

EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA

REVISTA VIDA PLAYSTATION

Nº #11

PRÉVIAS

**KILLZONE MERCENARY
BEYOND: TWO SOULS
SLY COOPER: THIEVES IN TIME**

ANÁLISES

**LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
RAYMAN ORIGINS
FAR CRY 3
ASSASSIN'S CREED III
HITMAN: ABSOLUTION**

RESIDENT EVIL 6

**RESENHA: ASSASSIN'S CREED: O RENEGADO | SONIC ADVENTURE 2
RETRO FLASH REVIEW: THE RUMBLE FISH (PS2)**

O que esperar de 2013? Ainda há grandes títulos a serem lançados e boatos sobre a futura geração de consoles já nos toma conta. Será que realmente precisamos de um novo Playstation com jogos como Beyond Two Souls, GOW: Ascension; The Last of Us; Metal Gear Solid: Ground Zeroes e tantos outros que ainda nem foram lançados para o PS3?

A mudança neste momento pode ser traumática para alguns, que ainda não experimentaram nem metade do que o PS3 tem a oferecer. Ainda não foram divulgadas informações oficiais ou imagens sobre os futuros títulos, mas não se espera uma grande mudança como ocorreu na transição do PS2 e PS3, o que pode significar que muitos não pularão direto nesta nova geração, até mesmo pelo fato de que a atual geração com consoles em sua grande maioria travados, ainda possui vários títulos a serem experimentados.

Mas uma coisa é certa, o anúncio do PS4 (PS Orbis) trará grandes benefícios, redução do preço do PS3 e de seus jogos, tornando-o ainda mais popular, bem como permitirá àqueles que necessitam de um novo console, migrar para uma plataforma mais potente e assim, seguir sua caça por troféus.

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation



EQUIPE



Thiago H.R. Costa
Administrador e
Diretor de Redação



Ricardo Lima
Administrador



Ígara Ferreira
Administradora e re-
datora / revisora



Ricardo S. Eugênio
Administrador e re-
dator



Petro Santos
Colaborador



Diego de Almeida
Castro
Colaborador



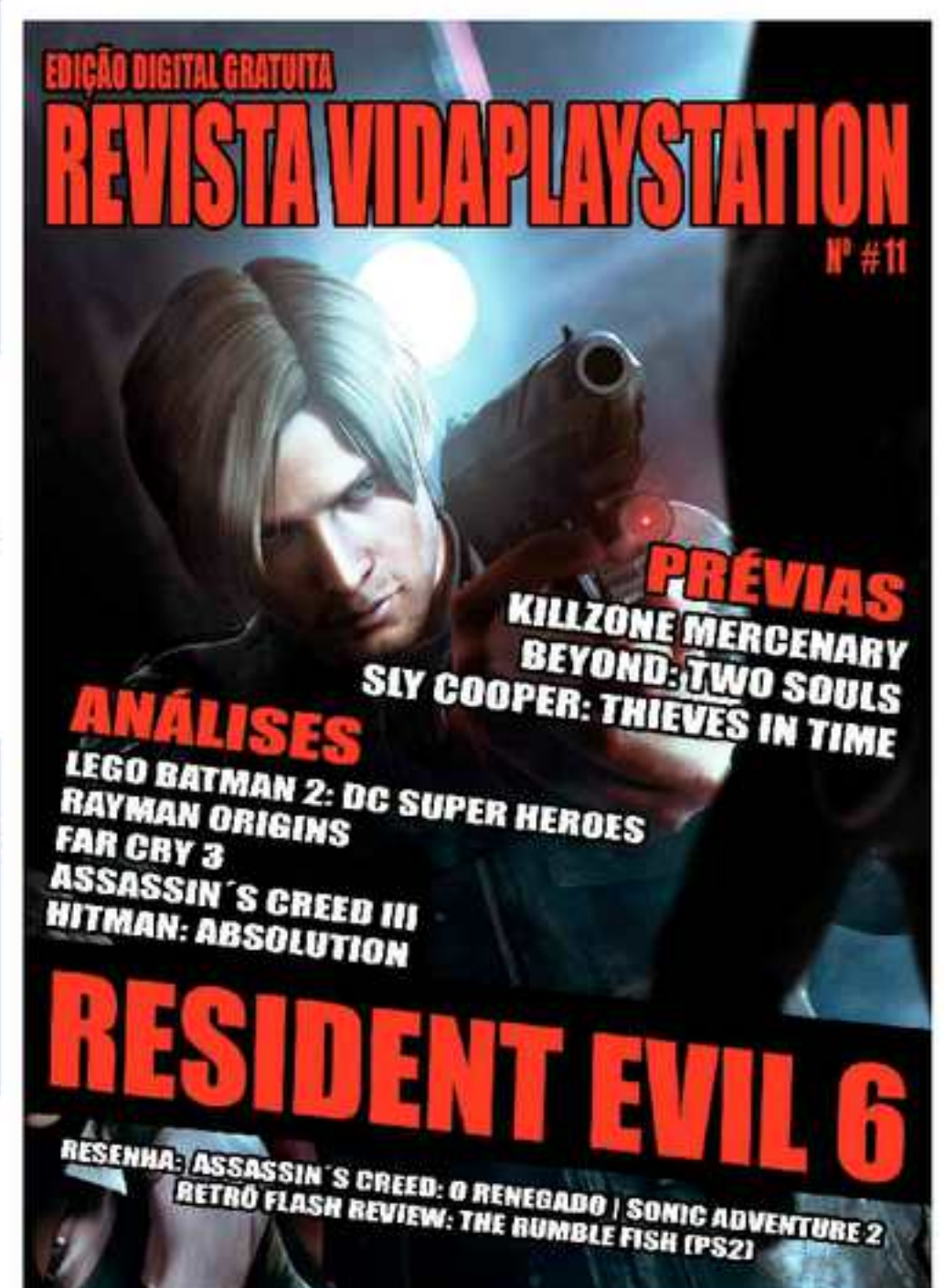
Sérgio Henrique B. Vi-
veiros
Colaborador



André Luíz Galatti
Colaborador



Marco Aurélio Car-
valho Cunha.
"Colaborador"



PARA RECEBER EM SEU EMAIL
BASTA SE CADASTRAR NO SITE

Edição fechada em: 17.12.12

CURTA A NOSSA PÁGINA NO
FACEBOOK CLICANDO
ABAIXO

facebook

PRÉVIA | PG. 24

DESTAQUES DO FÓRUM

DESTAQUES DO FÓRUM.....	04
FÓRUM VIDAPLAYSTATION.....	05

PAUSE

PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER.....	06
PAUSE: FILMES E SÉRIES.....	07

PSN

PSN - PLUS.....	08
PSN ANÁLISE - SONIC ADVENTURE 2.....	10

PLAYSTATION VITA

PRÉVIA: KILLZONE MERCENARY.....	14
ANÁLISE: LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES..	16
ANÁLISE: RAYMAN ORIGINS.....	18

PLAYSTATION 3

PRÉVIA: BEYOND: TWO SOULS.....	24
PRÉVIA: SLYCOOPER: THIEVES IN TIME.....	26
ANÁLISE: RESIDENT EVIL 6.....	28
ANÁLISE: FAR CRY 3.....	32
ANÁLISE: HITMAN: ABSOLUTION.....	38
ANÁLISE: ASSASSIN'S CREED III.....	42

PS ELITE

PS ELITE.....	46
---------------	----

ANUNCIANTES



ANUNCIE AQUI!. PREÇO
ESPECIAL!

CONTATO PARA ANÚNCIO E PAR-
CERIAS:
thiago@vidaplaystation.com.br

EXTRAS

FLASH REVIEW.....	48
-------------------	----

PARCEIROS



DESTAQUES DO FÓRUM

TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	1.389
2.Hyuga	1.209
3.Antipaladino	879
4.DiegoAC	865
5.Kurosaki Ichiigo	722

FACEBOOK

facebook

Já curtiu o VP no Facebook?
Clique na imagem acima.

DETONADOS NO SITE

COD BO II



HITIMAN ABSOLUTION



AC III



O QUE NOSSOS USUÁRIOS ESTÃO JOGANDO?



(...)falando nisso, meu Heavy Rain chegou hoje, então se nenhum de vcs estiver online, eu vou jogando ele(...)

- André



(...)Tô concentrada no Boderlands agora, poucos troféus pra platina(...)

- Laddyvalentine



(...)Acabei de jogar a demo do metal gear e gostei muito, os gráficos estão incríveis e a trilha sonora também ta bem legal, além é claro que o sistema de corte(...)

- DiegoAC

CLUBE DA PLATINA



Resident Evil 6 Platinado.

- WagTrautmann



(...)não podia faltar a platina desse clássico né(...)

- André



(...) Minha primeira platina nesse ano! Mini Ninjas, número 47(...)

- Laddyvalentine



ESPAÇO DO LEITOR

Q

uer ver o seu comentário aparecer aqui? Basta se cadastrar em nosso site e parti-

cipar comentando em nossas notícias, análises, prévias, bem como participando de nosso fórum.



FÓRUM VIDAPLAYSTATION

Já pensou em participar de um fórum onde todos os membros se respeitam e buscam criar uma verdadeira família? Pois aqui no VP você encontrará isso, o seu Playstation com muito mais vida e muito mais diversão. Cadastre-se hoje mesmo.

The screenshot shows the forum's navigation menu with links: Índice, Tópicos Recentes, Novo Tópico, Sem Respostas, Meus Tópicos, Perfil, Regras, Ajuda, Pesquisa. Below the menu is a user profile for 'antipaladino' with a 'Sair' button and links for 'Mensagens Privadas' and 'Anúncios'. The main header reads 'Fórum VidaPlaystation' with sub-links for 'Editar | Excluir | Adicionar Novo | Painel de Controle de Anúncios'. A search bar contains 'Fórum VidaPlaystation!' and a 'Ler Mais...' link. A 'Mercar todos os tópicos como lidos' button and a 'Categorias do Fórum' dropdown are also visible. The 'Central do Fórum' section is titled 'Esta é a seção central de nosso fórum.' and contains three featured topics:

Nome do Tópico	Descrição	Tópicos	Respostas	Última Postagem
Seja bem-vindo	Nós encorajamos você a se apresentar para os demais membros.	13	172	Última Postagem: Re: Recém chegado Por Pagan_race_ 1 semana, 8 dias atrás
Central do Membro VidaPlaystation	É nesta área que nossos membros ficam sabendo como postar, bem como resolvermos também questões técnicas de nosso fórum.	22	242	Última Postagem: Re: Nova seção no site e fórum Por crazylois 6 dias, 10 horas atrás
Revista VidaPlaystation	Local dedicado à todas as edições da Revista VidaPlaystation, bem como todo e qualquer assunto relacionado a ela.	14	492	Última Postagem: Re: Teste de vídeos VP Por laddyvalentine 10 horas, 8 minutos atrás



DESTAQUE: O QUE VOCÊS ANDAM JOGANDO?



DESTAQUE: ÚLTIMAS AQUISIÇÕES

PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER

Por: Ricardo Lima



ASSASSIN'S CREED

O RENEGADO

Editora: Benvirá
Autor: Oliver Bowden
Páginas: 346



O que acontece quando em uma receita adicionamos intrigas e traições? Sem dúvida temos um bom Assassin's Creed.

A franquia da Ubisoft que mescla fatos históricos, ficção e por que não dizer um certo desgosto pelos atos cometidos pela Igreja Católica faz com que este tipo de literatura seja muito próspera em assuntos que nos causa muita curiosidade.

O autor que utiliza o pseudônimo de Oliver Bowden traz de uma maneira muito clara na literatura o que vimos na franquia Assassin's Creed nos games, e poder reviver fatos históricos com ricos detalhes, conhecer e interferir na trama entre Assassinos e Templários é sem dúvida algo muito fantástico.

Assassin's Creed: Renegado é o quinto livro da saga e traz o protagonista Haytham Kenway, obra totalmente diferente das demais, pois trata-se de um prólogo dos acontecimentos de Assassin's Creed 3 ou seja, leitura obrigatória antes de jogar o game.

A narrativa é contada no

estilo de diário sobre Haytham Kenway, desde sua infância em Londres em 1735, interrompida bruscamente, fazendo mudar totalmente o curso de sua vida e remonta as causas da Revolução Americana de 1776.

E acredite, os acontecimentos na trágica infância de Kenway o fazem aceitar um treinamento misterioso e seu tutor aperfeiçoa as habilidades e o transforma em um Templário. O seja, o livro nos coloca no ponto de vista "do inimigo."

O autor conseguiu a proeza de fazer com que o ponto de vista Templário encaixasse perfeitamente com a história de Connor (AC3), porém não se preocupe, caso não tenha jogado o último game da franquia, pois não há nada, nenhum spoiler acerca de Assassin's Creed 3, apenas cria uma ponte entre o livro e

o jogo.

Mesmo quem não jogou nenhum dos jogos Assassin's Creed ou não tenha lido nenhum dos livros lançados, este é totalmente do zero e teremos personagens reais da história dos Estados Unidos, Templários e a busca pelos pedaços do Éden e seu local sagrado.

Em Assassin's Creed Renegado você estará imerso a uma narrativa "ultra-detalhada" em que cada assassinato, fuga, trama, traição, desespero, tristeza, alegria e paixão o fará sentir na pele em cada frase, cada diálogo.

Portanto, prepare-se, pois são deliciosas 345 páginas envolvendo personagens como Edward Braddock, Silas Tratcher e George Washington que prepararão você para Assassin's Creed 3.

E, terminando, Haytham significa "Águia Jovem" em árabe,

PAUSE - FILMES E SÉRIES

Por: Thiago H. R. Costa e Ígara Ferreira



**Resident Evil:
Retribution**

**Lançamento:
14.09.2012**

**Duração:
95min**

O melhor filme baseado em um jogo de vídeo game não concordam? É simplesmente fiel criar uma personagem inexistente no jogo e transformá-la na protagonista do filme. Lógico que os personagens reais deveriam aparecer e porque não destruir suas histórias para fazer parte do legado Alice? Afinal ela é a criatura mais importante do filme, tudo é centrado nela, não há porque preservar o conteúdo original.

