícia aparecer, derrube-o com um tiro de RPG, daí quando conseguir 4 estrelas fuja da polícia e ganhará o troféu.

**Nota - Se usar códigos este troféu ficará bloqueado

Courier Service – Depois que habilitar a habilidade de Little Hacob de lhe oferecer trabalhos (Job) no seu celular, complete 10 trabalhos para ele.



*Dica – Termine a história do game primeiro para depois tentar este troféu.

Retail Therapy – Consiga a habilidade especial de Little Jacob que é de lhe vender armas por preços baixos.

Chain reaction – Explode 10 carros em 10 segundos

One man army – Fique em 6 estrelas por 5 minutos

*Dica – Antes de destrancar a terceira ilha, vá até a área de Helitour, roube um Helicóptero e fique voando sobre a terceira ilha até ganhar o troféu depois espere salvar e dê Load Game.

Lowest Point – Complete a missão “Roman’s Sorrow” no modo história

Order Fullfield – Complete as missões de Exotic Export mandadas pro Brucie via e-mail

*Dica: Termine o game primeiro para depois tentar este troféu.

Manhunt – Mate os mais procurados de Liberty City

*Dica: Roube um carro de polícia e acesse o computador da polícia para achar os bandidos.

*Dica 2: Termine o game primeiro antes de tentar este troféu

*Dica 3: São 10 bandidos para cada ilha e tenha sempre uma sub-metralhadora carregada a mão.

Cleaned the main streets – Mate 20 bandidos que cometeram crimes recentemente

*Dica 1: Termine o game primeiro antes de tentar este troféu

*Dica 2: É só selecionar a primeira opção no computador do carro da polícia e sair eliminando os criminosos que aparecem.

Fed the fish – Complete a missão “Uncle Vlad” no modo

história.

It’ll cost ya – Viaje de uma ilha para a outra como passageiro de taxi sem cortar o video (ou viagem, chame como quiser rsrs)

Sightseer – Faça todas as variações de tour com Helicópteros.

Warm Coffee – Seja convidado para entrar na casa de sua namorada

*Dica: Atenda a todas as vezes que puder quando Michelle (sua primeira namorada) lhe convidar para sair.

*Dica 2: Quando leva-la para casa depois de sair com ela, selecione a opção “Try Your Luck”, logo depois conseguirá o troféu.

That’s how we roll – Consiga a habilidade especial de Brucie, que é a de lhe levar de helicóptero a todos os cantos da cidade.

Half a million – Consiga juntar uma fortuna de \$500.000

Impossible Trinity – Complete a missão “Museum Piece” no modo história

Full Exploration – Destrave as 3 ilhas de Liberty City

You Got the message – Entregue os 30 carros pedidos por mensagem de texto.

*Dica 1: Termine o game antes de tentar este troféu

Dare Devil – Complete todos os “stunt jumps” (saltos nas rampas)

*Dica – Termine o game antes de tentar este troféu

Assassin’s Greed – Termine todas as 9 missões de assassino via telefone público

Endangered Species – Mate todos os 200 pombos de



de Liberty City

*Dica – Termine o game antes de tentar este troféu

Under the Radar – Passe por baixo de todas as pontes de Liberty City usando um Helicóptero

*Dica – Termine o game antes de tentar este troféu

*Dica 2 – Consiga helicópteros na área de Helitour

Dial B for Bomb – Consiga a habilidade especial de Pac-kie, que é de implantar bombas nos carros para você.

Gracefully Taken – Complete a missão “I’ll take her” no modo história

Liberty City (5) – Faça com que todos os seus amigos gostem de você com uma porcentagem de 90%

No More Strangers – Você encontrou todos os seus “amigos” espalhados pela cidade

You won – Complete a história do jogo

Liberty City Minute – Complete a história do jogo em menos de 30 horas

*Dica – Para correr menos risco de perder este troféu, não complete os já avisados troféus acima, antes de ter este!

Key to the City – Complete o jogo GTA IV 100%

Troféus do modo On-line

Team Player – Mate 5 membros da equipe adversária

Cut your teeth – Suba no rank on-line pelo menos um posto

Join the midnight Club – Você ganhou uma corrida sem bater com seu carro

*Dica: Marque com um amigo, ponha no modo corrida e peça-o para deixar ganhar a corrida, durante a corrida não bata com o carro nenhuma vez.

*Dica 2: Ponha no modo Race e não no GTA Race

Fly the Co-op – Complete as missões “Deal Breaker”, “Hangman’s NOOSE” e “Bomb da base II” num tempo correto

Taking it for the team – Você deve estar na equipe vencedora em todos os tipos de jogos Multiplayer.

Top of the food chain – Mate 20 inimigos com uma pistola no modo Deathmatch

Top of the midnight club – Vença 20 corridas diferentes no modo multiplayer

Auf Wiedersehen Petrovic – Você já ganhou em todos os tipos de jogos no multiplayer

Let Sleeping Rockstars Lie – Mate um Rockstar no modo Multiplayer

No momento este guia não conta com os troféus liberados na nova expansão.

FINAL STATION

WWW.FINALSTATION.ORG



**TUDO SOBRE
GAMES
FILMES
INTERNET
TECNOLOGIA
E MUITO MAIS!**

É GRÁTIS!

**CADASTRE-SE NO FÓRUM
PARA TER ACESSO TOTAL!**

CLIQUE AQUI!



**FIQUE ATENTO AO LANÇAMENTO DA
EDIÇÃO #06 EM JUNHO**

**PARA MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE A
REVISTA ACESSE O NOSSO SITE**

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

O Vidaplaystation.com.br é um site brasileiro voltado exclusivamente para a família Playstation e seus periféricos. Sendo devidamente registrado em domínio brasileiro. Não possuindo fins lucrativos, tão pouco recursos financeiros próprios. Todo o conteúdo existente no VidaPlaystation (site, fórum e revista) é entendido como um só, não havendo diferenciação entre eles, sendo que tudo é produzido de forma voluntária e espontânea pelos seus membros sem fins lucrativos, sendo resguardado todo e qualquer tipo de direito autoral referente às análises, prévias, detonados e todos os demais conteúdos conforme a Lei 9610/98, sendo proibida a reprodução parcial ou integral do conteúdo disponibilizado no VidaPlaystation sem a expressa autorização de seus autores.