

EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA

REVISTA VIDA PLAYSTATION

Nº #08

ANÁLISES

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

PES 2013

STARHAWK

SOUND SHAPES

E MUITO MAIS

PRÉVIA

ASSASSIN'S CREED: LIBERATION

HITMAN: ABSOLUTION

PLAYSTATION ALL-STAR BATTLE ROYALE

NEED FOR SPEED MOST WANTED



PLAYSTATION PLUS: JOGUE MAIS POR MUITO MENOS
O FUTURO DAS MÍDIAS FÍSICAS
CONHECENDO O QUE VOCÊ COMPRA

EDITORIAL

Chegamos a mais uma edição da Revista VidaPlaystation, esta já é a terceira desde que retornamos a todo vapor. Gostaríamos de convidar a todos a assistirem os vídeos de nosso mais novo parceiro, o MagnuGamer, com notícias semanais voltadas para o Playstation Vita.

Este foi um mês farto para o mundo dos games, e nem todos os conteúdos foram colocados nesta edição, demos destaque aos jogos lançados antes, tais como PES 2013, Tekken Tag Tournament 2, o que significa que jogos como Resident Evil 6 e FIFA 2013 devem aparecer possivelmente em nossas próximas edições.

Por fim, gostaríamos de agradecer todo o apoio que estamos recebendo, bem como os elogios, isso fortalece o nosso trabalho bem como nos dá ainda mais força para continuar fazendo o que mais gostamos, que é viver literalmente no mundo dos games, afinal de contas, nossa Vida é Playstation.

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation

COLABORADORES

Petrocelli T. Santos



Diego de Almeida Castro



Sérgio Henrique B. Viveiros - Moderador Geral VidaPlaystation



André Luíz Galatti



EQUIPE

EDITOR-CHEFE

Thiago H.R. Costa



ADMINISTRADOR

Ricardo Lima



ADMINISTRADORA

Igara Ferreira



ADMINISTRADOR

Ricardo S. Eugênio



EDIÇÃO FECHADA EM
24 DE OUTUBRO DE
2012

ÍNDICE

ARTIGO:O FUTURO DAS MÍDIAS FÍSICAS.....	04
ARTIGO:CONHECENDO O QUE VOCÊ COMPRA.....	05
ARTIGO: JOGUE MAIS POR MUITO MENOS.....	06
PRÉVIA: ASSASSIN'S CREED: LIBERATION.....	10
PRÉVIA: NEED FOR SPEED: MOST WANTED.....	12
ANÁLISE: SOUND SHAPES.....	14
ANÁLISE: SHINOBIDO 2 :REVENGE OF ZEN.....	16
PRÉVIA: HITMAN: ABSOLUTION.....	20
PRÉVIA: PLAYSTATION ALL-STAR BATTLE ROYALE.....	22
ANÁLISE: STARHAWK.....	24
ANÁLISE: RENEGADE OPS.....	28
ANÁLISE:TEKKEN TAG TOURNAMENT 2.....	30
ANÁLISE: THE WALKING DEAD: AROUND EVERY CORNER.....	34
ANÁLISE: PRO EVOLUTION SOCCER 2013.....	36
DESTAQUES DO FÓRUM.....	40



**ANUNCIE AQUI
COMO PAR-
CEIRO. PREÇO
ESPECIAL!**

GOSTARIA DE ANUNCIAR NO VIDAPLAYSTATION?
ENTRE EM CONTATO. PREÇOS PROMOCIONAIS.
CONTATO: thiago@vidaplaystation.com.br



Muito já se falou sobre o futuro das mídias físicas, e que com o meio de distribuição digital sendo difundindo, as famosas caixinhas deixariam as nossas prateleiras cada vez mais.

Eu particularmente nunca fui fã do conteúdo digital, mas devido ao que estou vendo no mercado de games essa opinião está mudando.

Nesse mês de outubro a Sony lançou para seus usuários na psn o programa PSN One Day, onde o jogo digital estará disponível no mesmo dia de lançamento na psn para download, e certos agrados aos assinantes plus, onde em alguns games, quem fizer a pré ordem terá 10%, e em outros receberá dlcs grátis ou as versões limitadas, enfim além da

praticidade de baixar e jogar logo no dia do lançamento, normalmente quem mora nos grandes centros não tem esse problema, mas quem mora no interior pode receber um lançamento até uma semana depois da data da compra, e para os apressadinhos esse novo sistema vem bem a calhar, desconto mas jogo no dia do lançamento mais bônus, uma combinação tentadora, atrelado ao fato de quem compartilha a conta para compras, isso é mais que agradável.

Com essas e outros tipos de ações feitas pelas distribuidoras, o mercado digital vem cada vez mais tomando conta, e quem sabe um dia talvez aposente as famosas caixinhas, e para isso se tornar cada

vez mais próximo, é somente algumas adequações que com o passar do tempo inconscientemente vamos fazendo, como colocar um HD de maior capacidade, compras via cartão de crédito na PSN, alguns mimos que não temos na nossa PSN Brasil, mas que mais cedo ou tarde teremos.

Um outro fator predominante é que os games digitais ainda custam o mesmo valor que um game em mídia física, algo que a indústria insiste em manter, quando tivermos o advento de preços mais baixos no conteúdo digital, com certeza esse tipo de compra se tornará mais e mais frequente em nossas vidas.



Todos os jogadores que convivem com jogos originais já devem ter notado uma diferença significativa entre uma caixa e outra que guarda seu jogo, mas porque existe essa diferença e o que ela quer dizer?

Bom, primeiro vamos às caixas estrangeiras oficiais, sejam americanas, japonesas ou européias elas sempre serão originalmente transparentes, com um símbolo do bluray no canto direito superior ou Playstation 3 escrito em extenso no caso de jogos mais antigos, ambos os símbolos não são só escritos e sim trabalhados na caixa, onde ao passar o dedo você consegue senti-los.

Nas caixas brasileiras oficiais do nosso país, elas também são transparentes, mas o símbolo do bluray fica localizado no meio e em volta de uma elipse, o símbolo além de ser trabalho em relevo é colorido, geralmente prateado. Outra característica é que qual-

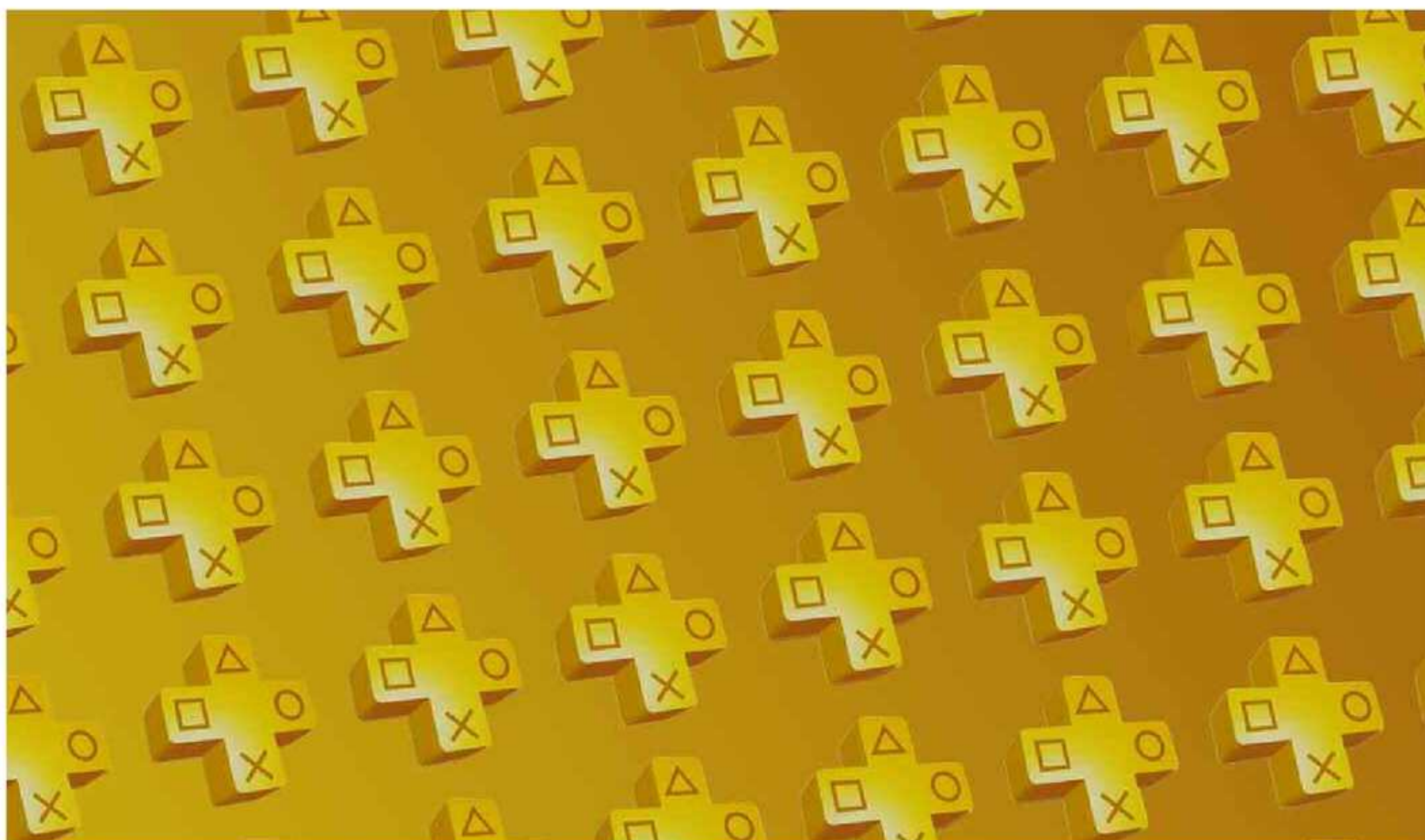
quer caixa original exige uma força ridícula para ser aberta e uma facilidade enorme ao retirar a mídia.

Já o que não acontece com as caixas genéricas que são facilmente reconhecidas pela sua cor leitosa, sua rigidez e dificuldade em retirar o bluray de dentro da cama.

Os símbolos presentes nessas caixas são feitos com tinta, não possuem relevo, ao passar o dedo são completamente lisos. A textura do interior da caixa também difere, as genéricas são mais ásperas, você pode perceber isso roçando a unha nelas. Mas qual o problema se a caixa for genérica? É simples, elas não são origi-

nais e não apresentam a qualidade exigida para a durabilidade dos seus jogos, existem muitos casos onde essas caixas ocasionam a trincagem da mídia, é raro, mas numa caixa original isso não aconteceria.