Parando de sarcasmo, Resident Evil Retribuição é com toda certeza um filme repleto de ação, efeitos especiais e pode sim agradar a muitos que desconheçam o nome a qual ele se refere. Entretanto, como se trata de uma "adaptação" do jogo, a produção deveria ganhar um troféu de piadista do ano. De todas as seqüências, essa estourou qualquer expectativa, é tão sem noção que dá muita vontade de rir.

Imagine que essa é uma versão especial de "Ta Todo Mundo em Pânico no Resident Evil", você encontrará uma Ada Wong baixinha e um grupo de resgate que conta com Barry Burton, Leon S. Kennedy e outras criaturas desconhecidas. O legal é que você só reconhece os personagens pelas roupas, porque se for comparar a semelhança você não irá encontrar nada, mas nada mesmo, a não ser que considere anorexia uma doença típica do Leon.

Mas dessa vez não contamos apenas com personagens estranhos e uma história inacreditável, agora a clonagem passou para outras pessoas, incluindo os mortos. A única personagem parecida é a Jill Valentine, que volta a trama, além de alguns vilões conhecidos. De resto o filme segue o mesmo ritmo, Alice se encontra dentro de uma corporação subterrânea da Umbrella, onde terá que passar por uma imitação de diversas cidades utilizadas para teste de experimentos biológicos.

NETFLIX



No meio de tantos zumbis, vampiros, tiros e mais tiros, um seriado capaz de levar uma diversão sem muito compromisso, em momentos engraçados se encontra disponível para qualquer assinante do Netflix, e portanto, disponível para ser assistido diretamente do Playstation3.

Trata-se de "How I met your moter", na qual o personagem principal Ted, busca o amor de sua vida, passando por momentos de constrangimentos, diversão, tudo com a ajuda de seus principais amigos.

Com seis temporadas no Netflix, a série já renovou o contrato para a produção de sua nona temporada.

PSN - PLUS



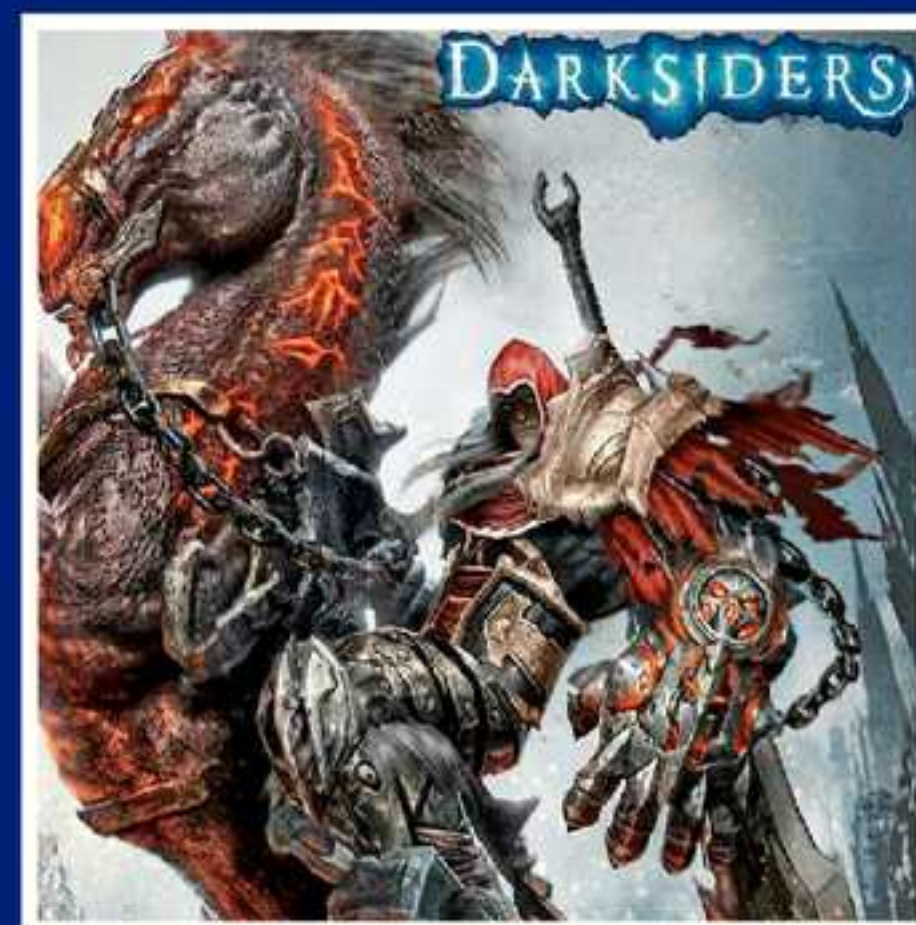
PlayStation®Plus

ANÁLISE NO SITE

PlayStation®Plus Available on **Tuesday 1/22**

- Football 2012**
Free PS3 / PS Vita Game
- escape VEKTOR**
PS Vita Game
20% Off
-\$9.99 \$7.99
- 13 FOR 13**
CELEBRATED PS3 GAMES ON SALE NOW!
KICK OFF 2013
WITH 50% OFF GREAT GAMES!
75% OFF FOR PLAYSTATION PLUS

Darksiders é o mais novo título disponibilizado na PSN Plus. Não deixe de conferir.



Olhei e vi um cavalo branco. O seu cavaleiro tinha um arco, e lhe deram uma coroa de rei. E ele saiu vencendo e conquistando. Veio então outro cavalo, que era vermelho. O seu cavaleiro recebeu o poder de trazer a guerra ao mundo a fim de que as pessoas matassem umas as outras. E ele recebeu uma grande espada.



O mês de fevereiro trás grandes novidades para os assinantes do serviço Plus Europeu. Sleeping Dogs será lançado gratuitamente na PSN Plus em 06 de fevereiro deste ano, seguido por F1 Race Star e Quantum Conundrum.

CONFIRA A ANÁLISE DE SLEEPING DOG CLICANDO AQUI

CONTINUE LENDO ESTA ANÁLISE NO SITE

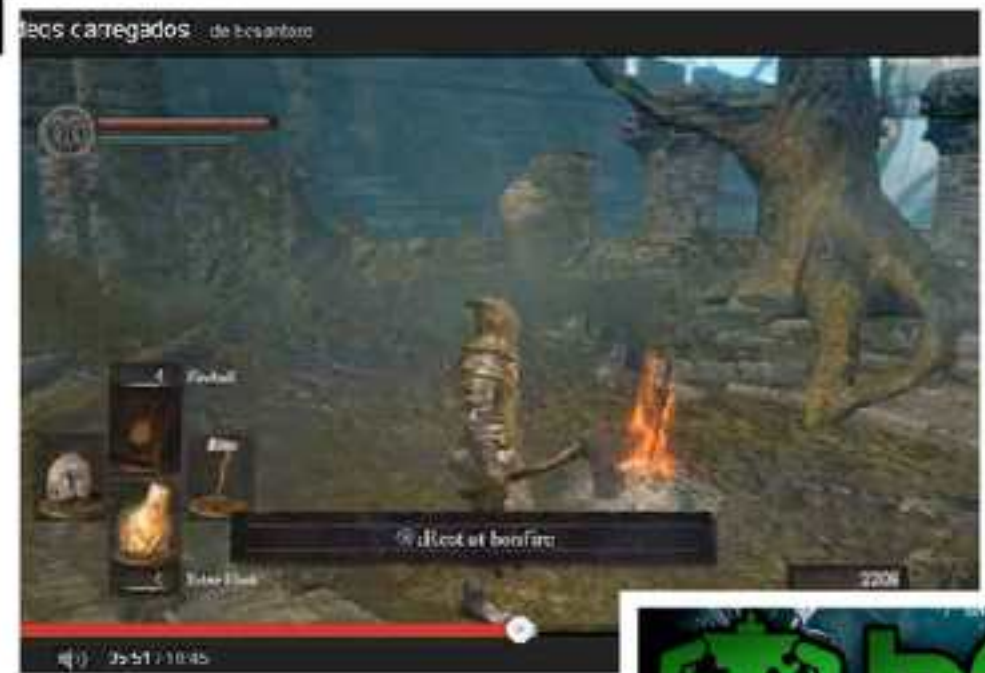


PARCEIROS VIDAPLAYSTATION



Darksouls recebeu destaque especial no canal bCsantoro, e você confere o video do jogo em várias partes de puro gameplay clicando no vídeo abaixo:

A demo de Metal Gear Rising: Revegeance foi disponibilizada na PSN, e você poderá testar o novo sistema que permite fatiar praticamente tudo. Confira o vídeo "Fechando a demo" abaixo:



Confira um pouco do multiplayer de Assassin's Creed III, vídeo produzido pelo Paodequeijocomcareta. Clique no vídeo abaixo para visualizar:



Estes e muitos outros vídeos você poderá conferir nos canais bC santoro, Anthares Games e Paodequeijocomcareta. Clique nos banners de cada um para acessar seu canal.



SONIC ADVENTURE 2

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Sonic Team
Distribuidora: SEGA
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Livre
Lançamento: 02 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Um dos melhores jogos do Sonic;
2. Gáficos bonitos;
3. História interessante
4. Chaos Garden.

PONTOS NEGATIVOS

1. Jogabilidade falha;
2. Câmera irritante;
3. Áudio inexplicavelmente alto;
4. Bugs primários.

NOTA :

8,0

Sonic Adventure 2 fez muitos garotos, hoje marmanjões se deliciarem com as aventuras deste ícone dos games. Só que talvez hoje, já não seja capaz de proporcionar a mesma magia como antigamente. Contudo ainda é considerado um dos melhores jogos do Sonic em 3D, ao lado do também fenomenal Sonic Adventure lançado para o Dreamcast.

Aqui o game volta com tudo o que fora mostrado em sua versão para o Dreamcast, gráficos, jogabilidades, áudio e também, suas falhas e bugs.

Em Adventure 2 o jogador poderá jogar com o time Heroes que é composto por Sonic, Knuckles e Tails, por outro lado temos o time Dark que contém Shadow, Rogue e Dr. Eggman.

Cada time tem suas próprias histórias que em determina-

das partes acabam se encontrando e revelando algumas coisas que ficam meio perdidas caso você jogue somente uma campanha. Terminando ambas as campanhas, é liberando a campanha "LAST" na qual todos os personagens se unem para enfrentar um inimigo em comum.

Cada personagem possui sua própria fase, como por exemplo: Sonic e Shadow passam por fases em alta velocidade, Knuckles e Rogue por cenários de busca das Chaos Emerald e Tails e Eggman por cenários no estilo "Tiro e plataforma", e isso dá uma longividade bem grande para o game.

Os cenários são bonitos, levando em consideração que eles foram feitos em 2001 e para o Dreamcast, além de ainda conter a antiga magia que a Sonic Team tinha. O problema do game começa justamente pela jogabili-



"Sonic Adventure 2" foi lançado originalmente em 2001, para Dreamcast e se tornou um dos grandes títulos do console na época.



dade.

Cada personagem sofre de um bug ou esquema de controles que atrapalham e muito a diversão.

Jogando com Sonic / Shadow por exemplo, por serem personagens muito rápidos, a câmera

não acompanha muito bem eles e acaba se perdendo ou escondendo algum "buraco" no cenário fazendo com que se perca uma valiosa vida.

Com Tails / Eggman o problema é o "pulo" do personagem, que algumas vezes não responde

ao comando e ao invés de pular, eles somente "caem" em direção à morte. E com Knuckles / Rouge a câmera não fica numa posição na qual dê visão adequada do cenário e muitas vezes perdemos itens valiosos no caminho.

Isso sem falar no áudio do game que continua da mesma forma do que a versão do Dreamcast. Aqui as músicas são tão altas que mau dá pra ouvir o que os personagens estão falando. E o pior, não dá pra melhorar isso.

É um relançamento para agradar aos fãs que jogaram a versão original e também trabalhar o terreno para um, quem sabe, Sonic Adventure 3 ano que vem.

KILLZONE™ MERCENARY

PRÉVIAS



KILLZONE
MERCENARY

ANÁLISES



BATMAN LEGO 2:
DC SUPER HEROES

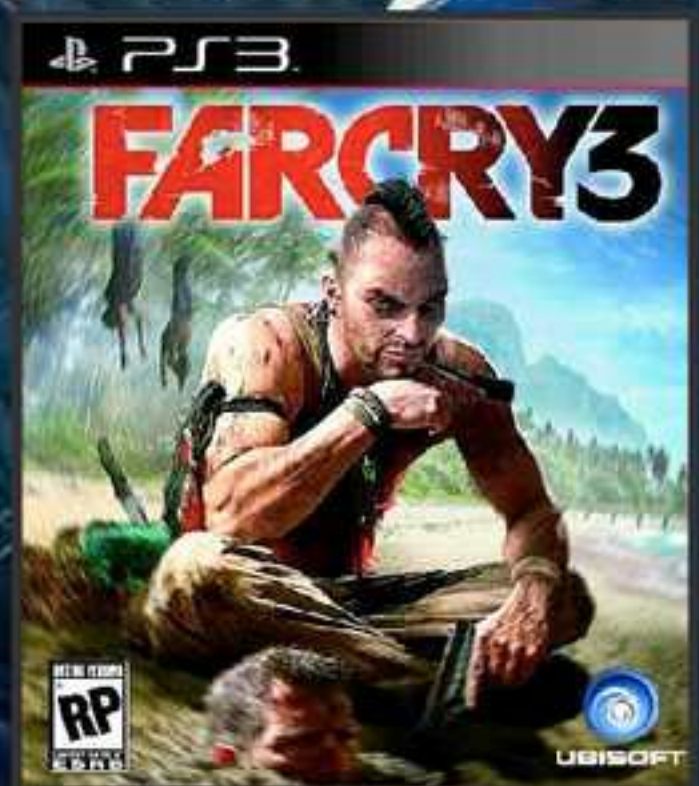


RAYMAN
ORIGINS



PRÉ-VENDA

PRONTA ENTREGA



Pensando em comprar o WiiU? Não deixe de conferir na SuperMaxGames



PRÉVIA - PS VITA

KILLZONE™ MERCENARY



KILLZONE MERCENARY

Por: Thiago H.R. Costa

Produtora: Guerrilla Games
Distribuidora: SCE
Gênero: FPS
Plataforma: PS Vita
Classificação: Pendente
Lançamento: 2013

Acusada de não investir pesado em seu portátil, a Sony vem aos poucos apresentando verdadeiras obras de artes para o PS Vita. Mas ainda é inquestionável o fato de que além de Uncharted: Golden Abyss, não há outro grande título capaz de arrancar suspiros dos jogadores.

Outro fator que pesou para tal afirmação foram os seguidos fracassos produzidos pela Nihilistic, responsável pela produção de dois dos mais aguardados FPS do PS Vita, Resistance: Burning Skies e Call of Duty: Black Ops: Declassified, contudo o resultado final foi desapontante, para não dizer desastroso.

Felizmente Killzone Mercenary ficou a cargo de sua produtora Guerrilla Cambridge, o que por si só já o torna alvo de grandes expectativas.

Seguindo a linha spin-off, ou seja, jogos que não seguem uma ordem oficial na série e servem para complementar algum aspecto sem comprometer a his-

tória original, as vezes apresentando ideias um pouco diferentes do tradicional, como é possível ver em Metal Gear Rising: Revengeance.

Com data de lançamento prevista para o ano de 2013, Killzone Mercenary promete levar ao portátil gráficos dignos do Playstation 3, na verdade, conforme divulgado o jogo utilizará a mesma engine utilizada no PS3, o que já demonstra a dedicação de se levar ao portátil a mesma experiência gráfica das versões de mesa.

Uma das grandes novidades de Killzone 3 foi o novo sistema de combate corpo-a-corpo, conhecido como "Brutal melee system" e este sistema estará presente em KZ: Mercenary, o que permitirá aos jogadores finalizarem seus inimigos das mais diversas e brutais formas possíveis.

Ao contrário dos outros jogos da série nos quais você viverá na pele de um soldado da ISA, o título para o portátil da Sony utilizará um terceiro grupo,



NÃO VIU O TRAILER DE LANÇAMENTO?
CLIQUE NA IMAGEM ACIMA

como o próprio nome do título sugere, ou seja, mercenários que não possuem qualquer ligação com a ISA ou Helghast, o que permitirá o jogador experimentar fatos envolvendo os dois lados do conflito.

Outro grande destaque da versão para o PS Vita se encontra no fato de que toda a liberdade experimentada nas versões do PS3 será levada ao portátil, permitindo o jogador escolher seus equipamentos e a melhor opção tática para o ataque.

Portanto, o Vita ainda carece de um verdadeiro e inquestionável título de FPS para demonstrar que de fato pode levar o melhor do gênero para a tela de um portátil, sem perder qualidade, utilizando todos os recursos de "touch" disponíveis em gráficos incríveis, realizando tudo o que Resistance: Burning Skies e COD: Black Ops: Declassified deveriam ter feito e não o fizeram.



Procurando notícias e análises do novo portátil da Sony? Não deixe de conferir várias análises para o PS Vita clicando [AQUI](#)

ANÁLISE - PS VITA



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Por: Thiago H. R. Costa

Produtora: Traveller's Tales
Distribuidora: Warner Bros.
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 19 jun. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Legenda em português (PT-BR);
2. Extremamente divertido;
3. Vários heróis e vilões da DC;
4. Platina relativamente fácil.

PONTOS NEGATIVOS

1. Extremamente simples;
2. CGs de baixa resolução.

NOTA :

7,0

O que para muitos há alguns anos eram pequenas peças de montar capazes de criarem mundos mágicos e de fantasias com histórias quase infinitas, hoje se tornou algo digital, para a nova geração de crianças, adolescentes, e também adultos que encontram neste tipo de jogo a nostalgia da época de ouro de sua infância. Seguindo a ideia de mundo com infinitas possibilidades, LEGO nos vídeo-games já percorreu o espaço de Star Wars e os mares de Piratas do Caribe, e tantos outros mundos. Assim, LEGO Batman 2: DC Super Heroes, tenta novamente levar um mundo divertido para os games, mas com novos recursos para evitar se tornar repetitivo.

Pela primeira vez na série, um título de LEGO foi totalmente dublado, agora os personagens

conversam, e não mais apenas fazem as mímicas e gestos dos títulos anteriores, o que aumenta ainda mais o nível de diversão já que agora torna-se possível inserir falas cômicas ou piadas de uma forma mais clara e robusta, e não fique achando que ficará perdido na história, o título conta com legendas em português do Brasil.

Mas qual é a história desta vez? O eterno vilão Lex Luthor nunca desistiu de por fim à vida de seu principal desafeto, e para isso se junta ao Coringa para manipular seu plano diabólico e conseguir uma vasta quantidade de Kriptonita para acabar com a vida do Superman e ainda, ser eleito o Presidente dos Estados Unidos da América. Se estamos falando de uma união entre Lex Luthor e Coringa, não seria absurdo imaginar que os heróis também se unirão para combater esta nova ameaça,



desta forma, diversos personagens da DC estarão disponíveis, Flash, Mulher Maravilha, Arqueiro Verde, Aquaman entre outros, o destaque fica para a participação do Superman afinal de contas ele é o alvo dos vilões.

Com tantos personagens poderia ser complicado inseri-los na história, mas a produtora conseguiu dar utilidade a vários deles por meio de habilidades únicas. Há momentos onde apenas personagens como Robin podem avançar, outros locais precisam de personagens capazes de controlar a água como Aquaman, ou ainda, congelar a água com o sopro do Superman, personagem este que conta com todos os seus atributos, o que o torna quase invencível, se não fossem alguns personagens com armaduras de Kryptonita.

Os gráficos das animações apresentada durante certos momentos é algo interessante para a série, ainda mais por contar com momentos de tensão, diversão e totalmente dublado com legendas, entretanto, as CGs apresentam uma baixa qualidade o que fica visível no PS Vita. Já os gráficos expostos durante o gameplay seguem

o padrão da série e cumprem o seu papel principalmente por se tratar de uma versão para um portátil. O grande destaque para a jogabilidade fica é claro para a mescla de personagens e a utilização das habilidades de cada um, já que tirando isso o jogo se resume a um quebra-quebra geral para eliminar inimigos e destruir objetos com o objetivo de recolher moedinhas de bronze, prata e ouro, moedas estas que serão utilizadas para comprar novos personagens para utilizar no jogo; multiplicadores de moedas para aumentar a quantidade ganha a cada nível e outras coisas menos importantes colocadas no título. Ou seja, LEGO Batman 2: DC Super Heroes nada mais é do que um jogo de coletáveis, inclusive você precisa coletar certos itens como trilhas sonoras para obter certos troféus e platinar o jogo.

As batalhas são bem simples, mas possuem algumas diferenças de acordo com o personagem utilizado, alguns podem destruir seus inimigos com um único golpe, utilizar golpes acrobáticos para arremessar seus inimigos, congelá-los, desintegrá-los, mas no geral, tudo se resume a acertar dois ou três golpes em um inimigo coletar as moedas que deixa cair no chão e partir para o

próximo incansavelmente, enquanto avança pelo cenários cumprindo os objetivos indicados.

Em jogos do estilo, a trilha sonora é a que menos se destaca, mas por trazer algumas músicas já conhecidas, principalmente a famosa abertura do Batman tornam a experiência mais agradável e divertida.

Por outro lado, se falamos de diversão o jogo tem de sobra. Após terminar a campanha principal, você deverá enfrentar em uma espécie de arena, no novo menu liberado, diversas hordas de inimigos, e a cada nível avançado um novo desafio surge, e o melhor, se obter ouro em todos os desafios acabará por ganhar um troféu. Levando em conta que dificilmente você conseguirá a quantidade de moedas necessárias para liberar tudo em uma única jogada, você acabará por percorrer novamente as missões da campanha principal em busca de mais moedas, tudo isso para conseguir liberar todos os personagens, coletar todos os itens que em alguns casos só podem ser alcançados por personagens específicos e ao final platinar o jogo, algo bem fácil de ser realizado.

Por fim, se você busca um jogo capaz de levar diversão descompromissada em horas de lazer, com os principais personagens da DC e ainda acabar ganhando uma platina fácil ao final, o jogo com toda a certeza foi feito para você. Entretanto, se busca algo mais sério, desafios reais e uma história complexa, escolha títulos como Uncharted Golden Abyss ou Assassin's Creed Liberation.



RAYMAN ORIGINS

RAYMAN ORIGINS

Por: Thiago H. R. Costa

Produtora: Ubisoft Montpellier
Distribuidora: Ubisoft
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 14 fev. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Divertido;
2. Desafios incríveis;
3. Trilha sonora cativante.

PONTOS NEGATIVOS

1. Não possui modo online.

NOTA :

9,8

Rayman Origins está longe de ser um título tão aclamado quanto Uncharted, Battlefield ou Call of Duty, mas consegue bater de frente com estes jogos se o que você pretende é uma ótima diversão. Seguindo o estilo 2D, o jogo de aventura no estilo plataforma, trás gráficos excelentes, em desenhos que não só encantam como mostram detalhes incríveis, e proporcionam ao jogador uma experiência única, que há muitos anos não se via no mundo dos games seja no céu, oceano, cavernas, tudo concebido de forma brilhante por Michel Ancel.

O cenário além de muito bem colorido, expressa a vida do cenário, que poderá ser aumentado ou reduzido de tamanho com simples controles de toque do PS Vita.

Quanto à jogabilidade e ao controle de toque, estes são usa-

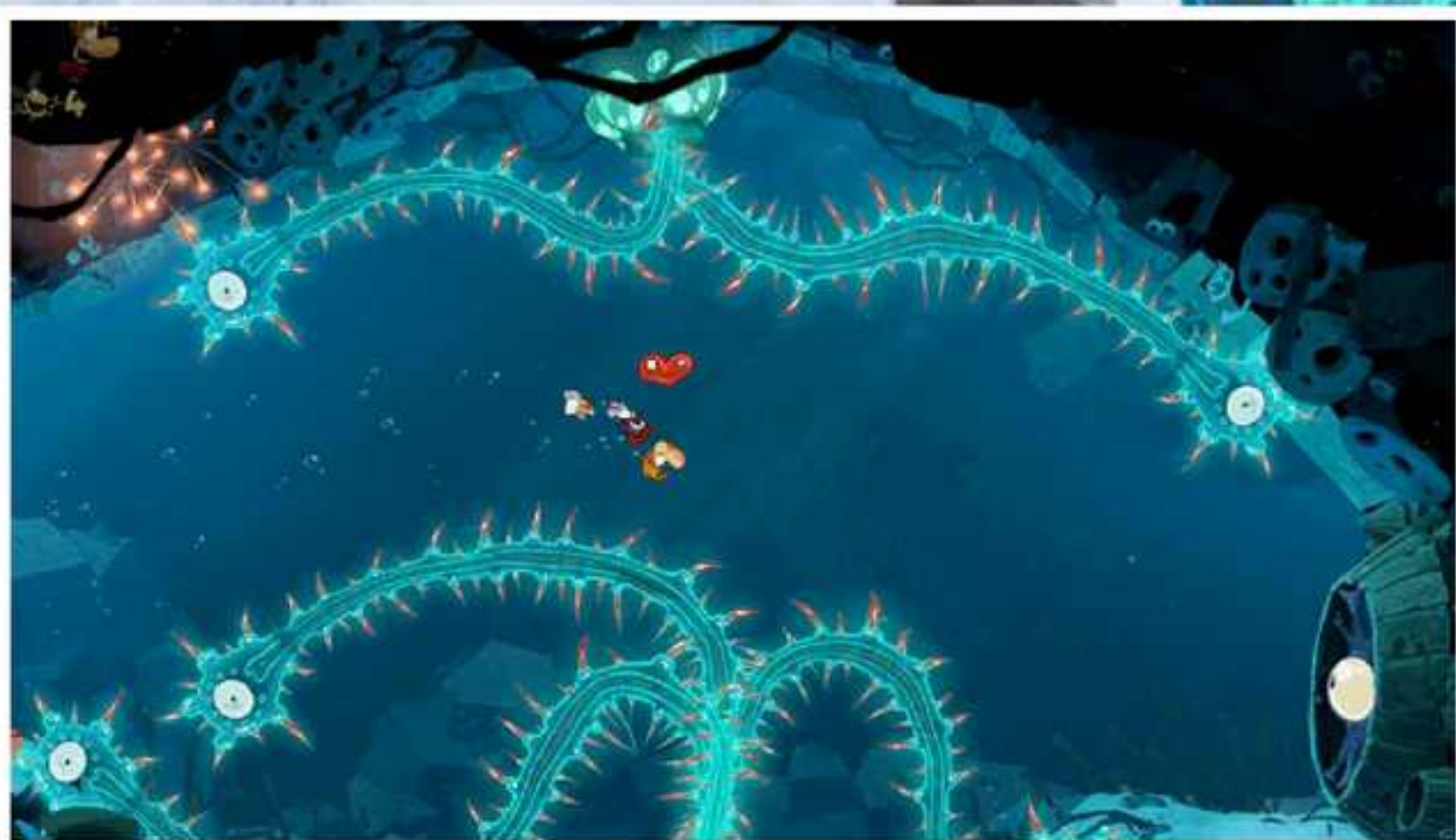
dos de forma sutil, sem complicar ou inovar, basicamente você utilizará o controle de toque para aumentar ou reduzir a tela, estourar algumas bolhas e outros comandos básicos. Os comandos são básicos, e é fácil dominá-los, consistindo em correr, saltar, planar, socar, matar inimigos, tudo acessível e quase que intuitivo.

Contudo isso não significa que o jogo será fácil, os desafios vão levá-lo à morte em muitos momentos, na verdade, Rayman Origins lhe passará a ideia de que inicialmente é um jogo fácil, entretanto com o avançar do jogo, você descobrirá que novas fases secretas serão destravadas, isso significa novos desafios e uma vida ainda mais longa ao título, tudo se unindo de forma única e complexa, nada no cenário é apresentado de forma inútil.