Por isso, não se engane com jogos lacrados, grande partes dos vendedores possuem uma máquina específica para lacrá-los novamente, pois quem vende em caixa genérica geralmente compra do exterior apenas mídia, capa e manual para economizar espaço e evitar a taxaço, o que lhes permite vender os jogos a preços menores ou lucrar mais enganando o cliente final.



Se existia alguma dúvida quanto à qualidade do serviço pago oferecido pela Sony, estas dúvidas acabaram após o término da E3 2012. A Sony ofereceu de imediato, doze títulos

totalmente gratuitos para aqueles que fossem assinante do serviço Plus, jogos como Infamous 2, Little Big Planet 2, Ratchet Clank All 4 One e Just Cause 2 são apenas alguns dos títulos que podem ser baixados

e jogados imediatamente, para tanto bastaria ser assinante Plus, que caso você opte pelo pagamento anual e mais em conta, gastaria apenas um cartão de U\$ 50,00.

Pode parecer um valor alto a ser investido inicialmente, contudo quando você percebe que ao longo dos meses tantos outros jogos e de qualidade incrível também acabam sendo liberados gratuitamente, o investimento de pouco mais de R\$ 110,00 por ano, pode transformar-se em um lucro ao final dos doze meses em algo facilmente superior a R\$ 1.000,00 economizado com jogos.

A última grande surpresa foi o lançamento de Starhawk (cuja análise você confere nesta edição) totalmente gratuito em sua campanha single-player, e quem preferir jogar também os modos online basta efetuar o pagamento de U\$





20,00, quando você se cansar deste jogo, poderá baixar os dois primeiros episódios de The Walking Dead, ou ainda Payday The Heist, sem contar os diversos descontos que recebem os membros Plus.

Mas se você ainda não possui este serviço, e possui tanto o PS3 quanto o PS Vita, a Playstation Plus será lançada neste próximo mês de novembro também para o novo portátil da Sony, isso significa descontos em DLCs e em jogos para os membros Plus, bem como possuirá uma biblioteca instantânea grátis igual ocorre com o PS3, ou seja, a partir de novembro o Vita também receberá jogos completos e grátis para download, e você só precisa assinar o serviço e desfrutar dos benefícios.

A expectativa é que no mínimo um grande título do portátil seja liberado gratuitamente na Store neste próximo mês, bem como descontos com DLCs, ou na compra dos pró-

prios jogos.

Portanto, é inquestionável o fato de que se antes a Plus não possuía tantos atrativos, após a E3 2012 a Sony vem investindo bastante neste recurso e agradando os seus

assinantes com diversos jogos de qualidade, com descontos exclusivos e promovendo o seu verdadeiro slogan, ou seja, jogue mais pagando menos.

PRÉVIAS E ANÁLISES || PS VTA

PRÉVIAS

ASSASSIN'S CREED LIBERATION



ANÁLISES

SOUND SHAPES

sound
shapes™

Shinobido 2: Re- venge of Zen





www.supermaxgames.com.br

PRÉ-VENDAS ABERTAS

**Para todos os lançamentos
Reserve já o seu game**

PRÉ-VENDA



**PLAYSTATION 3 SUPER
SLIM 250 GB C/CABO HDMI
GRÁTIS**



PRONTA ENTREGA



Produtora: Ubisoft
Distribuidora: Ubisoft
Gênero: Ação/ Aventura
Classificação: + 17 M
Lançamento: 30 out. 2012

Assassin's Creed se tornou uma das maiores séries do mundo dos games, recebendo inclusive diversos livros que foram igualmente aclamados pela crítica. Os anos se passaram desde o primeiro título da série e novos recursos foram desenvolvidos, uma história se criou e após o grande sucesso nos consoles atuais chegou a hora da série embarcar em uma nova aventura no Playstation Vita.

Programado para chegar às lojas em 30 de outubro deste ano, Assassin's Creed III: Liberation promete levar a experiência dos consoles para o novo portátil da Sony de uma forma espetacular. A chave para o sucesso segundo os produtores é utilizar os mesmos pilares que conquistaram os fãs nos consoles de mesa, ou seja, combates

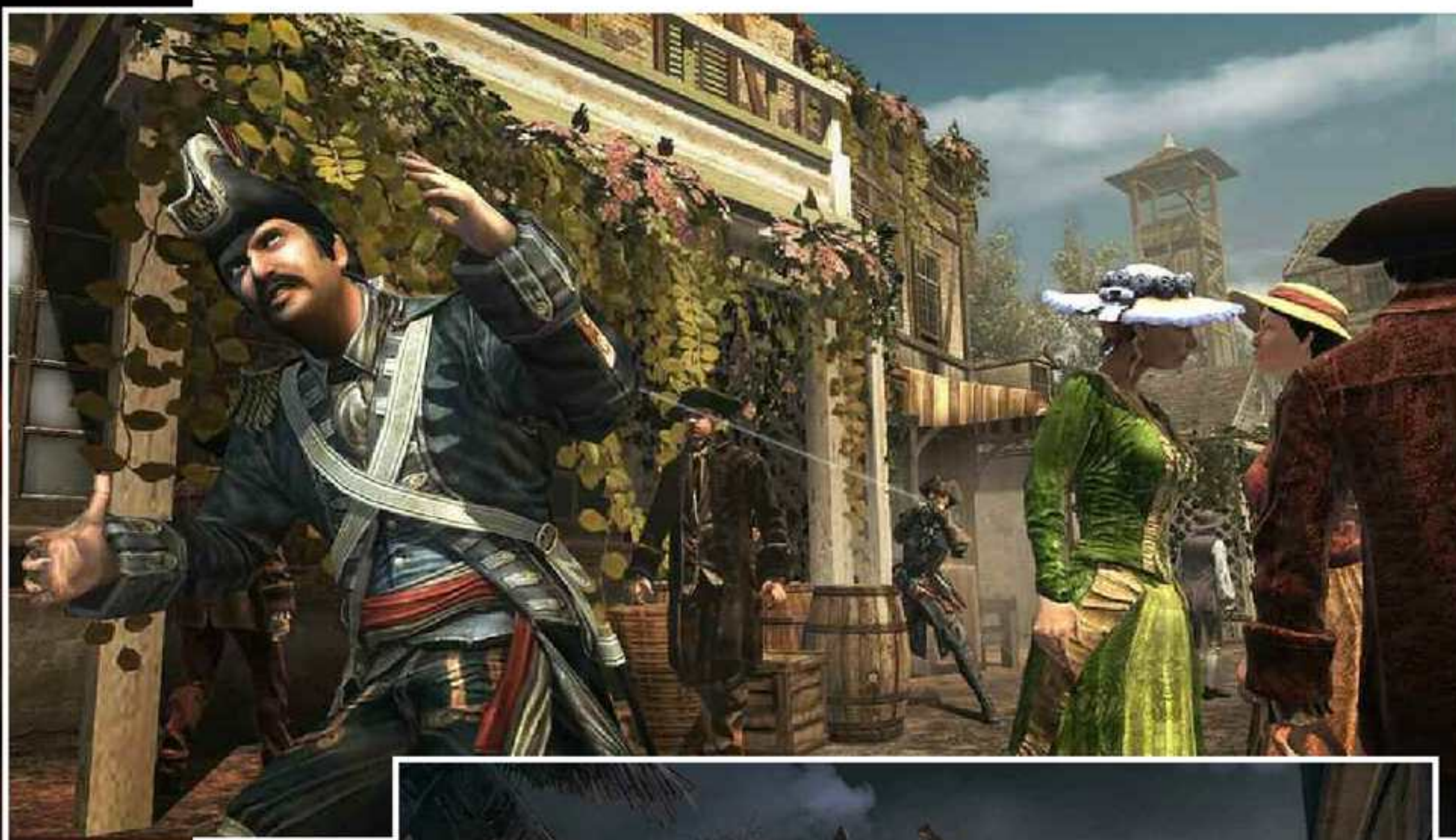


intensos, ampla exploração do cenário, e uma história rica em informações, intrigas e reviravoltas.

Pela primeira vez a série contará com uma protagonista mulher, Aveline. Uma mulher de convicções fortes, nascida de um casamento entre uma mulher africana e um nobre europeu, que luta pela liberdade em New Orleans no século XVIII, se misturando entre nobres e pobres, em uma cidade que se rebelou em razão das novas re-

gras impostas pelo Império Espanhol. Ainda segundo informações divulgadas, este nascimento de Aveline será utilizado para dar-lhes habilidades diferentes em situações diferentes, podendo se portar como uma mera donzela, uma terrível assassina ou uma escrava.

AC III: Liberation utilizará os recursos específicos do PS Vita, como os sistemas de toque na tela e no painel traseiro, bem como utilizará a câmera e o sistema de



“gyroscope”, o que permitirá criar combates incríveis, interação com o personagem nunca antes vista, permitindo uma experiência totalmente nova para a série. O título ainda contará com um multiplayer online.

Segundo Geoffrov Sardin, chefe de vendas e marketing da Ubisoft, ACIII: Liberation é o título mais ambicioso da série até o presente momento. Em uma demonstração apresentada pela Ubisoft dois cenários foram apresentados, com gráficos que superam os apresentados em Uncharted: Golden Abyss.

No primeiro focado no combate mostrou movimentos interessantes característicos da série, já o segundo cenário focou na furtividade. Ambos os cenários eram extremamente detalhados, inclusive a cidade



de New Orleans retratada no jogo conta com fortes influências da arquitetura francesa.

Os movimentos de Aveline são tão naturais e bem executados quanto os de Altair, Ézio e Desmond, o que mostra o empenho da produtora em igualar a experiência seja nos consoles ou no portátil. Ou seja, fica evidente que um dos focos do título se encontra no gameplay, correr e escalar, saltar, tudo acontece de forma bem fluída e natural na apresentação. Ainda, foi possível perceber que o sistema de troca de

armas e itens seguirá a mesma ideia utilizada em Metal Gear Solid HD Collection, ou seja, você trocará de armas ou itens selecionando-os na própria tela do portátil.

Produtora: Criterion Games
Distribuidora: EA
Gênero: Corrida
Classificação: + 10
Lançamento: 30 out. 2012

NEED FOR SPEED
MOST WANTED
a CRITERION GAME

Ao pôr do sol, onde as nuvens ficam avermelhadas e o céu começa a escurecer, um carro surgiu em uma das principais avenidas da cidade de Fairhaven. Tão veloz que mal podia capturar a imagem do motorista que estava conduzindo, um corredor pisava fundo o acelerador.