Se os gráficos são literalmente uma obra de arte, se a jo-



"Rayman Origins está longe de ser um título tão aclamado quanto Uncharted, Battlefield ou Call of Duty, mas consegue bater de frente com estes jogos se o que você pretende é uma ótima diversão(...)"



gabilidade é simples e fácil, a parte sonora é outro ponto positivo. As músicas se adequam perfeitamente a cada tipo de situação e dão uma beleza ainda maior no conjunto da obra, isso sem contar os sons emitidos pelos personagens. Entretanto, com o passar dos tempos estes podem se tornar repetitivos.

Apesar de tantos elogios, Rayman Origins perdeu algo extremamente importante em relação à sua versão para os consoles de mesa, não possui modo multiplayer, o que não se justifica em razão das funcionalidades online do PS Vita, devendo o jogador aproveitar apenas o modo Ghost, que se trata de um desafio contra o tempo no qual você poderá divulgar seus tempos com seus amigos e competir desta forma com eles.

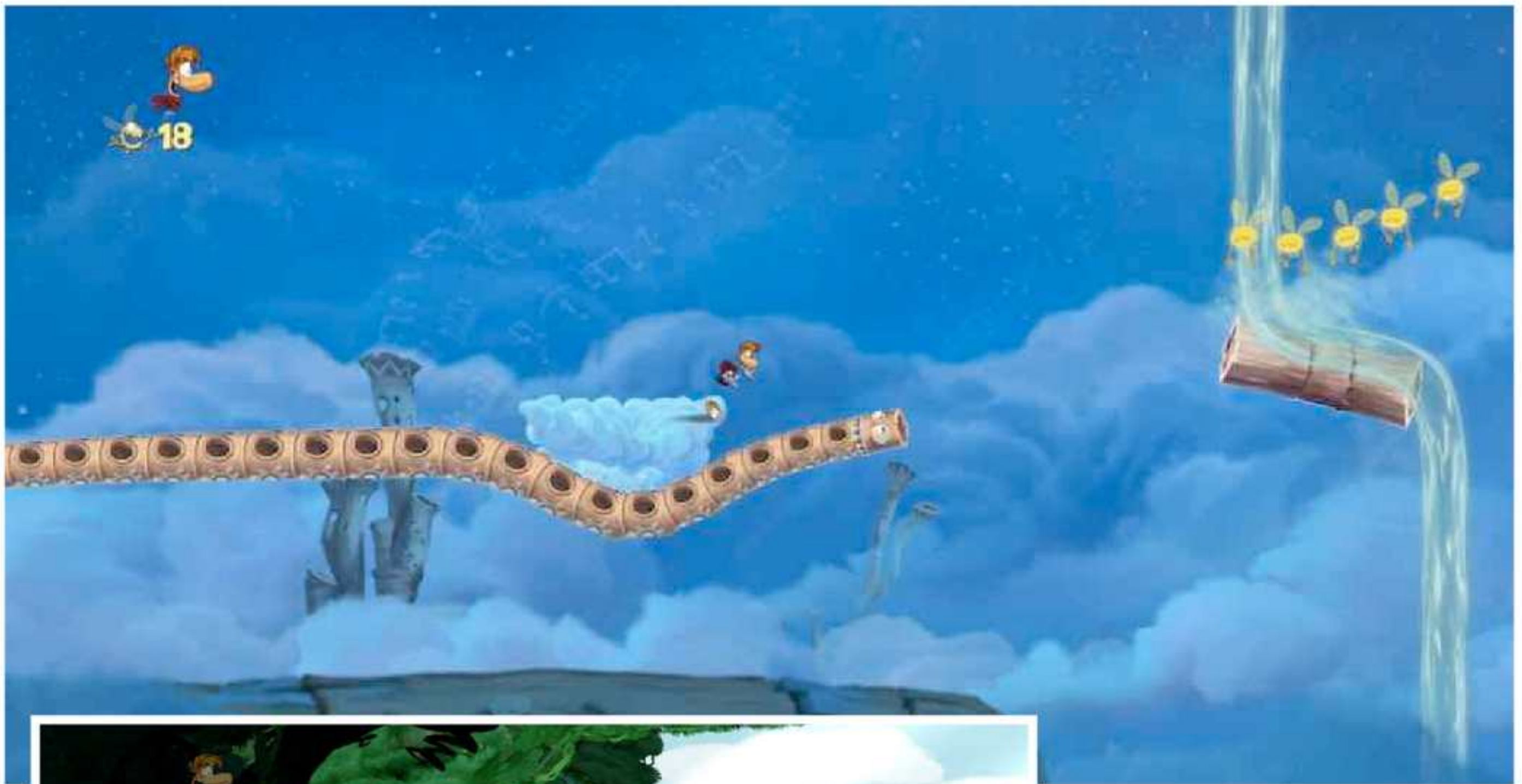
Mas o que justifica o principal motivo de Rayman Origins acabar aceito pelos jogadores

atuais com tamanha facilidade é a forma como torna desafios simples em grandes e complexos eventos. Em cada fase você terá que cumprir alguns objetivos para preencher um medalhão. Nem todas as fases possuem os mesmos desafios, algumas podem contar com mais e outras menos, mas no geral você deverá coletar uma quantidade determinada de pontos, ou lums, e com base no número que coletar, receberá ao final um Electoon para cada valor atingido, em regra, você deverá ultrapassar os 350 para conseguir a medalha de ouro em um medalhão, mas como não há troféus para isso, basta atingir em média 300, algumas fases estes valores são menores.

Há ainda os famosos desafios de tempo, no qual você deverá percorrer um determinado caminho pelo menor tempo possível, e conseguindo o tempo de ouro,

acabará por receber um Electoon e o troféu de ouro da fase, ao terminar todos os desafios conquistando este troféu de ouro, o verdadeiro e aguardado troféu agora, do jogo, será finalmente conquistado. Há ainda dois tipos de coletáveis, um de relíquias, que ficam espalhados pelo cenário e sempre que você se aproxima emitem sons característicos e basta tocar com o dedo o local onde eles se encontram para coletá-los. Por fim, existem caixas secretas espalhadas por todo o cenário do jogo, em regra, duas por fase, e estas devem ser liberadas para preencher com sucesso o medalhão.

Todas estas tarefas devem ser realizadas com o mínimo de dano sofrido, já que basta um contato indesejado para a sua vida literalmente explodir na tela do jogo. Para aqueles que gostam de uma



melhor segurança, é possível encontrar em algumas fases um coração, e assim, guardar uma vida extra caso você acabe errando em algum momento, permanecendo no local onde parou sem morrer, entretanto, caso não encontre outro coração, um novo erro ocasionará a sua morte. Isso acaba

tornando o jogo ainda mais complexo e difícil em níveis mais avançados onde a habilidade e velocidade são imprescindíveis para o sucesso, inclusive para eliminar os principais chefes do jogo, sempre ao final de cada ilha.

Se você conseguiu enfrentar com sucesso os desafios de

Rayman, perceberá ao final, que o jogo não terá terminado, e existirá uma última fase secreta. Não é para aterrorizar os jogadores, mas o nível de desafio supera todas as demais fases apresentadas, é incrível como os produtores foram capazes de inventar e recriar algo ainda mais complexo.

Por fim, Rayman Origins é com toda a certeza um dos melhores títulos lançados para o portátil da Sony, e pode não abusar de seus novos recursos, mas levará até o jogador grandes desafios que perdurará por dias, semanas ou meses dependendo da intensidade com a qual você jogar.



PARCEIROS VIDAPLAYSTATION



Um dos títulos de "survivor horror" mais aclamado dos últimos anos já pode ser testado pelos jogadores. A demo disponibilizada na PSN conta com a possibilidade de se jogar o novo modo cooperativo. Confira no vídeo abaixo:



É possível aproveitar também o tradicional modo single-player. Se você ainda não baixou a demo, ou pretende saber um pouco mais sobre o jogo acesso o vídeo abaixo:



Estes e muitos outros vídeos você poderá conferir nos canais bC santoro e Anthares Games. Clique nos banners abaixo para acessar:





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



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



PRÉVIAS E ANÁLISES PLAYSTATION 3

PRÉVIAS



**BEYOND
TWO SOULS**



**SLY COOPER:
THIEVES IN
TIME**

ANÁLISES



**RESIDENT EVIL
6**



FAR CRY 3



**HITMAN:
ABSOLUTION**



**ASSASSIN'S
CREED III**

PRÉVIA - PLAYSTATION 3



BEYOND: TWO SOULS

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Quantic Dreams
Distribuidora: SCE
Gênero: Ação / Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Pendente
Lançamento: 2013

Confira o trailer de Beyond:
Two Souls



Esse novo título dos mesmos produtores de Heavy Rain promete ser único e indescritível antes mesmo de ser lançado. Contando com um novo motor de jogo que proporcionará os gráficos mais bonitos que qualquer título para Playstation 3 já viu, uma história original e ainda protagonizado por Ellen Page, atriz canadense indicada ao Oscar como melhor atriz em 2008, pelo seu papel no filme Juno. Os atores Kadeem Hardison e Eric Winter também estarão presentes no elenco, participando da nova tecnologia de ponta da produtora que captura movimentos com uma atuação de alto nível.

A personagem principal em Beyond Two Souls se chama Jodie Holmes, uma garota que possui poderes sobrenaturais através de uma ligação psíquica com uma entidade invisível chamada Aiden.

Esse seu dom fez com que ela fosse diferente de todos e para entender as situações por onde Jodie passou, o jogador vivenciará momentos marcantes de sua vida, influenciando em suas escolhas.

No jogo poderemos em determinados momentos ter total controle sobre Jodie, como em outros a entidade invisível, Aiden poderá voar, atravessar paredes e interagir com objetos ou personagens de um jeito especial. A Quantic Dreams, produtora do jogo, promete cenas de aventura e muita ação que envolverá muito o lado emotivo do jogador, assim como Heavy Rain, só que dessa vez com um novo roteiro nunca visto antes em um vídeo game, com mais ação, mas também com um lado dramático.

David Cage, fundador da Quantic diz que os jogos que produz são baseados em sua vida



particular, enquanto Heavy Rain veio da experiência de ser pai, Beyond é baseado na perda de alguém especial e o desejo de existir um além depois da vida. Tratando-se obviamente sobre morte, mas também o lado positivo da questão, que é o ato de crescer, mudar, aprender e aceitar a vida como ela é. Tudo isso para formar algo épico, que faça o jogador se lembrar após chega ao final do jogo.

Beyond Two Souls está para ser lançado esse ano, nada foi dito especificamente da história, pois o objetivo é entrarmos numa aventura emocionante sem saber de nada, para realmente nos surpreendermos com o que há para ser visto.



PRÉVIA - PLAYSTATION 3



SLY COOPER: THIEVES IN TIME

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Sanzaru Games
Distribuidora: SCE
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3 e PS Vita
Classificação: Pendente
Lançamento: 05 fev. 2013

Confira o trailer de Sly Cooper:
Thieves in Time



Pela primeira vez a responsável pela criação do jogo Sly Cooper passa ser a Sanzaru Games, empresa que remasterizou a trilogia presente no Playstation 2 para a atual geração. Esse novo jogo da serie terá novamente como objetivo recuperar o livro que contém os segredos da família de Sly bem como suas histórias, o Thievus Raccoonus. Aparentemente em meio a um experimento com uma máquina do tempo, o livro se perdeu e agora o guaxinim terá que viajar pelo tempo em busca do objeto perdido.

A sua gangue continua presente, Bentley a tartaruga e Muray o hipopótamo ajudaram você tanto nas suas dúvidas, como serão jogáveis em algumas missões. Com a mudança na produção também vieram novidades, agora Sly poderá usar novas roupas que lhe

darão alguma habilidade específica e conforme elas são obtidas você pode repetir estágios anteriores e acessar novos lugares, antes bloqueados.

As roupas variam dando forma a um samurai, um guerreiro medieval que pode refletir projéteis, um cigano capaz de reduzir a velocidade do tempo entre outros. Mas o guaxinim continua podendo escalar, pular, se esconder, equilibrar e demais habilidades. Todas devendo ser utilizadas com sabedoria em momentos onde Sly e sua gangue devem espionar, resgatar, distrair, invadir e sabotar. A história terá bastante humor presente, inimigos novos e os tradicionais chefes.

Os gráficos do jogo e cenários indicam um bom resultado de produção, assim como a trilha sonora que parece fiel ao resto da série. Tudo é bem colorido na do-



sagem certa com uma aparência de desenho animado misturada com um pouco de realidade. Sly Cooper: Thieves in Time será lançado para Playstation Vita e Playstation 3 simultaneamente.



ANÁLISE - PLAYSTATION 3



RESIDENT EVIL 6

Por: Ricardo Lima

Produtora: CAPCOM
Distribuidora: CAPCOM
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3 e Xbox360
Classificação: M + 17
Lançamento: 02 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Mantém um ritmo frenético;
2. Personagens clássicos.

PONTOS NEGATIVOS

1. É um jogo de ação;
2. História muito mal elaborada;
3. Totalmente fora da franquia;
4. Personagens sem carisma;
5. Gráficos e sons mal elaborados;
6. Zumbis soldados;

NOTA :

5,0

Resident Evil 6 é um jogo da Capcom e a produtora insiste afirmar que trata-se de um título de horror dramático e de sobrevivência, quando na verdade é mais um jogo de pura ação lançado em 02 de Outubro de 2012 para o Playstation 3 e Xbox360.

A jogabilidade é a mesma encontrada em Resident Evil 5, com alguns acréscimos, poderemos selecionar o nosso parceiro(a) em um total de três duplas com o segundo personagem sendo controlado pelo computador ou um parceiro humano caso esteja jogando online. No modo campanha, o jogador pode permitir a entrada de outro a qualquer momento e seus inventários são separados.

No que diz respeito aos itens e armas estas são trocadas em tempo real. Agora podemos atirar e andar ao mesmo tempo e há pequenas placas onde os joga-

dores recuperam suas energias, pressionando apenas um botão. Caso seja morto, retornará ao último checkpoint.

Os personagens disponíveis são: Leon S. Kennedy, Chris Redfield e Jake Muller, Helena Harper, Piers Nivans, Sherry Birkin e Ada Wong.