Não demorou muito para quem estava lá presente ouvir a sirene da polícia e várias viaturas aparecerem em meio de algumas ruas transversais. Quando um dos veículos ficou lado a lado com o motorista, ele não hesitou em lançar seu carro contra o dele e esse sair capotando atingindo os que estavam atrás, devolvendo o controle da situação ao corredor.

Após 7 anos o título de grande sucesso de Need For Speed recebe um reboot não



tão fiel assim, mas com uma ideia bastante interessante. Ao contrário do jogo original que o objetivo era vencer os corredores da Black List, aqui o objetivo é se tornar o corredor mais procurado no mundo inteiro.

Ou seja, o reboot levou ao pé da letra seu subtítulo "Most Wanted", você deve ser o mais procurado, não importa a modalidade da corrida ou se está simplesmente vagando pela cidade.

O mais procurado do mundo é literalmente o melhor jogador do planeta, pois apesar de você poder jogar sozinho, sempre estará ligado na rede. Numa competição definida por speed points, pontos conquistados de acordo com qualquer ação do jogador, tanto perdendo quanto ganhando você a receberá e é essa pontuação que posicionará os jogadores no ranking.

Segundo os produtores, tudo encontrado na versão do



PS3 estará presente no Vita e aparentemente poderemos até contar com o cross-buy. Porém existe uma limitação, não poderemos jogar com o psvita contra um amigo num Playstation 3 e nem vice versa, pois isso era complicado para a empresa adotar. Mas a pontuação de quem jogar no portátil somará a aquela ganhada no console de mesa, o que ajudará bastante na ascensão as primeiras colocações do ranking.

Para equiparar os jogadores, a Criterion resolveu liberar todos os carros de início pela cidade, assim jogadores que começaram semanas depois a jogar não ficaram numa distância impossível dos que começaram anteriormente. Entretanto, com os carros escondidos pela cidade podendo ser encontrados a qualquer hora, não basta, também teremos a



opção de equipar nossos carros. Os upgrades agora são variados, já divulgaram habilidades como o pneu encher novamente após passar sobre um tapete de prego entre outras coisas que só jogando para entender melhor.

Ao que tudo indica teremos 5 modos de jogo e carros com características próprias para serem utilizados especificamente em uma determinada modalidade. Tudo isso num jogo único, onde não haverá

muita diferença em jogar contra a IA ou um jogador de verdade, pois a campanha será a mesma para ambos. Diferente, inovador e com gráficos, som e tudo que um jogo de NFS presa, Most Wanted Reboot nos trará uma experiência única e será ao que tudo indica, o melhor jogo de corrida para o Playstation Vita.

Produtora: Queasy Games
Distribuidora: SCE
Gênero: Plataforma
Classificação: Livre
Lançamento: 07 ago. 2012
Nota: 10,0

sound shapes™

Um jogo com gráficos humildes, cenários que não passam de esboços e se não bastasse, uma campanha curta. É como voltar a era dos 8 bits sem tudo ser quadrado, porém com a mesma dose de diversão. O que pode desmotivar muito aos olhos, pode agradar muito a audição e ao cérebro, pois aqui a criatividade é acompanhada na medida certa pela trilha sonora.

Desde a apresentação até o menu, você fica se criticando de como foi gastar seu dinheiro com aquilo, mas ao jogar percebe que o cenário de nada importa, pois o jogo transmite uma ideia única de jogabilidade que o leva a passar horas e horas em cima do



mesmo jogo sem perceber.

A jogabilidade é extremamente simples, você controla uma criatura que parece um ovo estralado com um olho só no meio, com ela você pode deslizar e pular. Contudo existem algumas regras básicas que logo você aprende com a convivência, tudo que é vermelho te mata, não importa o que seja. Tudo que possui a mesma cor em volta de você gruda, não

importa se você esteja subindo algo extremamente íngreme ou de cabeça para baixo e por último, você também pode eliminar a gosma em volta de você se transformando em uma bola normal que apenas rola.

Suas habilidades são simples e o jogo também, no modo campanha seu objetivo é atravessar por cenários em busca de um rádio, cada cenário é repleto de coletáveis que



busca de um rádio, cada cenário é repleto de coletáveis que nada mais são que notas musicais. Acredito que os coletáveis não são obrigatórios, porém perderia a graça se não pegasse todos, são extremamente visíveis e cada um trás uma nota a mais na música, ou seja, cada coletável que você pega vai formando uma melodia e no final, ao encontrar o rádio, você tem a música completa.

Contudo se o jogo é pequeno, não poderia faltar o modo de criação, onde você pode criar suas próprias fases e melodias de uma forma bem prática que estimulará sua mente, ao contrário do modo campanha, quase tudo no modo criação se faz utilizando a própria tela ou a parte traseira.

Nele também encontramos um modo bastante interessante e desafiador, onde você pode escutar uma melodia e tentar criá-la, seguindo o seu ouvido, no caso a tela do Vita vira uma página quadriculada onde ao segurar em cada quadrado você obtém uma nota e cada quadrado tem

um som diferente.

Porém se você achou que essa platina seria um mar de rosas, pode aguardar pelo pior, pois ele chegará através do modo da morte.

Nesse modo você vivenciará os cenários de cada fase do modo campanha, porém com desafios específicos. Em alguns você terá que desviar de magmas ferventes saltando, outros você terá que fugir de inimigos ou saltitar por cabeças enquanto uma parede mortal está sobre você.

Cada fase possui um desafio diferente, mas que no final resulta num mesmo objetivo, coletar um número x de notas que aparecem aleatoriamente pelo cenário dentro de um tempo x, sem morrer.

Sound Shapes com certeza é um jogo que deve ser experimentado, pois é repleto de quebra cabeças, música e abusará da sua imaginação. Comprando o jogo para o portátil você recebe a versão do PS3 automaticamente na sua lista de downloads, então para os caçadores também é um prato cheio, um jogo divertido e com platina dupla.

PONTOS POSITIVOS

- Criativo;
- Ritmos diferenciados que se adequam ao cenário;
- Jogabilidade simples.

PONTOS NEGATIVOS

- O modo campanha poderia ter alguns álbuns a mais, porém pelo preço e por ser um jogo liberado na PSN vale a pena o investimento.



Produtora: Acquire
Distribuidora: NAMCO BANDAI
Gênero: Esporte
Classificação: +17 M
Lançamento: 14 fev. 2012
Nota: 6,8

Na geração passada, títulos como Tengu e Shinobido, cultivaram muitos fãs, devido sua ambientação no Japão feudal, e por terem uma jogabilidade baseada no stealth, buscando preencher essa lacuna, a Namco Bandai nos traz Shinobido 2 Revenge of Zen para o ps vita.

A história do jogo se passa seis meses após Shinobido Way of the Ninja (PS2), e traz no papel principal Zen, um ninja que foi traído e parte em busca vingança.

Shinobido 2 : Revenge of Zen tem características bem diferentes de seu predecessor, onde a liberdade foi abando-

nada, resumindo o gameplay em missões, que são divididas em três tipos : assassinato; transporte; proteção e roubo, essas missões são encomendadas pelos senhores feudais que estão em guerra, e com isso suas escolhas podem definir o destino dessa guerra.

Os gráficos de Shinobido 2 : Revenge of Zen não são seu ponto forte, se é que podemos dizer que o jogo em si tem algum, mas não tem nada que te atrapahe também.

De acordo com a namco bandai o forte de Shinobido 2 : Revenge of Zen é sua jogabilidade que a câmera e o touch traseiro do vita fazem o excelente trabalho de destruir, en-

quanto você estiver mantendo seus inimigos furtivamente não encontrará problema algum, mas os confrontos diretos podem ser muito complicados pois a câmera traz sua contribuição negativa para o game.

O som é algo que não tem nada de especial, mas faz sua parte, o brandir das espadas, sons da natureza e aquela música japonesa traz o clima ideal para o jogo.

A ideia de transformar um jogo de ação em missões curtas, deixa o jogo com uma ideia de jogo casual, perdendo facilmente o foco da história, isso é um ponto que faz você rapidamente se desinteressar





pelo game.

Em geral Shinobido 2 : Revenge of Zen é um bom game, mas não se pode esperar mais que isso, esta aquém as qualidades de seus concorrentes e antecessores, mas devido pela falta de um game nesse estilo é uma boa pedida, mas se você gosta de um jogo de ação stealth fique com metal gear collection, seu dinheiro terá um destino melhor.

PONTOS POSITIVOS

- História da guerra civil, cercada por vingança é um ótimo tema;
- jogabilidade stealth, que estava abandonada.

PONTOS NEGATIVOS

- Gameplay dividido em missões;
- Câmera;
- Combate corpo a corpo.

PRÉVIAS E ANÁLISES || PLAYSTATION 3

PRÉVIAS

HITMAN: ABSOLUTION



PLAYSTATION ALL-STAR BATTLE ROYALE



ANÁLISES

STARHAWK



RENEGADE OPS

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



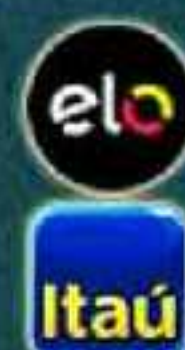
THE WALKING DEAD: AROUND EVERY CORNER

PRO EVOLUTION SOCCER 2013





FORMAS DE PAGAMENTO



Parcelamos em até 12 vezes no cartão de crédito
Depósito & Transferência bancária - Boleto Bancário

CONTATO@XPLODEGAMES.COM.BR

MSN: XPLODEGAMES@LIVE.COM

SKYPE: XPLODE.GAMES

TEL. (11) 3042-0544

COMPRAR

ATENDIMENTO DE SEGUNDA À DOMINGO - DAS 8:00 ÀS 23:00

ENVIO IMEDIATO!



100% AUTOMÁTICO

R\$ 119,99

ENVIO IMEDIATO!



100% AUTOMÁTICO

R\$ 48,99

ENVIO IMEDIATO!



100% AUTOMÁTICO

R\$ 28,99

ENVIO IMEDIATO!



100% AUTOMÁTICO

R\$ 38,99

ENVIO IMEDIATO!



100% AUTOMÁTICO

R\$ 39,99

ENVIO IMEDIATO!



100% AUTOMÁTICO

R\$ 85,99

Quer ganhar um Playstation 3? Acesse o site e Facebook da Xplode Games e descubra como.



Os preços aqui dispostos podem ser alterados a qualquer momento sem comunicação prévia por parte da XplodeGames, favor conferir o valor no momento da compra.