Os inimigos são muito variados e também há a presença de zumbis e os J'avos e estes conseguem interagir entre si planejando certos ataques.

A história acontece em 2013 quando o presidente dos Estados Unidos decide revelar toda a verdade sobre o ocorrido em 1998 em Raccoon City e os atentados terroristas que mudaram a realidade do mundo.

Como seria de esperar, alguém não quer que tal verdade seja dita e há um atentado bioterrorista no local transformando o presidente dos Estados Unidos



"(...)A história acontece em 2013 quando o presidente dos Estados Unidos decide revelar toda a verdade sobre o ocorrido em 1998 em Raccoon City e os atentados terroristas que mudaram a realidade do mundo(...)"



Adam Benford em um zumbi e Leon que está no local não vê outra alternativa senão matá-lo e com o auxílio de Helena, partem para descobrir a origem do atentado e ao mesmo tempo é considerado culpado pela morte de Benford.

Ao mesmo tempo, Chris encontra-se na China envolvido em um incidente bioterrorista com o C-Virus.

A campanha envolvendo Jake Muller tem especial atenção por este ser filho de Albert Wesker e, sendo assim, seu sangue tem imunidade a diversos tipos de vírus usados nos ataques e está sob proteção de Sherry Birkin, atualmente uma agente especial do governo

americano e ambos possuem habilidades "sobrehumanas."

Estas três campanhas estão ligadas entre si, incluindo a campanha especial de Ada Wong, nesses momentos o modo multiplayer online passa a ser de até quatro jogadores.

As principais diferenças entre as campanhas consiste no fato de que os cenários envolvendo Leon são mais sombrios. Com Chris os momentos são mais para a ação e os de Jake são mais equi-

librados, utilizando muito mais elementos corpo-a-corpo.

Um fato bastante interessante que fez muita falta, além de outros, são os arquivos (files), neste episódio não há nada para ler durante a jogatina, ou seja, agora que temos um Resident Evil 6 em nosso bom e velho português brasileiro, não há arquivos a serem encontrados, nem mesmo uma simples bula de remédio.



Um outro fator bastante deixado de lado são os gráficos, onde arrisco dizer (sendo mais jogador do que produtor, obviamente) seria um jogo facilmente produzido para o Playstation 2, pois os detalhes e acabamento são muito fracos para um Playstation 3 e Xbox360.

Se tratando de inimigos, não é possível entender o que fizeram, pois temos a nítida impressão de que trata-se de um jogo de guerrilha entre facções rivais, ou seja, muito sem graça e já vimos isto em Mercenaries 2.

Outro fator decepcionante no título é o fato de que você nunca irá se perder pois caso não encontre o caminho, basta apertar

um botão e pronto, terá sua posição e uma seta gigantesca na tela informando o caminho correto para seguir.

Os grandes inimigos do jogo na verdade são os controles e câmeras, pois deixará você no vácuo em vários momentos e não direi quais pois como não são todos que jogaram o título, não estou aqui para estragar a surpresa. Além disso, a câmera em alguns momentos retorna ao estilo "retrô" e você ficará rodando como barata tonta após envenenamento. Os chefes de fase, acredite estão lá apenas por terem de estar.

Os sons também não são nada épicos, mesmo comparado ao que foi em Resident Evil 5,

onde temos uma cantora africana cantando uma música típica do game e todo o aparato usado em RE5 foi perceptivelmente economizado em RE6.

Bom amigos, finalizo esta análise do título fazendo coro com os jogadores que também postaram suas impressões no Metacritic, local onde a média de nota atribuída ao título foi terrível, parece que agradou somente os sites que dizem-se serem especializados no assunto, mas aos gamers, incluindo eu, não agradou nem um pouco e acredite, estou sendo bastante imparcial no que estou escrevendo neste momento.

A nota atribuída ao jogo deve-se ao fato de ser desconsiderando totalmente a franquia, pois se considerada a nota seria rebaixada a patamares vergonhosos para um título de tamanho peso.

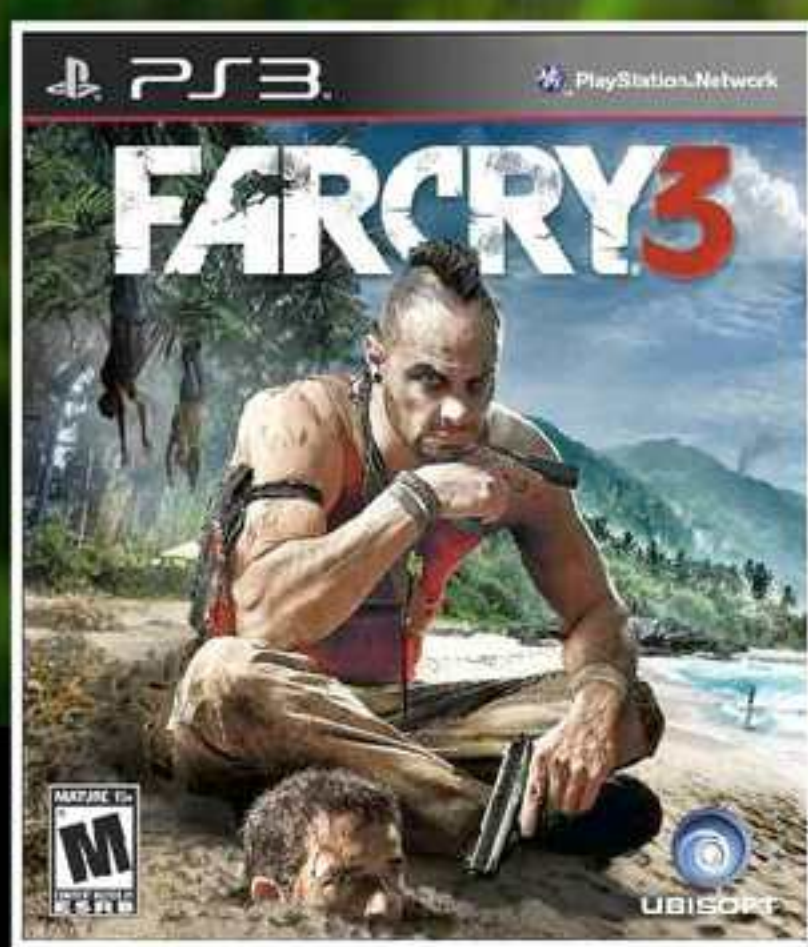


DETONADO - RE6

Confira o detonado de Resident Evil 6 em nosso site, basta clicar nas imagens abaixo



ANÁLISE - PLAYSTATION 3



FAR CRY 3

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Ubisoft Montreal
Distribuidora: Ubisoft
Gênero: FPS
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 04 dec. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos sem precedentes;
2. Personagens marcantes;
3. Jogabilidade que flui naturalmente;
4. História que prende o jogador;

PONTOS NEGATIVOS

1. Repetição de personagens secundários além do aceitável;
2. Sonoplastia que não condiz com a qualidade do game.

NOTA :

9,4

Prepáre-se para mergulhar em um paraíso infernal onde o medo e a adrenalina vivem lado a lado e o perigo se esconde por entre a mata densa em cenários tão belos quanto mortais, aqui a sua única chance de sobreviver é abraçar a insanidade, enfrentar seus medos e mudar completamente sua forma de ver o mundo. Seja bem vindo as ilhas Rook.

A aventura do protagonista Jason Brody começa quando ele e seus amigos saltam de pára-quadras sobre as ilhas Rook e acabam sendo sequestrados por um grupo de piratas que controlam toda a região. O game em si se inicia horas depois de sua chegada a ilha e começa com uma interessante conversa com um dos vilões mais bem pensados dessa geração, Vass é líder do grupo de piratas e um dos motivos pelos quais o roteiro do

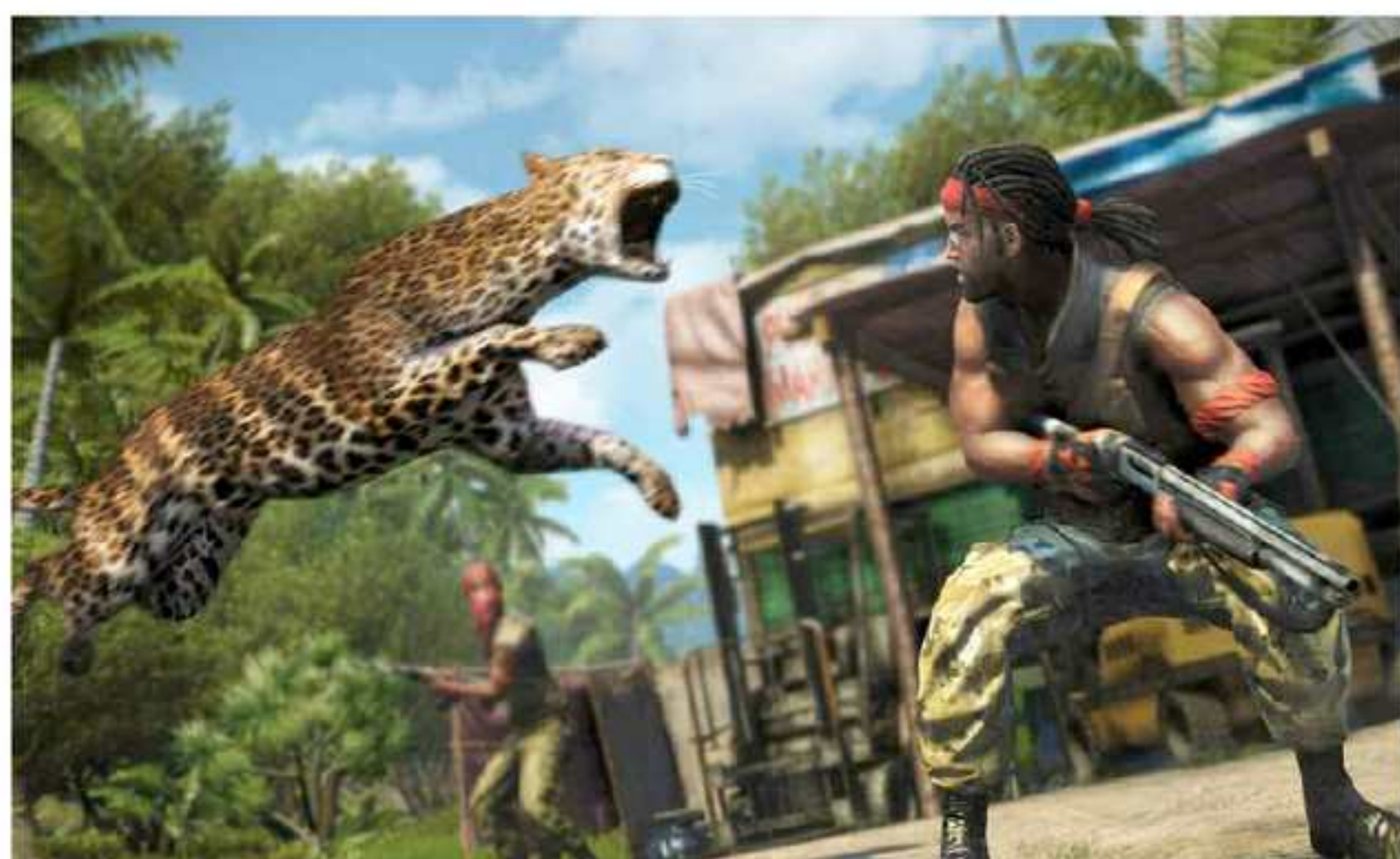
game é algo tão fantástico e insano, momentos depois da tal conversa você se encontra em uma fuga desesperada pela selva enquanto é alvejado por piratas. A respiração ofegante de Jason, os movimentos extremamente reais ao escalar obstáculos e os gráficos impressionantes tiram o fôlego do jogador e apresentam a atmosfera hostil e frenética ao qual será submetido durante todo o game.

Os responsáveis pelo roteiro souberam mesclar bem a ação de filmes de guerra exagerados com o folclore da ilha meio a pressão que Jason sofre para tomar decisões que podem mudar sua vida, a dos seus amigos e a de toda a população da ilha Rook tornando a história algo indiscutivelmente criativa e empolgante. Sozinho e sem um jeito de voltar para casa Jason com ajuda dos nativos que resistem as tropas de

FARCRY3



“(...)Prepare-se para mergulhar em um paraíso infernal onde o medo e a adrenalina vivem lado a lado e o perigo se esconde por entre a mata densa em cenários tão belos quanto mortais(...)”



Vass tem que encontrar seus amigos, sobreviver à feroz fauna da ilha e ao mesmo tempo lutar pela liberdade de todo um povo. Uma coisa se deve ter em mente antes de se jogar Far Cry 3, ele não é nem de longe um simples FPS, durante as cerca de 20 horas de campanha o jogo mostra características de jogos stealth, aventura, caça e até RPG mescladas perfeitamente nas missões primárias e exploradas de forma mais direta nas missões secundárias.

O sistema stealth é muito útil e permite que o jogador se esconda uma vez abaixado atrás de uma moita, mergulhado na água ou a uma longa distância não podendo ser visto por seus inimigos, uma barra surge no topo da tela toda vez que alguém desconfia da sua presença e vai se preenchendo conforme o inimigo se aproxima, é possível arremessar pedras para

distrair a atenção dos inimigos e mesmo sendo um sistema bem simples funciona perfeitamente podendo ser utilizado a qualquer momento do jogo de forma natural e intuitiva.

O imenso mapa do jogo conta com duas grandes ilhas que podem ser exploradas da forma como o jogador bem entender entrando e saindo de uma missão sempre que quiser sem pausa para telas de carregamento. O mapa se encontra totalmente disponível desde o início do jogo, porém o GPS do jogador mostra apenas uma pequena região, pois o restante está fora do sinal de cobertura. Solução? Encontrar e escalar grandes torres de rádio para restaurar o sinal e poder visualizar novas áreas no mapa, assim como locais onde determinados animais vivem, onde as bases militares dos piratas estão e muitas outras coi-

sas, inclusive missões opcionais.

As ilhas são enormes mas isso não faria nenhum sentido se não houvessem dezenas de missões paralelas a disposição do jogador e felizmente na ilha Rook o que não falta é trabalho. Para cada nova área que o jogador desbloqueia o sinal são disponibilizadas missões onde os moradores da ilha pedem os mais diversos favores, muitas dessas missões não exigem o uso de armas se resumindo a encontrar um item em algum templo perdido, em alguma base militar da segunda guerra ou no meio da mata. Repetitivo e cansativo? Nem pensar. Cada pessoa que lhe pede ajuda tem um bom motivo e uma boa história para contar sobre o item ou local que você visitará sendo muitas delas engraçadas e outras muito misteriosas, além de conhecer melhor os cantos escondidos da ilha o jogador ganha uma



quantidade de dinheiro e, dependendo da missão, pontos de experiência. Além das missões dadas pelos personagens há pontos de corrida, tiro ao alvo e pôquer para o jogador se divertir e descolar uma grana sempre que quiser.

Infelizmente existem diversas bases militares na ilha onde suas redondezas são patrulhadas constantemente por piratas sendo impossível evitar confrontos diretos nesses locais, para o seu bem e para o bem dos nativos o jogador pode tomar essas bases e livrar suas regiões dos piratas.

O processo de tomada de uma base é tão natural quanto todo resto do jogo, a base está lá e basta matar todo mundo para tomar seu controle, se você vai explodir tudo, matar um a um com um rifle a longa distância, passar a faca silenciosamente no pescoço

de cada inimigo ou preparar uma armadilha com C4s fica ao seu critério, assim como se você desejar pode deixar os piratas quietos na deles. Como recompensa pela tomada da base o jogador ganha experiência e passa a poder usar a base como se fosse sua podendo se “transportar” de qualquer local da ilha direto para a base através do GPS, além de poder gastar seu suado dinheiro com munição, novas armas e melhoramentos para as mesmas em uma máquina selfservice.

A experiência ganha nas missões paralelas e secundárias matando inimigos e completando objetivos pode ser usada para adquirir novas habilidades para Jason aumentando sua quantidade de vida, desbloqueando novos movimentos para finalizar os inimigos, aumentar a precisão

com diferentes tipos de armas e muitas outras coisas de extrema importância para sobrevivência na ilha. Mas o mais interessante desse sistema de evolução é que todas as melhorias feitas são tatuagens que vão preenchendo o braço do protagonista com pinturas tribais de animais e alguns elementos míticos do folclore da ilha.

Não só o protagonista precisa evoluir, mas também seu equipamento e além das armas e melhoramentos para as mesmas que podem ser melhoradas nas máquinas selfservice e lojas em alguns vilarejos, as bolsas usadas para carregar itens, armas e munição precisam ter suas capacidades de armazenamento ampliadas e isso pode ser feito utilizando o couro dos mais diversos animais.

Os animais estão espalhados por todo cenário, alguns são herbívoros e não apresentam grandes problemas para serem caçados, porém tigres, crocodilos e



dragões de cômodo são carnívoros que não dispensam uma boa briga. Os equipamentos podem receber várias melhorias sendo que a cada nova o couro é de um animal mais difícil de achar ou mais difícil de abater que o anterior.

Realizar as melhorias não é algo obrigatório, porém se no início carregar 60 tiros é o suficiente para completar as missões mais na frente nem 180 tiros darão conta da quantidade de inimigos, então é sempre bom manter seu equipamento preparado para carregar mais munição e armas do que o necessário.

Se você já ouviu falar de Far Cry 3 já deve ter ouvido falar de seus lindo gráficos e não é para menos, o título apresenta texturas de altíssima resolução, uma iluminação incrível, principalmente pelo efeito da luz do Sol que atravessa a copa das árvores, e efeitos de fogo e água bem reais. Jogadores menos preocupados com gráficos dirão que é apenas capricho usar uma engine tão poderosa, mas não é, a imersão que Far Cry 3 trás está diretamente ligada aos seus gráficos, olhar para o reflexo do por do sol nas águas cristalinas que cercam a ilha faz você delirar



com o paraíso que a ilha Rook aparenta ser, assim como observar uma floresta em chamas ou lutar com algum predador na água ou na lama faz você se sentir no ambiente extremamente hostil que a ilha realmente é.

Mas nem tudo são flores e a beleza tem seu preço, muitas texturas levam algum tempo para carregar surgindo conforme se aproxima de um objeto além das sobras apresentarem um certo serrilhado em alguns momentos, para não deixar o título perfeito ainda há o fato de existirem apenas alguns poucos modelos de personagens figurantes que se repetem em todas as vilas que o jogador visita, não importa o quão longe você vá sempre encontrará as mesmas pessoas em locais di-

ferentes do mapa.

Se não bastasse o impecável single Far Cry 3 trás um modo multiplayer Co-op, online ou em tela dividida, e um multiplayer competitivo online. Esse segundo não chega a inovar tanto o que outros games apresentam e trás modos de jogo tradicionais como o mata-mata e capture a bandeira, além também de modos novos como tempestade de fogo onde objetivo é incendiar as bases inimigas. A jogabilidade tradicional permite que o jogador monte suas classes de soldados com duas armas e outros equipamentos, vale destacar os gritos de guerra que podem ser equipados e servem para os mais diversos benefícios dos jogadores do time que estiverem próximos e o ouvirem.



O maior diferencial do multiplayer de Far Cry 3 fica para os seus mapas grandes e bem equilibrados, além do uso de elementos do single player como as tirolesas que ligam pontos altos dos mapas a locais mais baixos. Para os mais criativos está presente também um editor de mapas completo com todas as ferramentas usadas pelos produtores, os mapas criados podem ser usados para partidas online ou local e ficam disponíveis para quem quiser jogá-los.

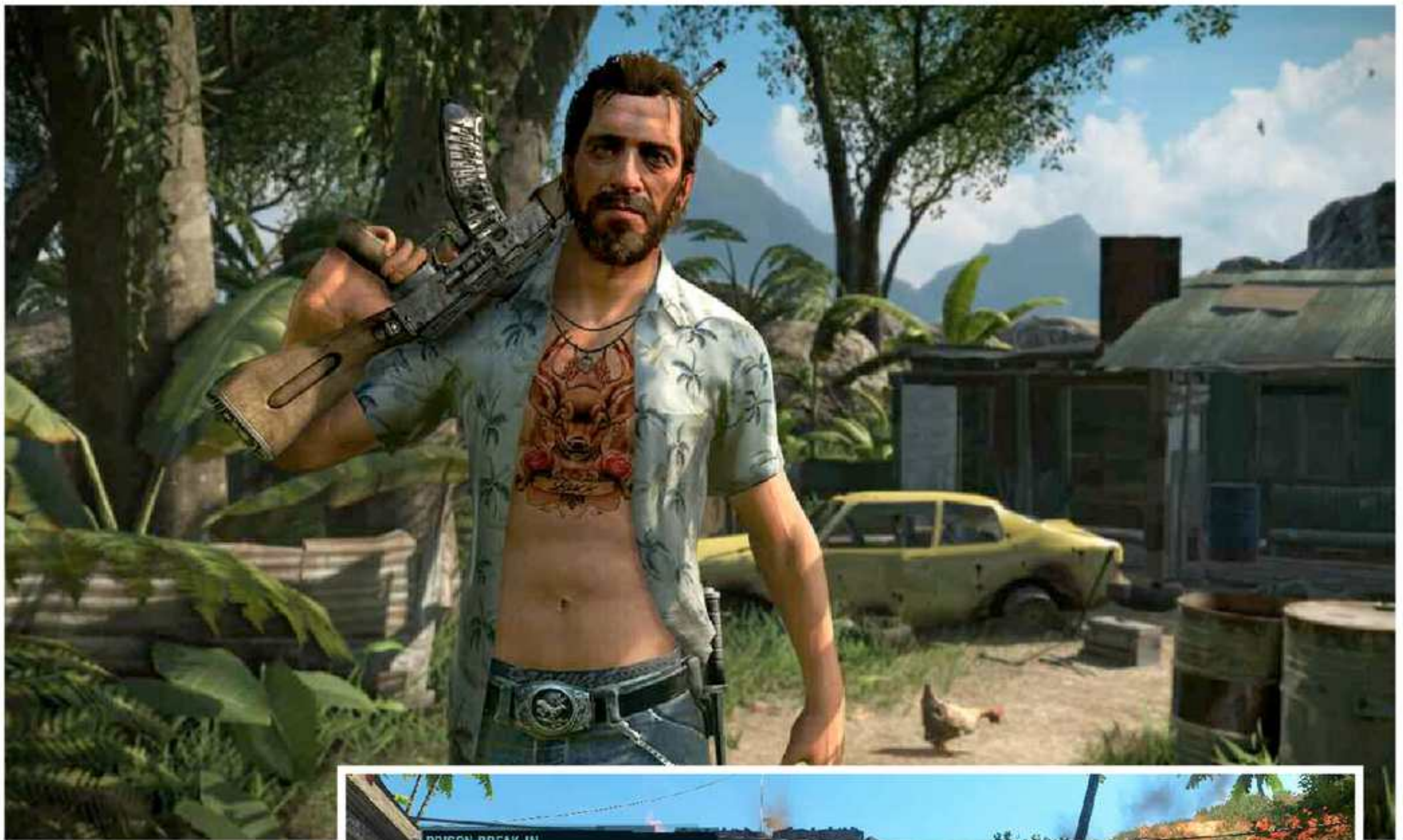
O modo cooperativo do game apresenta uma história paralela a da campanha principal apresentando quatro personagens que caçam o capitão de um navio de cruzeiro que foi vendido com todos os passageiros dentro para o grupo de piratas da ilha. Pode-se dizer que o coop do jogo se resume a um conjunto de tiroteios desenfreados onde o trabalho em equipe é fundamental para que todos permaneçam vivos, as classes usadas nele são as mesmas do modo competitivo e em determinados momentos das fases os jogadores são postos para competir entre si pra ver quem mata mais inimigos em menos tempo ou quem recolhe mais itens.



Os gráficos são impecáveis, mas o áudio não chega ao mesmo nível, a composição sonora foi muito bem planejada com músicas que se encaixam nos momentos certos, mas a sonoplastia não tem tanto impacto quanto games como Battlefield e Medal of Honor que merecem serem jogados com um bom equipamento de

som. As armas não possuem um áudio tão diferente entre uma e outra e as explosões não impressionam ficando na média, algo bom se analisar o mercado de games, porém abaixo do esperado frente aos gráficos e a complexidade do universo de Far Cry 3.

Realista, frenético e empolgante são palavras que descrevem



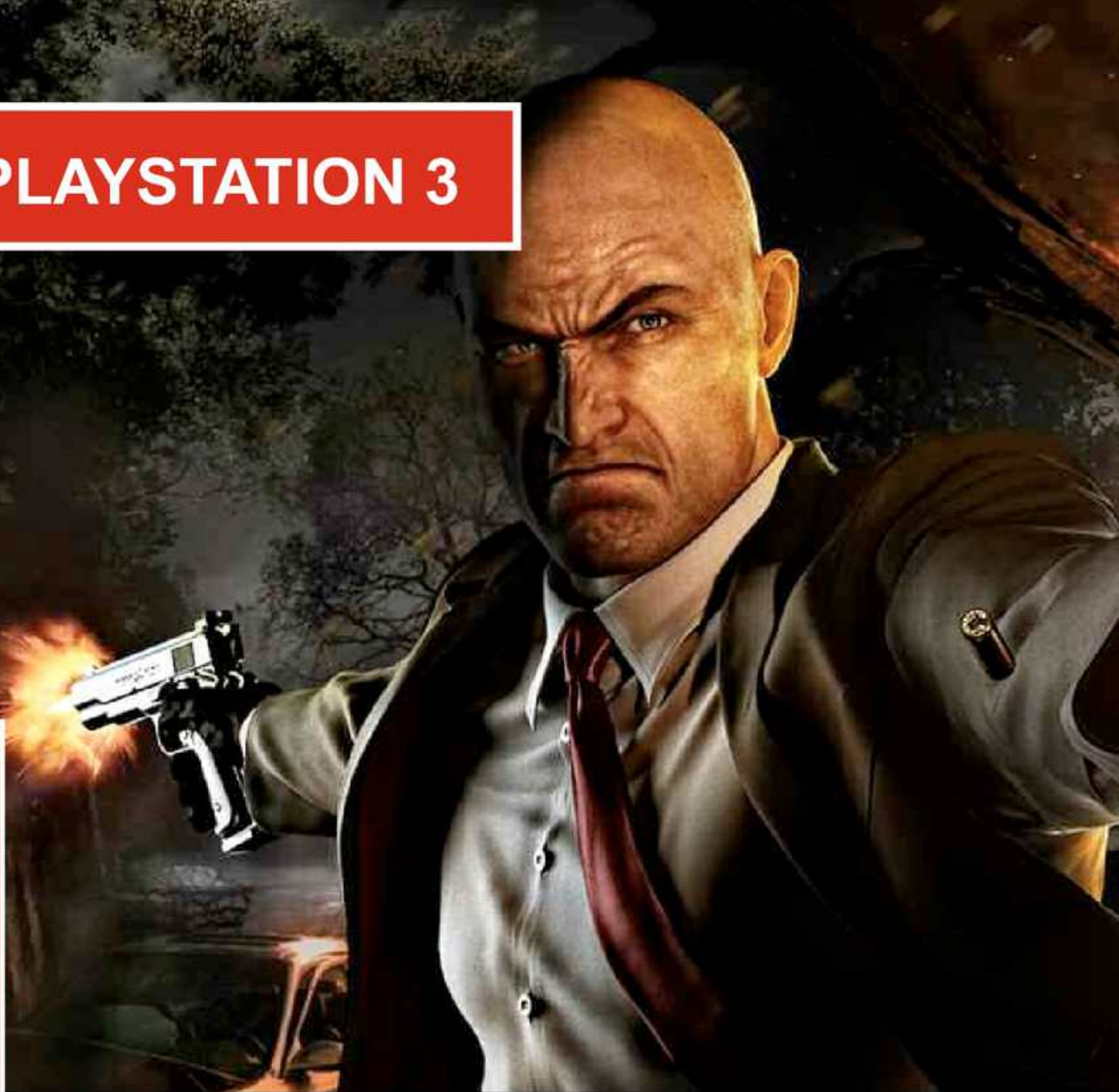
bem Far Cry 3, título que por muitos pode ser considerado a experiência máxima em FPSs nessa geração, seja pelos seu gráficos, enredo ou a complexidade de seu mundo. Esse será um título lembrado por muito tempo como padrão de qualidade para o gênero.