HITMAN ABSOLUTION

Por: André Luiz Galatti

Após 6 anos desde Blood Money, o Agente 47 retorna em seu mais novo título: Absolution. Apesar de complexo como o anterior, Hitman agora busca facilitar mais para os novos jogadores da série, com uma habilidade chamada Instinto, ativada pelo botão R1, que permite que a visão do Agente 47 localize os inimigos através das paredes, siga seus movimentos e aponte áreas de interesse. Para os velhos amantes da série, que gostam de uma boa dificuldade, essa habilidade pode ser desligada.

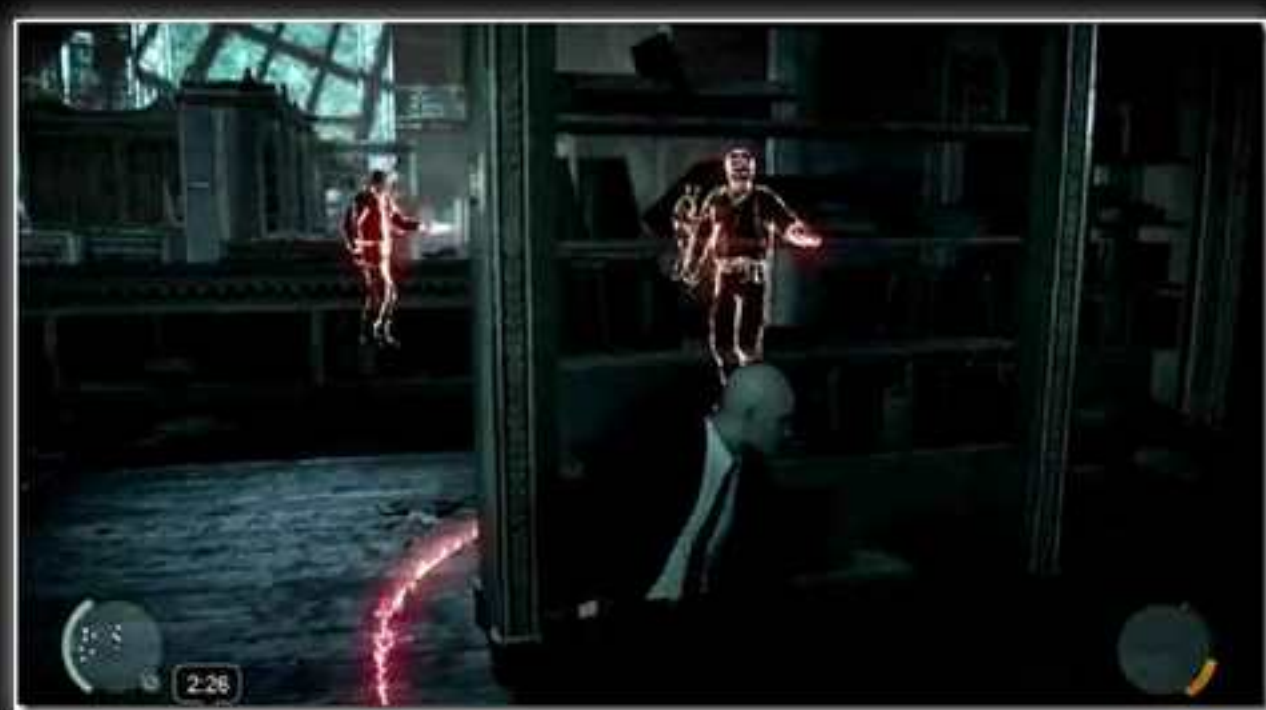
Porém, o principal foco da habilidade é mostrar para os novatos as mortes mais exóti-

cas e diversões interessantes, como fogos de artifício para distrair inimigos e maneiras bem estranhas de eliminar os alvos sem ser descoberto, além de garantir ao jogador traçar planos utilizando o que temos pelo cenário.

As missões também sofreram mudanças: agora elas fazem parte de uma história, diferente dos outros jogos da série, onde as missões não tinham ligação uma com a outra, e as fases não são gigantescas como em Blood Money, são focadas em objetivos mais rígidos, e além disso são divididas em várias partes com checkpoints, onde cada parte possui seu próprio objetivo. Talvez essa mudança faça quem jogou Blood Money estranhar um pouco, e até desaprovar a mudança nas fases, já que isso pode custar um

pouco a liberdade que se tinha antes, tornando um jogo mais TPS do que stealth.

Sobre a história, a agência de 47 nega suporte e assistência para ele, e ele parte para Chicago a fim de cumprir a promessa de proteger Victoria, uma jovem misteriosa. Victoria é valiosa por algum motivo, e está sendo perseguida, além do vilão, pela própria agência de 47, o que



faz com que ele busque saber o motivo, e quem a garota realmente é.

Os gráficos mudaram, como era de se esperar, porém promete deixar todos de queixo caído, pois agora utiliza a engine Glacier 2, que garante um alto nível de detalhe em absolutamente tudo do jogo. Também há o modo



Contrato, onde o jogador pode escolher 3 alvos em qualquer missão para eliminar, e depois esse contrato criado é disponibilizado para outros jogadores.



Também contamos com a presença dos bons e velhos disfarces, com sua quantidade ampliada. Podemos nos vestir com a roupa de quem encontramos pela frente, desde um vendedor até mascotes (quem lembra daquela missão em Blood Money onde precisávamos de uma roupa de galinha para entrar no estabelecimento?). Apesar da demora,

Hitman vem com tudo, e com certeza será um dos melhores jogos do ano. Agora só nos resta esperar o lançamento para botarmos a mão nessa obra prima. E para quem fez a pré-compra, ainda leva de brinde **Hitman: Sniper Challenge**.



Produtora: SuperBot Entertainment
Distribuidora: SCE
Gênero: Luta
Classificação: A ser definida
Lançamento: 20 nov. 2012



Nunca um anúncio de um jogo causou tanta discórdia, como o caso de Playstation All Star Battle Royale, uma fórmula já consagrada e dominada por Super Smash Bros da Nintendo, várias outras empresas tentaram copiar o sucesso de SMB, mas todos em vão, Power Stone no Dreamcast, Battle Stadium Don no ps2, mas todos pecaram no caminho.

Power Stone tinha uma mecânica de jogo simples, mas não tinha personagens carismáticos, e Battle Stadium Don era justamente ao contrário, vários personagens de animes famosos, mas um sistema de batalha confuso, com isso SMB foi reinando insuperável onde associava o melhor que a Nintendo pode oferecer, uma joga-



bilidade simples, divertida com os personagens que dispensam qualquer comentário, aproveitando essa lacuna vazia, a Sony resolveu lançar seu concorrente com sua line-up de personagens, mas será que isso é o suficiente para se fazer um bom jogo?

Durante todo esse tempo vem havido uma enorme desconfiança por parte de ambos os lados, para os fãs da

Nintendo sempre dizendo que a versão da concorrente nunca superará o original e por parte dos fãs da Sony um sentimento de dúvida se eles conseguiram fazer um jogo a altura de SMB, bom a espera acabou e na última semana todos tiveram a oportunidade de jogar a demo, que até então era fechada.

A versão do PS Vita foi liberada para todos, já no PS3 somente para os usuários plus.

BATTLE ROYALE



Mas vamos deixar de enrolar e vamos falar sobre o jogo em si, para esta prévia foram analisadas ambas as versões, do PSVITA e do PS3, e tive duas impressões bem distintas sobre o mesmo jogo.

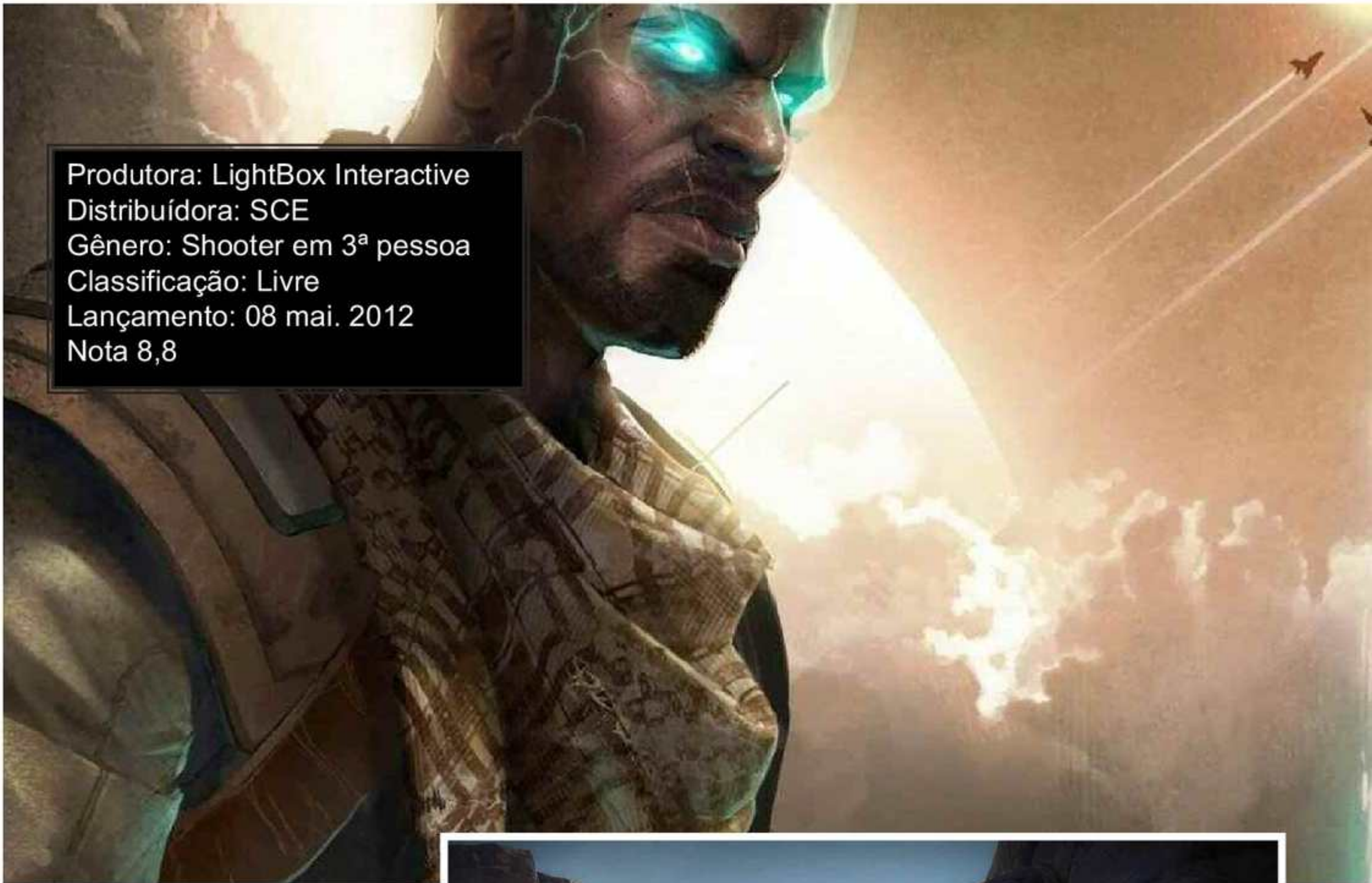
Primeiro vamos falar sobre a versão do irmão mais velho o PS3 , onde o jogo derapa em alguns aspectos, como problema de conectividade, demora para encontrar salas, e alguns erros de tradução nos menus, como na tela de “press start” aparece escrito “botão start”, todos sabem o que deve ser feito, mas passa a impressão de falta de cuidado, mas como é uma versão beta é aceitável, no geral o game faz bem o seu papel e digo mais, cenários muito bonitos, com modifi-

cações durante a luta, detalhes , vozes , tudo esta muito fluido, e o melhor traduzido para o bom PT-br, mas por ser um console de mesa, pelo menos para mim o jogo não passou o fato principal de tudo, a diversão, acredito eu devido aos inúmeros problemas de conexão que enfrentei.

Agora vamos falar da versão do irmão menor, de cara tenho a impressão que o jogo foi feito por outra empresa, na versão do vita esta escrito “pressione o botão start “, opa, alguém sabe português lá na Sony.

Joguei a versão do Vita

por quase uma semana, e não tive nenhum problema de conexão, o jogo roda fluidamente o tempo todo, no restante ele é praticamente igual a versão do PS3, mas me diverti muito mais no vita, parece que o jogo foi feito para o portátil, os comandos ficaram muito bons, tirando que para pegar itens no cenário você tem que clicar em cima dele , e isso num jogo que normalmente é uma zona, nem sempre é fácil, o sistema de partidas rápidas caiu como uma luva para o portátil, você não se cansa, e isso foi um fator decisivo para essa prévia.



Produtora: LightBox Interactive
Distribuidora: SCE
Gênero: Shooter em 3ª pessoa
Classificação: Livre
Lançamento: 08 mai. 2012
Nota 8,8

No meu último artigo eu critiquei muito as desenvolvedoras por abusar da reciclagem de títulos, e após o fechamento da última edição já começou a se decidir quem faria o que para a próxima, e para minha imensa sorte Starhawk ficou para mim.

Confesso que quando eu ouvi pela primeira vez que Starhawk seria a continuação direta de Warhawk eu fiquei decepcionado e deixei as informações sobre o game passarem despercebidas, acho que esse foi meu maior erro, tirar conclusões precipitadas.

Starhawk mescla o que Warhawk tanto agradou a todos, seus combates frenéticos e mapas gigantes, além de uma boa história e gráficos ex-

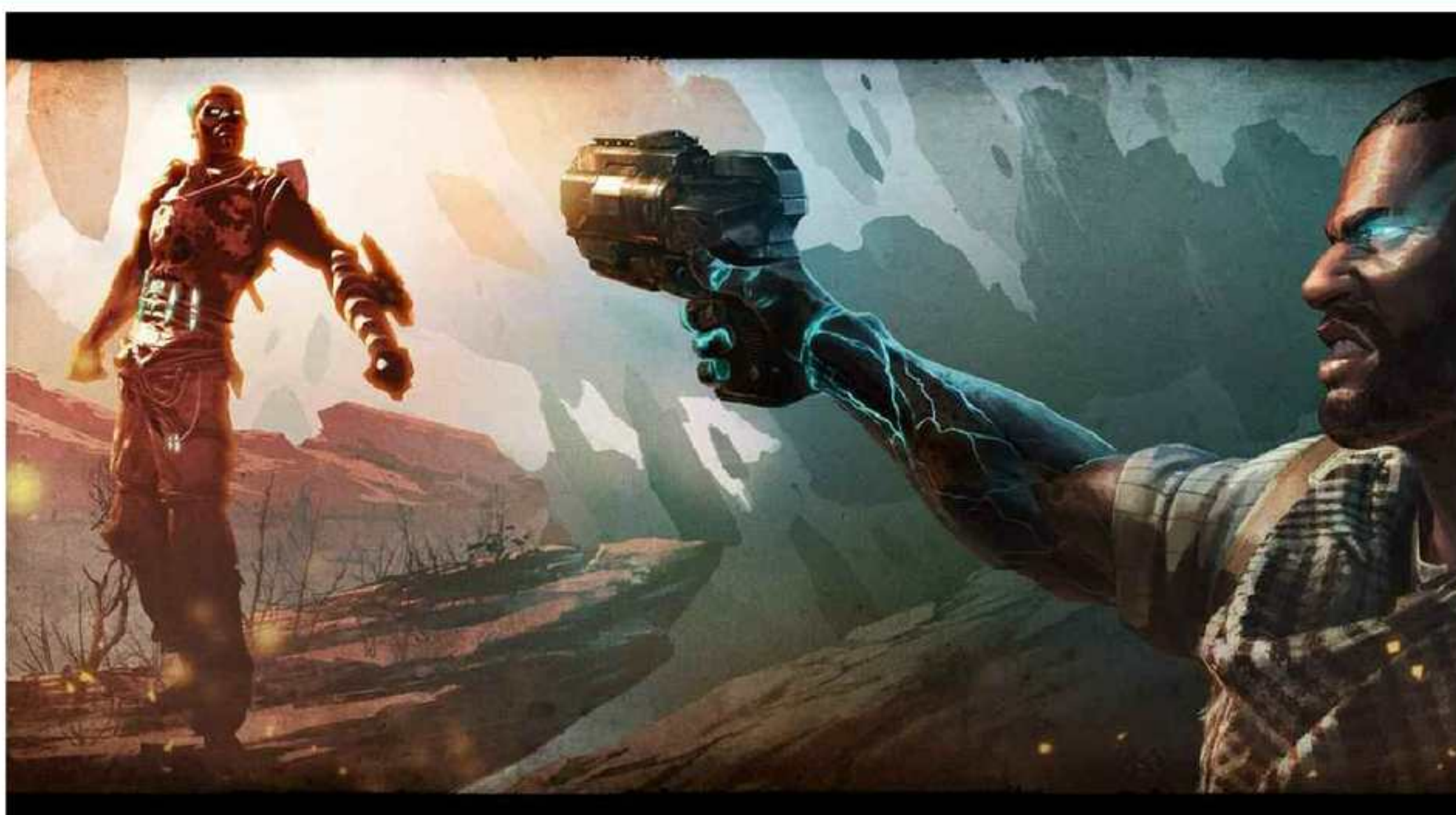


celentes.

A história tem como foco o controle da energia Rift, que é essencial para que tudo funcione, armas, veículos, equipamentos, etc. Essa febre por essa energia gera vários conflitos, e a exposição excessiva transforma humanos em monstros que são chamados rifters, com essa disputa por essa

energia entra em ação nosso herói principal Emett, e seu amigo Cutter, que coordena tudo de sua nave, enquanto Emett vai a campo. Emett tem o corpo modificado por uma explosão de energia rift que quase o matou, mas graças ao seu amigo Cutter ele está vivo.

Logo que começamos, a primeira impressão que temos



é que estamos em um Third-person shooter (TPS) genérico, mas essa impressão logo acaba, quando nós é apresentado o sistema de construção , que é o foco principal do game, você construirá em tempo real , torres laser, imensas estruturas para se abrigar, mechs, tanks, tudo a uma velocidade que quase você não nota que aquilo

não estava lá, essa combinação de estratégia e TPS, é feita tão suavemente que a sensação de jogar Starhawk é muito prazerosa e fácil de se adaptar.

O modo campanha de Starhawk é muito bom de se jogar, tem uma dificuldade balanceada, onde não encontraremos problemas, fato também que a IA do game é baixa, e

isso facilita muito a nossa vida , mesmo nos momentos mais difíceis.

Os gráficos são muito bons para o que o game se propõe a fazer, não espere nada comparado com uncharted 3 , mas temos algo muito melhor que RDR, ou Infamous 2.

Os sons de Starhawk fazem o seu papel no modo off-



line, mas durante o modo online várias vezes eu fiquei mudo e isso não é legal onde a cooperação é algo imprescindível.

Mas não podemos deixar de falar do que melhor Starhawk nos traz que é a experiência multiplayer, confesso que não sou um rato online, que vive nos multiplayers da vida, raramente eu compareço ao campo de guerra online, mas em Starhawk isso mudou um pouco, temos 32 players em um mapa gigante onde tudo ocorre simultaneamente, tiros, mechs, bugs, motos, naves, as construções caindo do céu e se transformando em enormes torres, tudo flui muito bem, sem nenhum lag, algo difícil de acreditar.

No modo online a cooperação é a chave de tudo, pense antes de sair construindo as coisas pois algumas coisas são bem inúteis durante os combates, outras são de extrema importância, onde alguma escolha errada pode atrapalhar seu