Confira o detonado completo de Far Cry 3 clicando na imagem logo abaixo:



ANÁLISE - PLAYSTATION 3



HITMAN: ABSOLUTION

Por: Thiago H. R. Costa

Produtora: Eidos Interactive-
Distribuidora: Square Enix
Gênero: Aventura / Ação
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 20 nov. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos incríveis;
2. Hitman possui uma história;
3. Expressão facial;
4. Vilões carismáticos.

PONTOS NEGATIVOS

1. Cenários pequenos;
2. Bastante linear.

NOTA :

9,1

Após praticamente seis anos sem aparecer no mundo dos games, o agente 47 retorna já quase no fim da atual geração. Hitman: Absolution trás novos recursos, gráficos espetaculares, dezenas de formas de eliminar seus alvos, uma história para dar vida ao agente, justificando seus atos, em um mundo real, não servindo apenas como executor de alvos como nos jogos anteriores, entretanto em um mundo de certa forma limitado.

Ao contrário do que era esperado, o agente 47 não é uma pessoa fria e calculista, onde os fins justificam os meios, onde missão dada é missão cumprida independente das baixas. Tudo começa quando o agente 47 recebe a missão de eliminar Diana Penélope Burnwood, quem jogou os títulos anteriores, lembrará que

Diana trabalhava para a “Agência” e auxiliava 47 fornecendo contatos e os alvos a serem executados. Nesta primeira missão você entenderá a nova mecânica do jogo, como funcionam os comandos, as novas formas de eliminar seus alvos, e como utilizar a furtividade ao seu favor.

Assim, que o agente 47 encontra Diana, a missão é executada com sucesso, entretanto, novos fatos são revelados, a agente pede que 47 impeça a “Agência” de capturar uma garota chamada Victoria e então a verdadeira história de Hitman: Absolution tem início e para saber mais você deverá jogá-lo.

Inicialmente o grande destaque fica obviamente para os gráficos. O novo motor gráfico consegue levar até o jogador gráficos espetaculares, com efeitos de iluminação extremamente



"(...)Ao contrário do que era esperado, o agente 47 não é uma pessoa fria e calculista, onde os fins justificam os meios, onde missão dada é missão cumprida independente das baixas. . (...)"



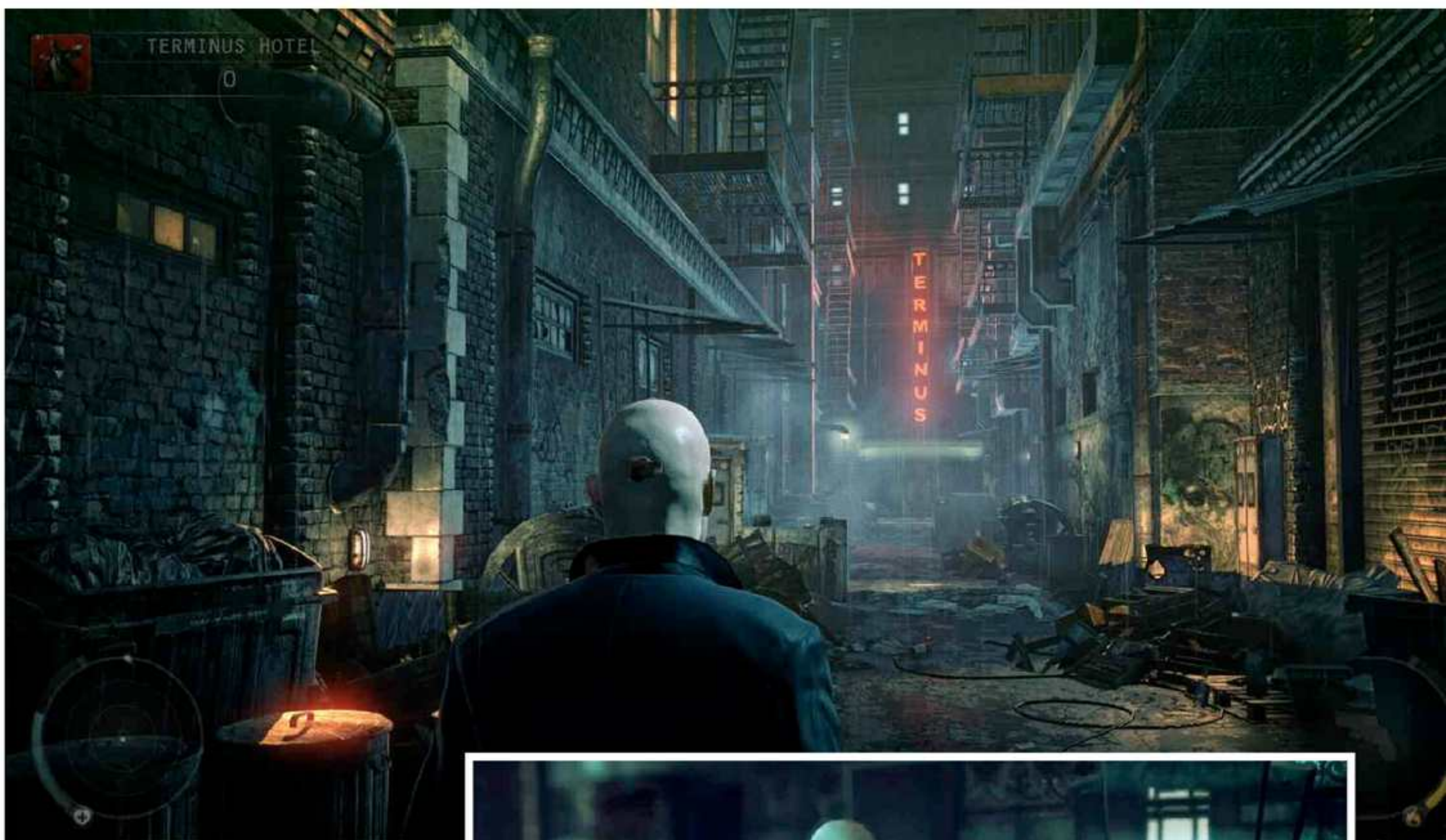
movimentação. Apesar dos recursos estes não quebram o nível de realidade do jogo, já que é um recurso opcional, e caberá ao jogador decidir quando e como utilizará. Este recurso ainda permite reduzir o tempo, por alguns segundos, permitindo que 47 possa identificar e marcar os seus alvos, para em seguida, realizar uma série de ataques capazes de eliminar diversos inimigos de uma única vez. Entretanto, não vá achando que isso poderá ser utilizado a todo momento, o "Instinto" depende de uma barra lateral direita que se enche com certos atos realizados dentro do jogo e reduzem com a sua utilização.

reais, seja em locais abertos e ensolarados, bem como noites chuvosas. Nada passará despercebido dos olhos dos jogadores, já que todo o cenário conta com texturas elevadas, e diversos objetos extremamente detalhados. Por isso, não será difícil se divertir com os novos personagens e inclusive vilões. A história de Absolution pode não ser a melhor do mundo dos games, mas

certamente prenderá o jogador por alguns momentos, principalmente quando se tratar de vilões.

Para quem já experimentou os demais jogos da série, notará que em Absolution existe um novo recurso que até antes não existia, trata-se do "Instinto", com ele você será capaz não só de ver inimigos pelas paredes e em qualquer outro local em que estejam, como também poderá prever sua

Outro ponto positivo do jogo trata-se das dezenas ou centenas de opções para eliminar seus alvos ou inimigos, até uma xícara de café se torna uma arma letal nas mãos de 47, todos os ob-



jetos que você encontrar no cenário poderão ser utilizados como armas, tijolos, martelos, machados, seringas, tacos de baseball, ou seja, é algo possível de se segurar? Então é uma arma para você.

Misturando cenários bem elaborados com base no novo motor gráfico e com o fato de que qualquer objeto se tornará uma arma em suas mãos, a consequência é a possibilidade de realizar uma mesma missão de diversas formas, você poderá acertar seu alvo com um tijolo, colocar veneno em seu copo de café, subir em um prédio próximo e disparar um tiro com um rifle de longo alcance munido ou não de silenciador, e tudo isso fará com que os demais personagens do jogo reajam de uma forma diferente. Tudo depende da forma que você atuará.

A trilha sonora de Hitman Absolution consegue prender o jogador e criar momentos de calma, bem como de tensão em questão de segundos. Os disparos das armas de fogo foram muito bem reproduzidas, seja em suas versões normais ou com silenciador, bem como vidros quebrando,



objetos sendo arremessados e ossos quebrados, tudo foi fielmente reproduzido o que torna a experiência ainda mais incrível.

A jogabilidade flui com naturalidade, não há grandes problemas para executar os ataques, que inclusive no corpo-a-corpo funcionam com precisão. O sistema de cobertura também foi bem aplicado ao jogo, permitindo que você se esconda e passe pelo cenário sem ser percebido, como também permite que você se esconda para atirar em momentos seguros evitando receber um dano indesejado.

O sistema de disfarce ganhou um destaque ainda maior, e se imaginarmos o contexto do jogo, a possibilidade de outros per-

sonagens utilizando a mesma roupa reconhecerem que você não é um deles é perfeitamente possível. Assim, quando você estiver disfarçado de policial, por exemplo, deve evitar se aproximar deles, ou perceberão que você é um impostor.

Há uma determinada parte do jogo na qual você deverá escapar em um metrô, a estação estará lotada de cidadãos e de policiais, você sentirá a tensão em ter que se esconder, em ter que avançar sem saber ao certo como, e ainda, burlar o sistema de segurança para conseguir embarcar em outro vagão, é simplesmente tenso e emocionante ao mesmo tempo perceber que no meio daquela multidão tão bem recriada pela



Confira o detonado completo de Hitman Absolution na imagem logo abaixo:



Eidos Interactive, a sua habilidade permitirá que você permaneça vivo e ainda por cima, escape.

Já no modo online o jogo utiliza o recurso "Contracts" que permite ao jogador criar desafios online, marcando alvos e assim, competir com seus amigos e demais jogadores para descobrir quem é o melhor em Absolution.

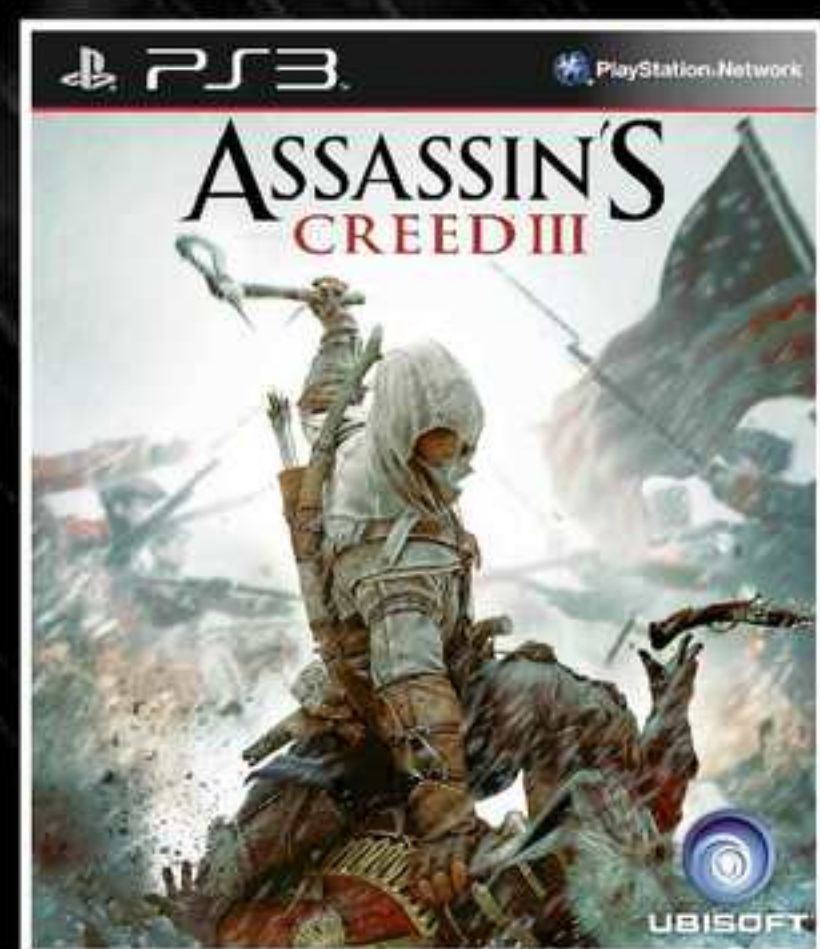
Se o destaque fica para o quesito gráfico, a grande decepção é com toda a certeza com base nos cenários pequenos e de certa forma lineares. Talvez você tenha dezenas de formas para eliminar um alvo, mas apenas uma forma de se chegar até ele, você

poderá atirar pelas costas de um alvo; envenenar sua bebida; matá-lo com uma xícara de café; seringa; taco de baseball; sufocando-o, mas ainda assim, você se sentirá preso em um mundo que lhe diz o que fazer e como fazer, não há a opção de realizar este ou aquele ato primeiro, o jogo lhe dá um caminho e você deve segui-lo, podendo apenas decidir como eliminará o seu alvo, o que se analisarmos com base em Hitman: Blood Money, é uma tremenda decepção para quem é fã da série e esperava ver tudo aquilo que foi apresentado em Blood Money nos consoles da

atual geração.