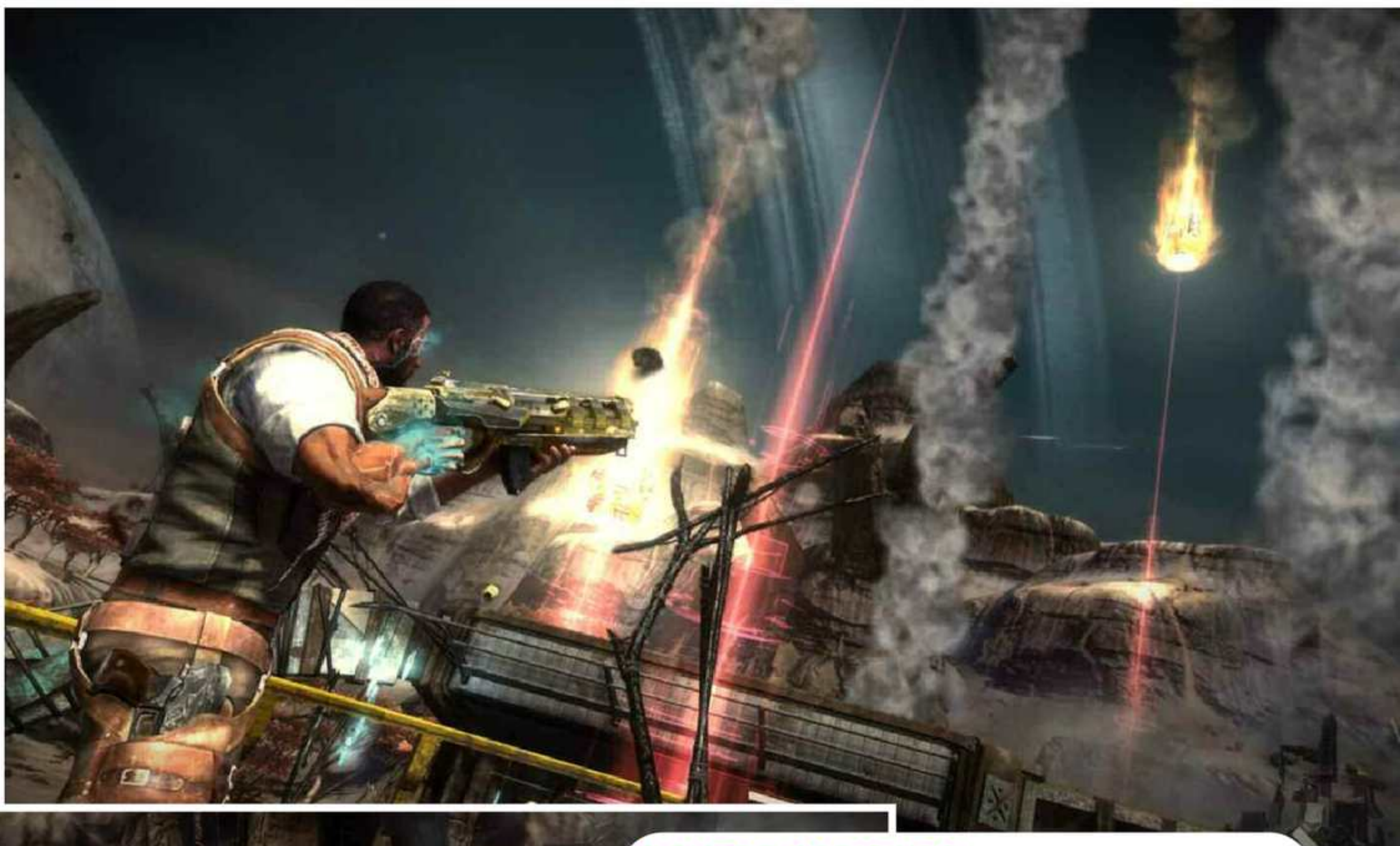


time.

Enfim, Starhawk consegue mesclar uma boa campanha, com um excelente multiplayer, trazendo uma nova maneira de se jogar, onde usuá-

rios novatos não terão dificuldades em se adaptar, pois o modo campanha serve como um treino intensivo de como será o modo online.

Mesmo agradando bas-



PONTOS POSITIVOS

- Sistema de construção;
- Modo online;
- Fator replay.

PONTOS NEGATIVOS

- Parte sonora;
- Ausência de checkpoints;
- IA baixa;
- Personagem principal

tante, não é possível deixar de destacar certos problemas encontrados que faz Starhawk ficar um pouco abaixo das qualidades dos exclusivos do PS3, alguns problemas com o som do game, o controle das naves em algumas vezes são irritantes, pois é difícil saber de onde estão vindo os tiros, um personagem principal sem carisma,

falta de checkpoints, entre as missões, e muitas vezes a sensação de vazio, inteligência artificial baixa, e poucos modelos de inimigos.

São detalhes que em momento algum atrapalham o gameplay e estão sendo destacados aqui por ser uma análise, pois para muitos isso é despercebido, a Lightbox poderia

ter dado um acabamento melhor ao game, acredito eu que o empenho tenha sido maior na parte online deixando esses probleminhas passarem. Mas ainda confirmo Starhawk é um excelente game, com alguns problemas bobos, e que vai surpreender muitos, e que merece um cuidado maior, pois acabamos de receber uma excelente franquia.

Por: André Luiz Galatti

Desenvolvido por: **Avalanche Studios**
Publicado por: **Sega**
Classificação: **Livre**
Data de lançamento: **13/09/2011**

RENEGADE OPS™

Renegade Ops é um jogo de veículos com armas, somado a elementos de RPG. Conta a história de um pequeno exército, chamado Renegade, que tem como objetivo impedir um maluco chamado Inferno de dominar o mundo. Tudo isso contado como se estivessemos lendo uma revista em quadrinhos.

Logo no começo, o jogo já impressiona por seus belos gráficos, cenários imensos e quase totalmente destrutíveis. Apesar de ter somente 9 missões, o jogo é bem longo, já que a média para terminar cada missão é de aproximadamente 30 minutos, o que se estende caso o jogador queira chegar ao level máximo e comprar todos os upgrades para todos os personagens.

Ao total, temos 4 membros desse pequeno exército para escolhermos, cada um possui em seu veículo uma habilidade especial, como

uma bomba EMP, que desabilita as armas dos inimigos próximos, e ao comprarmos os upgrades, pode desativar mísseis vindo em sua direção, um "strike" aéreo, que destrói os inimigos na área de impacto, entre outros.

conjunto com a missão principal, o que significa que o jogador deve abusar do nitro para completar a side-mission e a missão principal a tempo.

Um ponto que pode irritar é a falta de um checkpoint no meio da missão, já que se o total de vidas acabar, o jogador é obrigado a começar a



As missões têm objetivos bem simples, no geral é destruir algum veículo inimigo, capturar bombas e sabotar estações de rádio. Todas as missões principais possuem um tempo limite, ou seja, se não for alcançado o objetivo, é Game Over. Há também algumas side-missions, que devem ser feitas



missão desde o início, o que com certeza desanima.

Tirando esse ponto negativo, o jogo é excelente e garante várias horas de diversão e relaxamento.



Pontos Positivos:

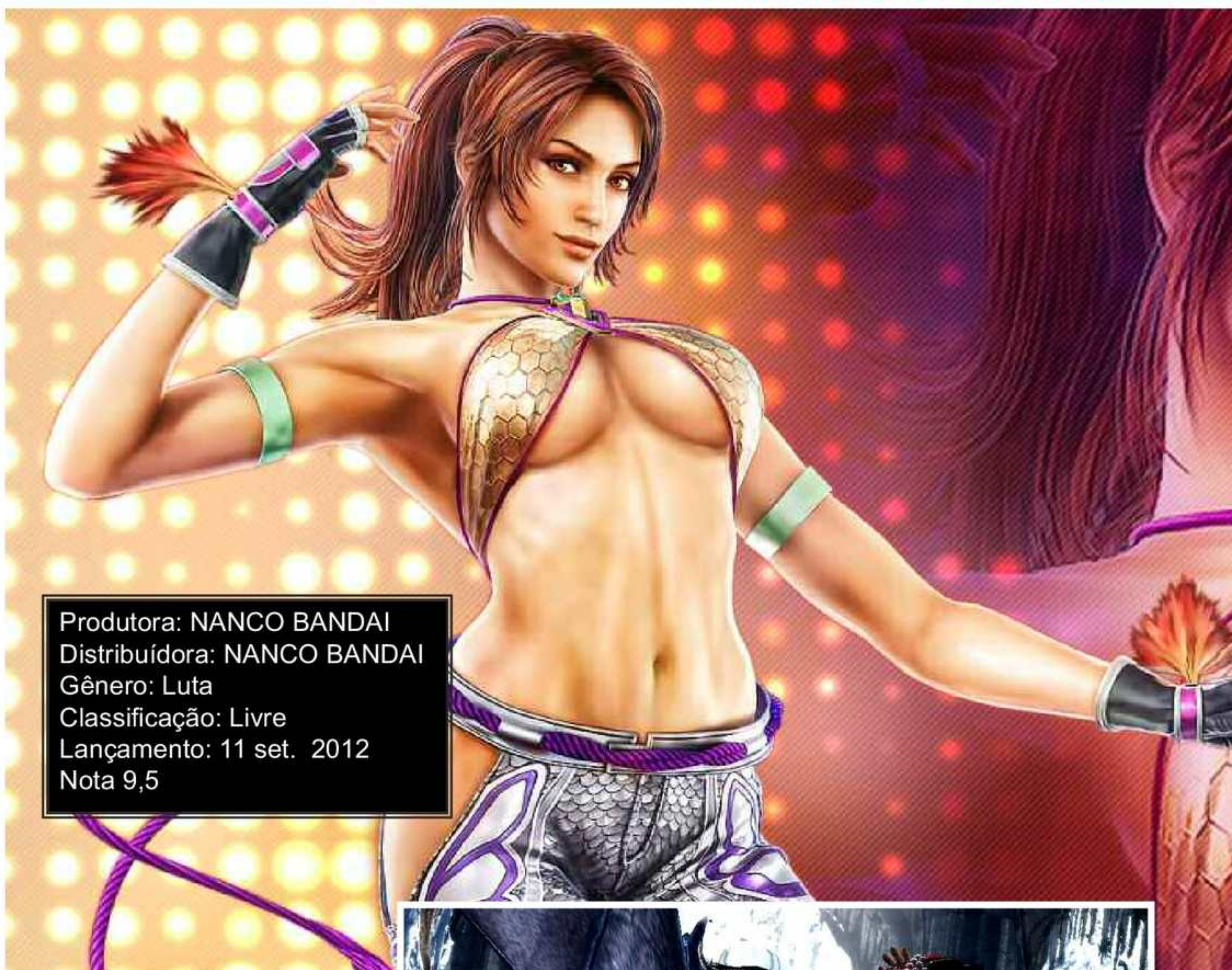
- Gráficos impressionantes e cenário destrutível.
- Jogo para relaxar, sem objetivos muito complexos
- Dificuldade razoável.

Pontos Negativos:

- Falta de checkpoints ou save points no decorrer da missão.

NOTA FINAL: 9,5





Produtora: NAMCO BANDAI
Distribuidora: NAMCO BANDAI
Gênero: Luta
Classificação: Livre
Lançamento: 11 set. 2012
Nota 9,5

Tekken Tag Tounarment foi um dos primeiros jogos lançados para o saudoso Playstation 2 e fez um enorme sucesso no console, mais sucesso até do que a sua versão para Arcades e isso se deve pelo excelente trabalho que a, até então, Namco fez na conversão para o aparelho

Vários modos extras, jogabilidade rápida e excelentes gráficos consagraram esse como um dos melhores jogos de luta de todos os tempos. Mas isso foi há mais de 10 anos atrás, e para comemorar essa



data a Bandai Namco nos presenteia com a sequência de Tekken Tag, sendo muito maior, muito melhor do que a primeira versão.

Uma das coisas que mais se destacam no game são

os seus gráficos, ele está simplesmente lindo se comparado ao Tekken 6 e épico se equiparado a alguns outros jogos de luta 3D no mercado. A modelagem dos personagens estão excelentes com várias anima-



ções, movimentação das roupas de forma realista e cenários que são um show à parte. O que faltou em Tekken 6 foi colocado nesse Tekken Tag 2.