Hitman: Absolution, pode ser decepcionante em um primeiro olhar, mas eleva a série a um novo patamar, criando uma justificativa para a existência de 47 e seus atos, em um mundo não tão aberto, mas com gráficos espetaculares que a todo momento se destacarão em algum ponto nos olhos do jogador. Com uma mecânica fácil, e comandos que funcionam com precisão, o 47 está mais perigoso do que nunca e proporcionará grandes momentos de tensão, furtividade e ação ao jogador.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3



ASSASSIN'S CREED III

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Ubisoft Montreal
Distribuidora: Ubisoft
Gênero: Aventura / Ação
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 30 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Bons gráficos;
2. Jogabilidade fácil;
3. Retratação histórica fenomenal;
4. Não veremos mais o Desmond.

PONTOS NEGATIVOS

1. Bugs gráficos e de jogabilidade;
2. Dublagem nacional;
3. Pouca variedade do modo online;
4. Não tem Altair nem Ezio.

NOTA :

8,5

Falar de AC3 é até meio complicado isso porque ele fora um dos mais aguardados de 2012 e fora um dos mais criticados do mesmo ano.

Mas vamos começar do início. AC 3 começa de uma forma bem diferente de seus predecessores que sempre começavam com o jogador tendo controle do protagonista, no caso, Altair e Ezio, mas em AC3 começamos à jogar com Haytham Kenway, pai de Ratonhnhaké:ton, também conhecido como Connor Kenway, que sai da Inglaterra em direção a Boston nos Estados Unidos (que ainda não se chamava assim) em busca de algo relacionado as Piece's of Eden.

No controle de Haythan fazemos algumas missões, algo mais como um tutorial do que missões, e é na chegada à Boston

que conhecemos personalidades históricas como Thomas Jefferson, Benjamin Franklin, George Washington e vários outros que participaram da guerra dos confederados e na criação da Nação (deles).

Depois de algumas missões conhecemos uma "nativa" dos Mohawks e com ela acaba descobrindo o que queria sobre as Piece's of Eden e se relacionando, mesmo que rápido, com a indígena.

Depois disso, somos apresentados a O' Connor e participamos de sua infância e juventude até que algo muito sério acontece em sua vida, mudando radicalmente não só o curso da sua vida de sua vila, como também agindo diretamente nos acontecimentos que envolveram a revolução americana.



"(...)Mas, se a história é boa, como será que ficou todo o resto? Posso dizer que bom, mas até o momento não tão bom quanto deveria. (...)"



das indo desde escoltar uma carroagem até dar uma de Sam Fisher e Solid Snake e se esconder no meio de casas, matos e nas sombras para colher informações ou até matar os templários na surdina. E é nas missões que podemos ver o que foi a grande guerra americana em que nós, ou melhor, Connor participa ativamente dela, tal quando ele teve de comandar um grupo de atiradores para evitar o avanço dos Britânicos, ou quando devemos pegar uma grande Nau e atravessar o oceano para enviar informações entre as tropas dos revolucionários e participar de batalhas navais incríveis. Indo nesse mesmo ritmo, o incansável Desmond precisa arranjar uma forma de juntar todos os enigmas e quebra-cabeças para desvendar, nem que parcialmente, os segredos do Piece of Eden e de quebra salvar o mundo da destruição.

A história, como se pode ver é bem intralçada e consegue passar a sensação de que Connor realmente existiu e participou disso tudo de verdade.

Mas, se a história é boa, como será que ficou todo o resto? Posso dizer que bom, mas até o momento não tão bom quanto deveria.

Começando, como sempre com os gráficos, eles são nitida-

mente mais bonitos e melhor trabalhados do que os do Revelations com detalhes mais nitidos nos rostos e trajes dos personagens, além de ter construções muito bem trabalhadas, como as florestas na qual Connor pode andar, cidadezinha do "interior" com suas cabanas e animais pastando, lugares nevando, tudo muito bonito e harmonioso.

As missões são bem varia-



ção iminente.

ACIII vem para trazer mais pessoas para o seu lado da força, ou seja, ele tenta "garimpar" mais jogadores que não sejam somente veteranos à se aventurarem pelo jogo. Isso fica claro já que a jogabilidade ficou muito mais suave e fácil de se aprender ou mesmo de se executar. Você viu uma torre e quer subir lá? Fácil, é só ir na direção dela e Connor começa a escalar quase que automaticamente. Além disso caçar, galopar, nadar, correr e pular de galho em galho se tornou mais suave e lhe dá uma gostosa sensação de liberdade e que tudo é possível ser escalado, pelo menos é o que se acha.

Depois de tudo isso logo à cima você deve estar se perguntando: "Nossa, eis aí um dos melhores jogos desta geração!" Bom, sinto lhe dizer mas não é bem assim.

Começemos pela própria

história que é bem elaborada e consegue colocar bem os fatos históricos com os personagens fictícios em meio a personagens históricos, mas quando se trata da história "paralela" de Desmond a coisa fica feia, isso porque por várias vezes ela se perde e não consegue passar ao jogador uma sensação de imersão tal qual Connor passa. Ficar correndo atrás de informações referentes aos antigos que habitaram a terra é legal, mas quando começam a falar um monte de coisa e você, mesmo que tenha jogado todos os games anteriores e lido os livros, ainda sim ficará perdido e sem entender muita coisa.

Com os gráficos acontece algo parecido. São bonitos no início, mas depois se mostram ordinários, isso porque há várias falhas nos gráficos que são gritantes. Quer exemplos? Então veja, muitas vezes você verá pessoas

sem sombras, linhas de gráficos transpaçando casas, objetos flutuando no ar, cavalos travados em construções massias, carros e gatos voadores e até super pulo com Connor. Isso só para citar alguns e mesmo com as correções que a Ubisoft andou fazendo, muitos erros ainda continuam.

AC3 é realmente um game grande com várias coisas para se fazer, mas muito delas são chatas de se realizar. Claro um game de "mundo aberto" sempre tem missões secundárias e colecionáveis chatinhos de se conseguirem, mas AC3 consegue ter várias coisas chatas de uma vez só. Ficar pulando de casa em casa para pegar as páginas perdidas de um almanaque que ficam voando pela tela e se não conseguir, já era, não pega mais, ou quando tem que ficar enfrentando vários animais na selva como lobos, ursos e afins um milhão de vezes obrigatoriamente



Encontrando dificuldades para avançar em determinada parte de Assassin's Creed III? Não perca tempo e confira o detonado completo do jogo em nosso site clicando nas imagens abaixo:



enche o saco. Tudo tem que ter dose certa para ativar o jogar a continuar e não afugenta-los de tais coisas.

Vamos somar a tudo isso os efeitos sonoros e dublagem que são excelentes, pelo menos a versão americana pois a dublagem nacional não ficou tão legal assim. Os personagens possuem vozes estranhas que não combinam com eles e muitas vezes a boca está fechada e voz está saindo. Tirando isso o som ambiente e a dublagem original são muito bons e passam uma boa imersão do game.

Não se pode deixar de

falar do modo multiplayer de AC3 que aqui conseguiu ser menos chato do que os anteriores. Teve uma polida aqui, uma mexida ali, mas no geral é o mesmo mate, fuja, esconda-se como sempre foi, só que com agora temos mais "personagens" para se evoluir e novas habilidades para se usar. Não foge do básico.

AC3 é uma obra grande e bem trabalhada que mostra o quanto a série ainda pode evoluir, mas que sofreu de dois males: o primeiro é ser uma franquia anual nós nem percebemos as diferenças e evoluções de um título para

o outro e a segunda é que foi um projeto muito grande para o curto período de tempo de produção e isso "matou" quaisquer chances dele superar o até então, melhor AC de todos, o AC2.

Bugs adversos e jogabilidade fácil até de mais acabam fazendo o jogador jogá-lo somente para ver o final, que até nisso, não ficou bom e não estimula em nada fazer 100% dele.



Fórum	Tópicos	Respostas	Última Resposta
Apresentação e Regras Acabou de chegar??? Apresente-se, diga que jogos curte e compartilhe sua PSY ID! OBRIGATORIO CITAR O NOME DE QUALQUER "VICINHO" Sub-Fóruns: Regras	5	22	APRESENTAÇÃO 03/01/2012 18:39+ por kenzinho
Família PlayStation Notícias e informações sobre todos os consoles da família playstation Moodle do Pse: Celso, Fernando, Tonia	0	0	Nada
Compra e Venda Anúncios aqui seus jogos usados para venda. *FOTO REAL DO JOGO E OBRIGATORIA* Moodle do Pse: Paulo, Adriano, Alexandre Sub-Fóruns: REGRAS	5	5	Max Payne3, GT3 XL, Probu... 14/01/2012 21:58 por marcus72
Trocas Anúncios aqui seus jogos usados para trocas. *FOTO REAL DO JOGO E OBRIGATORIA* Moodle do Pse: Leonardo, Isabela, Miguel, Adriano, Thiago da Paula Sub-Fóruns: REGRAS	4	5	Mass Effect 3 - R1 - com ... 07/01/2012 09:31 por diego gandra



ADMINISTRADORES

- Diego Augusto silva
- Diego Valdivino
- Tony nascimento
- Danilo Lima
- Gustavo Bittencourt

Buscando um espaço no qual se permite uma melhor organização do grupo PSE, facilitando assim um dos maiores grupos de trocas nacionais, o fórum cuja imagem pode ser visualizada acima, foi lançado ainda no final do ano passado. Com um espaço dedicado para trocas e vendas, tudo ficou mais fácil e organizado.

CLIQUE AQUI PARA ACESSAR O FÓRUM



Confira o canal do PSE no Youtube clicando na imagem ao lado:



Tony Nascimento
Desenvolvedor do site PSE



O VidaPlaystation vem ano após ano, levando até você os melhores conteúdos do mundo dos games, seja em notícias, prévias, análises, dicas e detonados que se encontram em nosso site e fórum ou por meio de nossa revista digital. Entretanto, uma nova forma de se abordar o mundo dos games vem se destacando, e é por isso que o VP lhe indicará os melhores canais do Youtube com o conteúdo voltado para o mundo dos games, seja com vídeos comentados, prévias, análises, dicas, detonados e muito mais. Confira os canais que a partir desta edição passam a ser nossos parceiros em conjunto com o PS Elite.

COMO SER UM PARCEIRO?

Para aparecer nesta parte da Revista VidaPlaystation você deve cumprir os requisitos abaixo:

1. Ser parceiro do PS Elite no Facebook;
2. Possuir um canal do Youtube;
3. Citar a Revista VidaPlaystation e o PS Elite em seus vídeos.
4. Postar o link do vídeo com a citação no Facebook do grupo PS Elite.

NOSSOS PARCEIROS



ANTHARES GAMES



PÃO DE QUEIJO
COM CARETA



Canal voltado para:

- Gameplays
- Guias de Troféus.
- Detonados
- Jogatinas online com inscritos e muito mais.

- Anthares Games

Canal Pãodequeijocomcareta é um canal mineirinho, criado de Gamer para os Gamers com dicas e entretenimento.

- Pão de queijo com Careta

Quem quiser ver meu canal no youtube de um aolhada que sempre trarei os lançamentos de jogos que eu curto.

- BCSantoro

RETRÔ - FLASH REVIEW



THE RUMBLE FISH

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Dimps
Distribuidora: SEGA
Gênero: Luta
Plataforma: PS2
Classificação: + 12
Lançamento 17 mar. 2005

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos bonitos;
2. Jogabilidade suave;
3. Especiais legais;
4. Trilha sonora.

PONTOS NEGATIVOS

1. Dificuldade alta;
2. Apenas 12 personagens;
3. Baixo fator "Replay";
4. Enjoa rápido.

NOTA:

7,8

The Rumble Fish foi o segundo game a utilizar a placa Atomswave (o primeiro foi The King of Fighters Neo Wave para arcade/Playstation 2) que nada mais é do que um hardware do Dreamcast adaptado para os arcades.

The Rumble Fish é um jogo de luta que mescla personagens 2D com cenários pré-renderizados em alta resolução e que dão um aspecto bem bonito para o game.

Em RF estamos no final do século 21 aonde a terra se encontra parcialmente destruída, isso por causa da ganância dos países fortes pelo dinheiro e petróleo que culminou na terceira guerra mundial e acarretou na quase extinção da vida na terra.

No meio dessa zona toda uma empresa chamada Probe-Nexus tenta reconstruir a Terra, mas isso não passa de uma fachada para pegar pessoas pobres e coloca-las

em arenas para lutarem e satisfazerem os prazeres dos poucos magnatas que ali estão.

RF é um belo jogo de luta, mas peca pela pequena quantidade de personagens, ao todo são doze, além de não serem tão carismáticos quanto os personagens de Blaze-Blue, KOF ou Street Fighter. Mesmo assim eles apresentam vários golpes legais e especiais com vários efeitos bem trabalhados.

A jogabilidade é uma cópia de Street Fighter III com Guilty Gear, exigindo agilidade do jogador ao encaixar golpes particulares com golpes especiais.

A parte sonora é excelente com os costumeiros dubladores japoneses e suas expressões marcantes nas dublagem. The Rumble Fish é um jogo bem legal para o PS2 e trás personagens que não são lá muito marcantes, mas conseguem divertir bastante.

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 website's layout with a navigation bar at the top containing links for HOME, PLAYSTATION 3, DETONADOS, PSVITA, PSP E PS2, REVISTA, EXTRAS, and FORUM. The main content area is divided into several sections:

- DESTAQUES:** A large featured article for "Detonado - Resident Evil 6" with a "LEIA MAIS" link. To its left is a vertical sidebar of smaller article thumbnails.
- PUBLICIDADE IN-GAME:** An advertisement for "PLAYSTATION NETWORK CARD APARTIR DE R\$ 27,99" by Xplode Games, showing various card denominations (\$10, \$20, \$50).
- ÚLTIMAS ANÁLISES E PRÉVIAS:** A section for "Prévia: Call of Duty Black Ops: Declassified" with a "Leia mais" button.
- NOTÍCIAS IMPORTANTES:** A section for "Playstation Vita Noticias 26 de agosto 2012" with a "Leia mais" button.
- ÚLTIMOS DETONADOS PS3:** A section for "Detonado Resident Evil 6" with a "Leia mais" button.

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

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

NOTÍCIAS | PRÉVIAS | ANÁLISES | DICAS E DETONADOS
REVISTA DIGITAL GRATUITA - FAÇA O DOWNLOAD!