Outro fator que chama a atenção é a mecânica na jogabilidade de Tekken Tag 2. As lutas continuam em duplas e abre um enorme leque de possibilidades de combate. Só para se ter uma ideia, há combos que exigem a troca rápida de personagens enquanto o inimigo ainda se encontra no "ar", fazendo com que o mesmo não tenha tempo de se recuperar e acabei tomando mais alguns sopapos pra ficar esperto.

Isso inclui também a mecânica "RAGE" que aumenta a

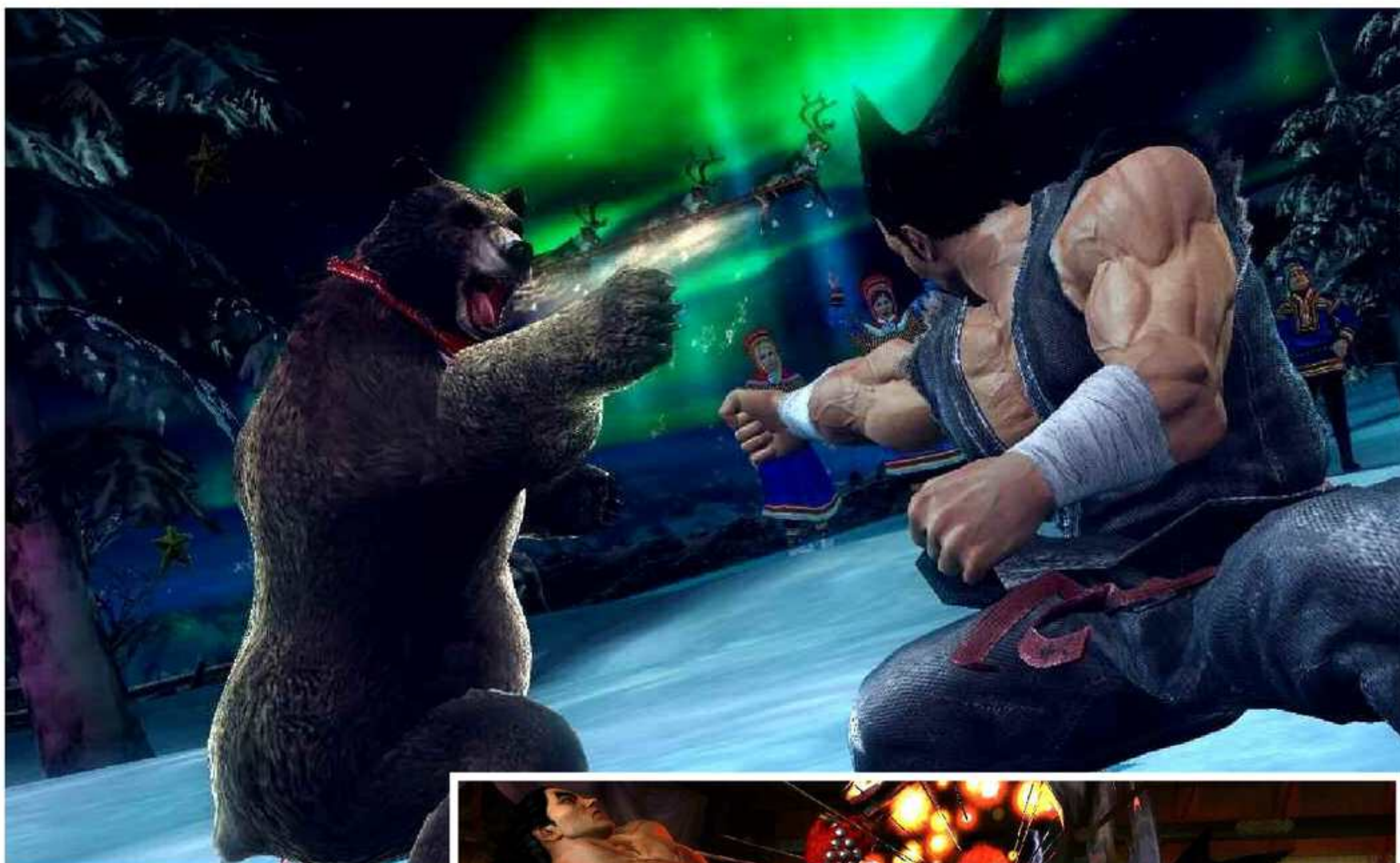
força e a velocidade de um personagem secundário que já tomou um alto dano na luta, deixando as batalhas bem agressivas. E por falar em agressividade, todos os cenários reagem com as pancadas agressivas que os personagens tomam ou desferem. Alguns pisos são destruídos e os personagens caem para um novo plano de cenário, paredes são destruídas criando espaço para um novo cenário de combate e por aí vai.

E para trazer mais pessoas ao lado da série Tekken, a Bandai Namco resolveu colocar um modo chamado "FIGHT LAB" no qual é contado uma história bem simples, só para

constar que existe, e colocar os novatos para controlar o robô Combot e realizar golpes básicos e avançados para aprender os esquemas de Tekken Tag 2. Aqui o jogador aprenderá a fazer as trocas das duplas em sequência, a utilizar o RAGE e a fazer outras coisas que somadas juntas tornam esse Tekken um dos games mais técnicos do mercado.

Por fim o modo online é cumpre o seu papel, mostrando-se bem eficaz na questão de lags. Pelo menos nas jogadas testadas por nós não teve nenhum tipo de lentidão nas partidas, e isso é um super ponto positivo.

O Player match é capaz



de ter até seis personagens numa única sala, e enquanto quatro jogadores lutam numa partida, os outros dois ficam assistindo a peleja.

Já o Ranked mode é o mais legal das partidas online. Procure por jogadores habilitados ou os que possuem o mesmo nível que o seu de habilidade e lute por pontos para subir no ranking de Tekken Tag 2.

Finalizando, esse Tekken Tag Tounarment 2 é o jogo de luta definitivo da série e pos-



sivelmente o último dessa geração. Com todos os personagens que já apareceram na série principal, jogabilidade precisa e complexa, gráficos arrasadores e sistema online

impecável fazem desse Tekken um dos melhores que já tivemos. Compra Garantida!

PONTOS POSITIVOS

- Gráficos excelentes;
- Quantidade de personagens;
- Customizações;
- Jogabilidade

PONTOS NEGATIVOS

- Modo Single-player curto;
- As possibilidades de customizações acabam enjoando com o tempo;
- O jogo foi claramente feito para ser jogado online e não sozinho.



Playstation Vita notícias 26/10/12 Persona novo trailer/Live action sony



Playstation Vita Notícias 20/10/12 Nova PSN/ Novo bloco e ETC

Gostaríamos de anunciar oficialmente como o nosso mais novo parceiro o canal do Youtube MagnuGamer com o **"PLAYSTATION VITA NOTÍCIAS"** (para acessar basta clicar nas imagens acima).

Com grande parte do conteúdo voltado para a análise dos conteúdos liberados para o

PS Vita durante a semana, os vídeos são lançados todas as sexta-feiras e apresentam uma qualidade sem igual.

Atendendo os pedidos dos assinantes do canal, as edições contam agora com um novo bloco, "vale ou não a pena comprar".

O título analisado no vídeo do dia 26 de outubro de 2012 foi Army Corps of Hell,

jogo lançado em fevereiro deste ano, mas pouco conhecido dos donos do portátil.

Portanto, para você que prefere se atualizar por meio de vídeos e saber as últimas novidades da semana envolvendo o PS Vita, tem agora no **"PLAYSTATION VITA NOTÍCIAS"** uma nova opção.

Produtora: Telltale Games
Distribuidora: Telltale Games
Gênero: Aventura
Classificação: + 17 M
Lançamento: 10 out. 2012
Nota 9,0



Chegamos ao penúltimo episódio e todos que acompanharam o jogo até aqui já perceberam que nada do que você espera irá acontecer, sempre será pior! E não é diferente nesse novo episódio intitulado Around Every Corner, estaremos mais uma vez metidos em mais confusão, onde todas as nossas escolhas afetaram a história, principalmente agora que estamos chegando ao fim.

Nessa nova parte da vida de Lee, você se dá conta que o seu modo de sobrevivência nômade é muito mais aceitável do que a vida que outros

grupos levam. O que leva o jogo a um novo patamar, pois você poderá conhecer a forma com que outras pessoas resolveram sobreviver em meio ao Apocalipse, algumas se alojando no subsolo trancadas num mesmo ambiente por semanas e outras adotando uma nova política, onde apenas as pessoas saudáveis e com condições de ajudar o grupo podem permanecer.

Mas não é apenas a história e as situações complicadas que chamam a atenção aqui, mas também o que existe atrás daquilo. Digamos que você é contra a política de um

grupo, onde eles descartam pessoas que só servem para gastar seus utensílios e existe um personagem no seu grupo que se encaixa naqueles termos, faz diversas coisas erradas por medo, por burrice, por ingenuidade e você fica furioso! Então o jogo vai lá e lhe dá a chance de matá-lo e aí você naqueles segundos de decisão pode fazer algo que é contra, acabando por assumir o mesmo papel de alguém que você não gostaria de ser.

E é essa luta entre certo e errado que mexe com os jogadores, alguns explodem, assumindo uma nova ideia sobre

Around Every Corner



o mundo onde a humanidade não existe mais, apenas a lei da sobrevivência e outros ainda tentam ser solidários, por mais difícil que seja.

E é nesse contexto que o episódio se passa, onde conhecemos não só cenários que irão nos chocar, como novos personagens, entrando e saindo do seu grupo e todo ele deixando sua contribuição, para melhor ou para pior.

A ação estará presente novamente desde os momentos iniciais, seja matando zumbis ou correndo deles, até mesmo os momentos de passar despercebido pode causar um pouco de aflição. Além de uma preocupação pior, os próprios

humanos, pois nesse episódio você está sendo observado e sabe que existem mais pessoas além do seu grupo, não mortos vivos lerdos e lesados, mas sim pessoas inteligentes que estão vivas porque alguma habilidade eles possuem!

Com um cenário agora mais urbanizado, com casas de família, lojas e esgotos você encontra os mesmos gráficos presentes em todos os jogos, com uma trilha sonora eficiente e uma jogabilidade simples e fácil de manusear. O que

irrita é o bug que ainda não consertaram, do personagem continuar andando mesmo com um objeto a sua frente, entretanto nada disso nem de longe estraga essa aventura, que contará com um final de matar, literalmente.

PONTOS POSITIVOS

- A história continua surpreendendo mesmo chegando ao final;
- Controles continuam precisos durante o jogo;
- Suas escolhas estão mais difíceis do que nunca.

PONTOS NEGATIVOS

- A persistência do mesmo bug dos jogos anteriores;
- Demora no lançamento dos episódios;
- A destruição de qualquer esperança no final do episódio.



Produtora: Winning Eleven Prod.
Distribuidora: Konami
Gênero: Futebol
Classificação: Livre
Lançamento: 28 de set. 2012
Nota 9,0

Bola rolando no grama verde, é assim que começa PES 2013 com a narração exclusiva de Silvio Luiz e comentário de Mauro Beting. Apostando no público brasileiro, pela primeira vez o título da Konami trás oficialmente todos os clubes da série A do campeonato brasileiro, com seus uniformes e jogadores.

Os efeitos visuais continuam esbanjando qualidade nas competições oficiais, principalmente os que dizem respeito à Liga dos Campeões da Europa e Copa Santander Libertadores.

Apesar de todos os efeitos gráficos, o importante em um jogo de futebol é a sua jogabilidade, que obviamente foi exponencialmente aprimorada nesta nova versão.

Contando com o recurso "Player ID", os principais jogadores do futebol mundial serão devidamente reconhecidos ao tocarem na bola pela primeira vez.

Os seus movimentos foram devidamente reproduzidos o que cria um novo nível de interatividade, que somados ao novo sistema de "Full Control", ou seja, controle total, o jogador poderá tanto correr, tocar e chu-

tar em toda e qualquer direção, basta apontar o analógico para a posição que deseja e realizar o ato pretendido. Apesar de não ser nada fácil no início, aos poucos você começa a se acostumar e o resultado serão jogadas espetaculares, passes milimétricos e chutes indefensáveis.

O principal destaque por parte do controle total, fica a cargo do primeiro toque, ou seja, assim que a bola parte em direção ao jogador, este poderá usar toda a sua habilidade para logo no primeiro toque na bola resolver a jogada, podendo realizar um drible desconcertante,



matar a bola com qualidade ou arrematar ao gol de forma única.

Aparentemente são recursos pouco valiosos aos olhos de quem está de fora, mas quando a bola realmente rola, a soma de todo o conjunto disponibilizado pela Konami, permite tanto aos novatos, quanto aos gênios do futebol virtual, se adaptar aos novos recursos e aos poucos, imprimir o verdadeiro futebol arte, driblando com qualidade, e realizando jogadas complexas e

bonitas ao mesmo tempo, sem que signifique uma aproximação ao modo mais "arcade".

Se levarmos em conta que diversos jogadores possuem seus movimentos copiados da vida real, bem como o título apresenta recursos que tornam a experiência mais próxima da realidade, afastando um pouco das críticas de ser um título de jogadores robóticos, ou seja, PES deixa um pouco de lado a fama que adquiriu nos últimos anos para se aproximar de seu grande ad-

versário FIFA, sem contudo, perder a sua essência.

Um dos grandes problemas da versão anterior, e objeto de críticas pesadas por parte dos jogadores, era referente aos chutes dos jogadores, que independente da força e do local, sempre saíam fracos.

Agora os arremates possuem suas forças diferenciadas com base na força de cada jogador bem como do tempo aplicado para desferir o chute, permitindo verdadeiras pancadas indefensáveis de longa distância, lembrando que esta melhoria somado ao controle total, permite chutar em qualquer direção desejada de forma precisa, dando ainda mais trabalho para os goleiros.

Outro ponto de destaque se encontra nos goleiros, apesar de ainda cometerem falhas grotescas, principalmente os de nível mais baixo, e acredite,



você passará raiva na Master League Online caso não compre um bom goleiro logo nos primeiros jogos. Entretanto, os goleiros das principais equipes do mundo também foram devidamente reproduzidos tais como Casillas e Buffon, seus movimentos são únicos e demonstram a preocupação da Konami com os goleiros, que agora conseguem operar verdadeiros milagres, principalmente os de melhores atributos.

Somando-se aos modos ditos anteriores, e as melhorias expostas, a consumação do melhor futebol produzido pela Konami nesta geração tinha a obrigação de possuir uma melhoria significativa na inteligência artificial.

Chamado de "Pro Active IA", a nova mecânica de inteligência artificial permite tanto adversários mais espertos, que tentam ocupar espaços vazios evitando que os jogadores do seu time fiquem sozinhos em



marcação, como também tentam se desmarcar e possibilitar assim, tabelas rápidas ou lançamentos em profundidade. Os zagueiros menos afobados, poderão utilizar o R2 para cercar os atacantes e posteriormente apertar o botão para roubar a bola no momento oportuno.

Quanto aos modos de jogo, estes são vastos e permitem competições externas como a Liga dos Campeões e Copa Libertadores, ou seja, você poderá dar início a uma destas competições a qualquer momento, bem como poderá se

classificar para elas durante a Master League, seja controlando uma equipe ou o seu próprio jogador.

O maior destaque fica para a Master League Online, agora melhor distribuída, e mais justa, permitindo ao jogador escolher seus adversários com base no nível destes, permitindo confronto entre pessoas com o mesmo nível técnico.

A qualidade gráfica nunca deve ser o ponto principal de um jogo de futebol, contudo PES 13 consegue expor gráficos belos e faces extrema-



mente detalhada dos principais jogadores do mundo. Os estádios também foram fielmente remodelados, mas pecam no quesito da torcida, que ainda possuem o aspecto de papelão.

Após tudo isso, concluímos que PES13 dá aos jogadores muitos dos recursos tão sonhados, total autonomia para controlar o jogador, passe totalmente livre assim como os chutes e cruzamentos, bem como o recurso de toque de primeira e diversos jogadores fielmente retratados conseguem levar ao público o melhor PES já produzido até hoje, talvez não seja o melhor futebol virtual do mercado, já que FIFA 13 ainda não foi lançado, mas com toda a certeza será obrigatório para os fãs da franquia, ou ainda, para aqueles que querem mudar um pouco as coisas.

A parte sonora é lamentavelmente o quesito mais frágil do título, as músicas dos menus em nada empolga, inclusive irrita alguns jogadores mais ferrenhos principalmente contra músicas que se tornam moda. Os gritos das torcidas apesar mais enfáticos ainda não passam a real sensação de um jogo e aparentam ser os mesmos independente da equipe estar vencendo ou não.

Visando aumentar os atrativos de sua franquia, a Konami inseriu todos os estádios da Liga espanhola, bem como a Vila Belmiro e o Morumbi, o que totalizam mais de quarenta estádios, lembrando ainda que o jogador poderá criar o seu próprio estádio e posteriormente adicioná-lo às partidas, o que cria uma variedade quase infinita de estádios disponíveis. No

que diz respeito à liga brasileira, apesar de fielmente representada com os 20 clubes da Série A, existem absurdos na recriação de alguns jogadores, chegando ao ponto de colocar jogadores carecas com cabelos e jogadores morenos totalmente loiros, sem contar o fato de que a face de muitos não condizem em nada com a realidade.

Tais problemas podem ser facilmente resolvidos no menu de edição do jogo, mas mostra que apesar da tentativa, a Konami ainda falhou em alguns aspectos relativos à liga nacional.

PONTOS POSITIVOS

- Novos recursos como "Full Control" e "Player ID";
- Todos os clubes da Serie A do brasileiro;
- Libertadores na Master League

PONTOS NEGATIVOS

- Poucas seleções com uniformes oficiais;
- Poucas ligas oficiais;
- Goleiros ainda cometem falhas absurdas;
- Parte sonora continua fraca.

DESTAQUES DO FÓRUM

TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	944
2.Hyuga	889
3.DiegoAC	547
4.Antipaladino	537
5.Kurosaki Ichiigo	462

CLASSES BF3

PLAY IT YOUR WAY



Tópico dedicado às classes de BF3, com breves detalhes de cada uma.

MAIS CONTEÚDO NO SITE

PRÉVIA



ANÁLISE - PS VITA



ANÁLISE - PS3



O QUE NOSSOS USUÁRIOS ESTÃO JOGANDO?



"Felizmente comprei BF3. Vou economizar um bom dinheiro graças a ele uhahahaa. No momento tenho jogado apenas o Multiplayer pra deixar a campanha só pra mais tarde."

- Roman



" terminei BF3 no hard, até que não estava difícil."

- Hyuga



"Acabei de testar o battle royale, gostei do jogo ter vozes em português e gostei da ideia do game em si de reunir os personagens, mas achei as lutas uma verdadeira bagunça(...)"

- Heinhardt

CLUBE DA PLATINA



"Como planejado platinei o Bad Company 2 ontem, agora estou pensando seriamente em comprar uma câmera para o ps3 só para platinar o burnout paradise."

- Diego AC



"Depois de muito tempo na seca platinei lanterna verde."

- Hyuga



" (...) ai quando comprei a Canário pipocou o último troféu e platina do Lego Batman 2 DC Super Heroes!"

- Antipaladino



" Opa ,depois de parar de jogar quase tudo, platinei o FFXIII-2 ."

- P3tro Scofield



ESPAÇO DO LEITOR

Quer ver o seu comentário aparecer aqui? Basta se cadastrar em nosso site e participar comentando em nossas notícias, análises, prévias, bem como participando de nosso fórum.

ANUNCIE NO VIDAPLAYSTATION

Se você possui uma loja e gostaria de anunciar seus produtos aqui na Revista VidaPlaystation, bem como em nosso site, entre em contato agora mesmo no email: thiago@vidaplaystation.com.br e receba maiores informações sobre os preços de anúncio. São vários planos para atender a sua loja. Não deixe de conferir.

The screenshot shows the VidaPlaystation website layout. At the top is a navigation bar with links: HOME, PLAYSTATION 3, DETONADOS, PSVITA, PSP E PS2, REVISTA, EXTRAS, and FORUM. Below this is a 'DESTAQUES' (Highlights) section featuring a large article for 'Detonado - Resident Evil 6' with a 'LEIA MAIS' button. To the right is an advertisement for 'PLAYSTATION NETWORK CARD' from 'Xplode Games', showing \$10, \$20, and \$50 denominations. The bottom of the page is divided into three columns: 'ÚLTIMAS ANÁLISES E PRÉVIAS' (Latest Analyses and Previews) featuring 'Call of Duty Black Ops: Declassified', 'NOTÍCIAS IMPORTANTES' (Important News) featuring 'Playstation Vita Notícias 26 de agosto 2012', and 'ÚLTIMOS DETONADOS PS3' (Latest PS3 Game Guides) featuring 'Detonado Resident Evil 6'. Each article includes a thumbnail image and a 'Leia mais' button.

CONHEÇA NOSSO SITE E FÓRUM
WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR