

EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA

# REVISTA VIDA PLAYSTATION

Nº #14

## ANÁLISES

BIOSHOCK INFINITE  
GUACAMELEE  
MACHINARIUM  
DEVIL MAY CRY

## PRÉVIAS

BATMAN: BLACKGATE  
MGS V: THE PANTHOM PAIN

# INJUSTICE: GOD AMONG US

ARTIGO: ESPECIAL ASSASSIN'S CREED | RETRÔ: RULE OF ROSE (PS2)  
RESENHA: QUEDA DE GIGANTES | ENTREVISTA: RAMONE

Inicialmente devo um grande pedido de desculpas aos nossos leitores, mas como todos sabem a produção desta revista não é algo simples, pelo contrário, exige tempo, paciência e a integração de materiais produzidos com bastante empenho e esforço por nossa equipe, por isso, deixo desde já nossas sinceras desculpas pelo atraso.

Mas para não aumentar ainda mais a espera, este editorial será bem resumido e segue apenas com o pedido para que você leitor participe, interaja e venha fazer parte desta família que é o VidaPlaystation, seja com aparições no site ou fórum. Obrigado.

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 Luiz Galatti  
Colaborador



Tony Almeida  
Publicidade



PARA RECEBER EM SEU EMAIL  
BASTA SE CADASTRAR NO SITE



CURTA A NOSSA PÁGINA NO  
FACEBOOK CLICANDO  
ABAIXO

**facebook**

## DESTAQUES DO FÓRUM

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

## PAUSE

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

## PSN

ARTIGO: ASSASSIN'S CREED.....	08
PSN - PLUS.....	10
PSN ANÁLISE - MACHINARIUM.....	12

## PLAYSTATION VITA

PRÉVIA: BATMAN: ORIGINS BLACKGATE.....	16
ANÁLISE: GUACAMELEE.....	18

## PLAYSTATION 3

PRÉVIA: RESIDENT EVIL: REVELATIONS.....	24
PRÉVIA: MGS V: THE PHANTOM PAIN.....	26
ANÁLISE: DEVIL MAY CRY.....	28
ANÁLISE BIOSHOCK INFINITE.....	32
ANÁLISE: INJUSTICE: GOD AMONG US.....	38

## ANUNCIANTES



ANUNCIE AQUI!. PREÇO  
ESPECIAL!

CONTATO PARA ANÚNCIO E PAR-  
CERIAS:  
[thiago@vidaplaystation.com.br](mailto:thiago@vidaplaystation.com.br)

## EXTRAS

ENTREVISTA.....	48
RETRÔ ANÁLISE.....	50

## PARCEIROS



# DESTAQUES DO FÓRUM

## TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	1.895
2.Hyuga	1.608
3.DiegoAC	1.243
4.Antipaladino	1.118
5.Kurosaki Ichiigo	966

## FACEBOOK

facebook

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

## DETONADOS NO SITE

### BIOSHOCK INFINITE



### CRYSIS 3



### THE WALKING DEAD



## O QUE NOSSOS USUÁRIOS ESTÃO JOGANDO?



(...)O Guacamelee até que não fica difícil no modo hard, porém os chefões.. Minha nossa! Fugir do cachorro, tranquilo. Derrotar a bruxa, mediano. Derrotar a cabeça de fogo, caramba é muita apelação!! (...)

- Laddyvalentine



(...) Vou pegar o meu NFS Most Wanted do vita em breve, vejo vocês online.(...)

- DiegoAC



(...) Eu comecei a jogar agora o Most Wanted e o Ragnarok do Vita.(...)

- Kurosaki Ichiigo

## CLUBE DA PLATINA



Parabéns Lady, ontem felizmente saiu mais uma platina aqui também a do Sleeping Dogs.

- Heinhardt



(...) Minha plantina de número 55, uhuuul(...)

- Laddyvalentine



(...) Acordei hoje e falei "vou platinar" e platinei hahahaha(...)

- Diego AC



## ESPAÇO DO LEITOR

**Q**uer 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.



# 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.

Central do Fórum			
Esta é a seção central de nosso fórum.			
	<b>Seja bem-vindo</b> Nós encorajamos você a se apresentar para os demais membros.	16 Tópicos	201 Respostas
	<b>Central do Membro VidaPlaystation</b> É nesta área que nossos membros ficam sabendo como postar, bem como resolvemos também questões técnicas de nosso fórum. Painel de Administração e moderação (1/15) Elaboração da Revista (12/450)	40 Tópicos	775 Respostas
	<b>Revista VidaPlaystation</b>	10	232

**Divulgada a capa de GTA V**  
A Rockstar Games acaba de divulgar a capa oficial do  
[Clique aqui](#)

**Veja o trailer de Thief para o PS4**  
Enfim, assista ao primeiro trailer de Thief para o PS4.  
[Clique aqui](#)

**Confira a Unreal Engine 4 e a nova engine da Activision**  
Desde o anúncio do Playstation 4, a mais de um  
[Clique aqui](#)

**Problemas na Playstation Store**  
Nos últimos dias muitos usuários andam reclamando de uma lentidão  
[Clique aqui](#)

**Primal Carnage: Genesis é Revelado**  
De volta aos tempos dos dinossauros, o título Primal Carnage:  
[Clique aqui](#)

**Comercial de The Last of Us**  
Produzido pela Naughty Dog, The Last of Us, título exclusivo  
[Clique aqui](#)



PRIMEIRAS IMAGENS DE INFAMOUS: SECOND SON



BATTLEFIELD 4

# PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER

Por: Thiago H. R. Costa



## QUEDA DE GIGANTES

Editora: Sextante  
Autor: Ken Follett  
Páginas: 910

**D**urante muitos anos os FPS foram dominados pelos conflitos do passado, principalmente pela Segunda Guerra Mundial. Faz tempo que um grande título não surge com tal período histórico, talvez pela forma cansativa como foi apresentado principalmente no Playstation 2, com as séries Call of Duty e Medal of Honor principalmente.

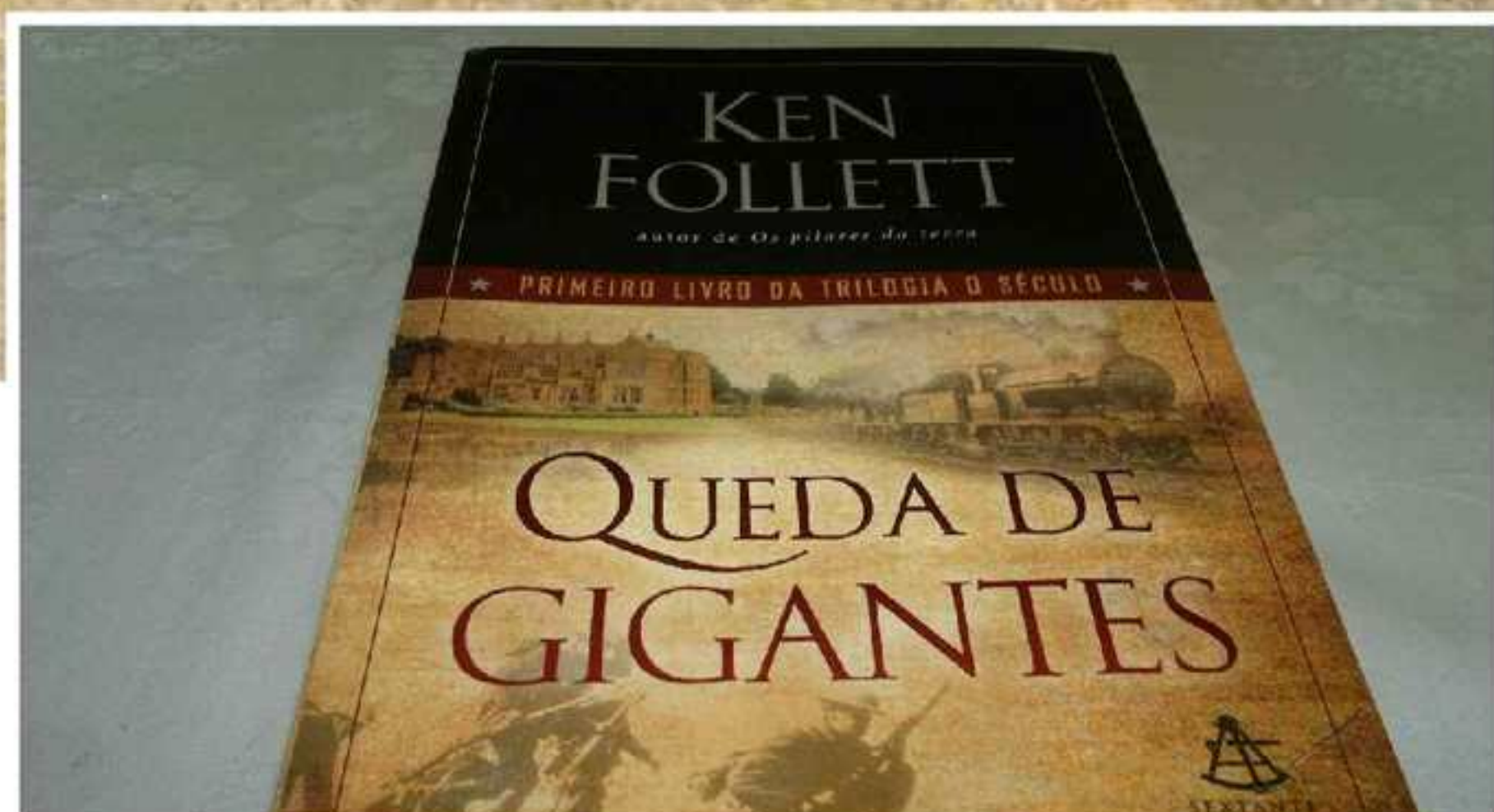
Contudo, há ainda quem sinta falta de um bom jogo com a qualidade gráfica atual e na falta dos jogos a literatura pode ocupar este espaço vago em seu tempo.

Ken Follett, leva até o leitor em Queda de Gigantes, um livro intrigante, que apresenta muito mais do que um mero conflito, narra a vida de cinco famílias que sofrem diretamente com os eventos que antecedem a Primeira Guerra Mundial, bem como todos os efeitos colaterais causados pelo conflito.

Antes de entrar em contato com os eventos da guerra, o leitor passa pela vida dos personagens, conhece seus sonhos, desejos,

# QUEDA DE GIGANTES

PRIMEIRO LIVRO DA TRILOGIA "O SÉCULO"



seus pontos fortes, fracos, o que lhes causam medo, e tudo isso serve para mostrar ao leitor o que cada um estaria arriscando em um conflito que poucos estavam interessados.

Personagens históricos também marcam presença no livro, mas de forma modesta, o que contribui para a história já que o autor pode moldar a história com seus personagens sem prejudicar a realidade.

Queda de Gigantes possui 910 páginas que não cansam o leitor, pelo contrário, o instiga a querer ler a próxima página de uma história que se passa nos Estados Unidos da América, Rússia, Inglaterra, França, e tantos outros países. Mas um dos grandes diferenciais de Ken Follett é apresentar ao leitor um mundo real, em crise financeira, crise política e so-

cial. A Revolução Russa de 1917 é apresentada de forma clara, inclusive com a queda do Czar e posteriormente com a tomada do poder pelo Partido Bolchvique.

Adolf Hitler também aparece na história, como mero soldado ferido em combate e posteriormente preso.

Mas a melhor parte fica para o fato de que Queda de Gigantes é apenas o primeiro volume da trilogia "O século", que passará pela Segunda Guerra Mundial, período abordado com exaustão pelos games na última década, e seguirá até os dias atuais. A trilogia além de contar com uma excelente narrativa é uma fonte histórica rica e obrigatória para quem pretende descobrir um pouco mais sobre o período abordado.

# PAUSE - FILMES E SÉRIES

Por: Thiago H. R. Costa e Ígara Ferreira



João e Maria  
Caçadores de  
Bruxa

Lançamento:  
25.01.2013

Duração:  
1h28min

NETFLIX



**H**EMLOCK GROVE estreiou no final de abril e trouxe consigo grandes expectativas principalmente pelo sucesso alcançado pela última produção exclusiva da Netflix, House of Cards.

Produzida por Eli Roth, a série conta com treze episódios que já se encontram disponíveis no Netflix, e narra uma história complexa, com personagens intrigantes e misteriosos.

Uma jovem sofre um brutal ataque e é encontrada totalmente dilacerada. Após o evento dois personagens são tidos como os suspeitos, supostamente um cigano e outro lobisomem, o contato incomum une ambos em busca do verdadeiro assassino.

**N**a onda de recontar contos infantis de uma forma adulta, chega a vez dos pequenos João e Maria. Ao contrário do que se fez em muitos filmes desse gênero, a história "original" permanece. Ambos são abandonados pelos pais na floresta, encontram a casa de doces da bruxa e a jogam no forno.

Contudo a história continua, as crianças se tornam adultos e conforme vão crescendo vão se aprofundando na arte de matar bruxas, se tornando caçadores muito conhecidos e até famosos. A parte divertida da trama é que os personagens são bem carismáticos e possuem aquele humor ousado, os efeitos especiais foram muito bem feitos e os momentos de ação foram bem criativos. Para quem gosta de uma boa história, vale a pena conferir essa versão prolongada do conto, pois a história guarda muitas surpresas.

# ARTIGO: ESPECIAL ASSASSIN'S CREED

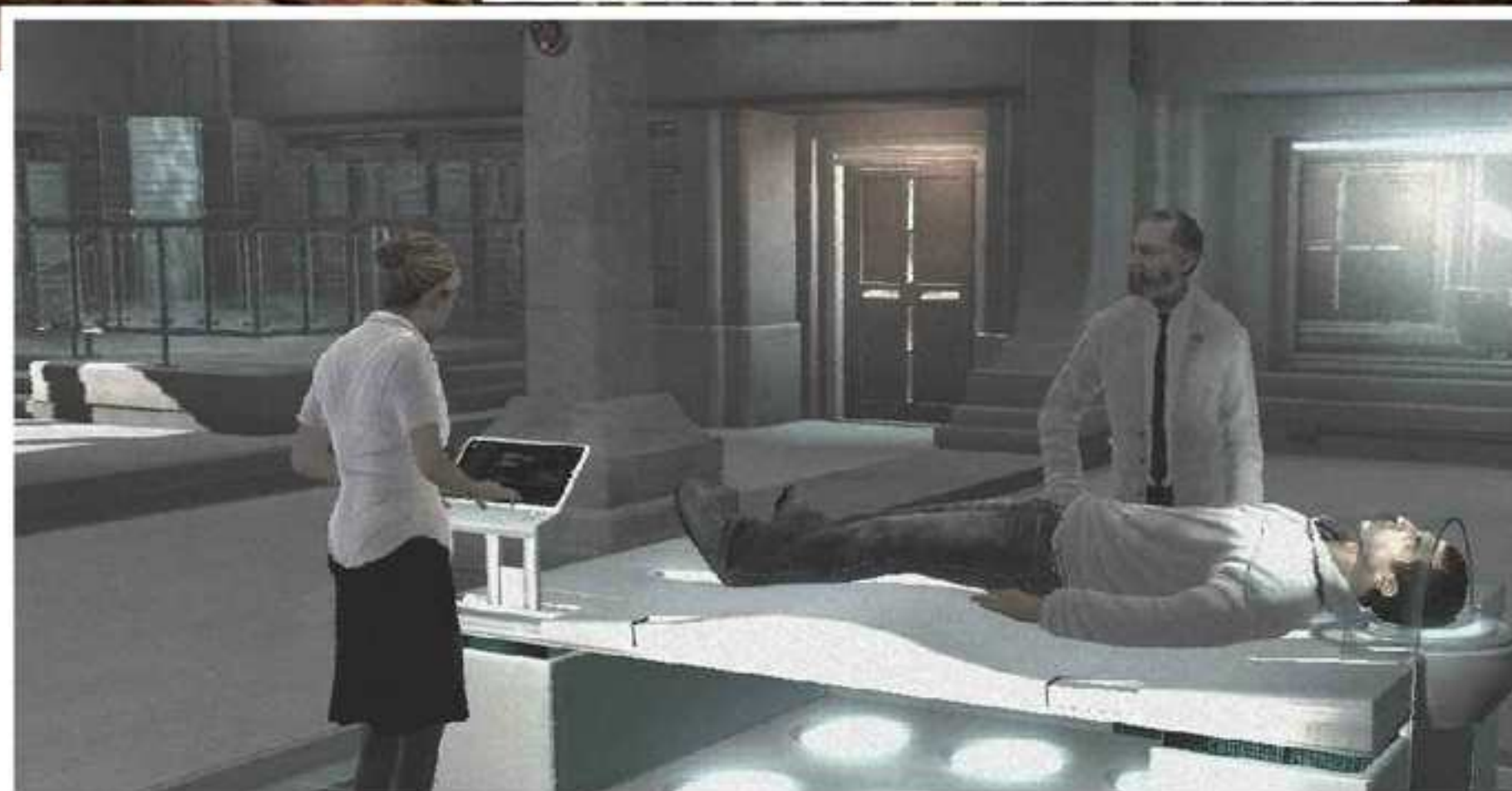
Por: Ricardo S. Eugênio e Sérgio



Imagem acima mostra uma das primeiras artes conceituais de Assassin's Creed.

**A**ssim como Devil may Cry surgiu da série Resident Evil, a série Assassin's Creed teve como origem a saga Prince of Persia, a Ubisoft vendo que o suposto Prince of Persia Assassins estava tão diferente, resolveu mudar o nome do projeto e fazer uma série à parte, coisa que deu muito certo. Até uma imagem foi revelada do projeto (confira a imagem acima).

Do projeto Prince of Persia Assassins surgiu Assassin's Creed, um barman Chamado Desmond Miles, foi sequestrado pelas empresas Abstergo que criou uma máquina chamada Animus capaz de reviver a história de seus antepassados. Desmond resolve cooperar na esperança que depois eles o



soltassem. Então Desmond começa a viver as memórias de Altair Ibn – La' Ahad, em 1191, o melhor assassino da época das cruzadas, porém o sucesso subiu em sua cabeça e acabou desrespeitando as três leis da ordem: nunca matar inocentes; seja discreto; nunca expor a ordem dos assassinos. Altair conseguiu desrespeitar as três leis em questão de minutos,

então seu mentor o rebaixou a recrutar, porém lhe deu uma missão secreta, assassinar nove homens que espalham o caos pelo planeta, Altair aceita a missão.

Durante o jogo encontramos diversos personagens históricos e cidades reais, aqui visitamos Damasco, Acre e Jerusalém, já os personagens históricos alguns são Garnier de





# ASSASSIN'S CREED II



Naplouse e Robert de Sable. As principais falhas deste game foram as repetitvidades, pois fazemos sempre as mesma coisas.

**Assassin's Creed II:** Este é um dos AC preferidos dos gamers. As melhorias em relação ao primeiro são muito grandes, inclusive pela primeira vez na série temos comércio no jogo e ele se tornou menos repetitivo que seu anterior.

Devido a certos acontecimentos Desmond precisou

utilizar a Animus 2.0, o que fez ele reviver a memória de outro antepassado dele, Ezio Auditore, nos anos 1476 à 1499, No começo Ezio era um cara comum que apenas vivia sua vida e paquerando as garotas, porém sua família foi acusada de trair a cidade de Firenze (cidade natal de Ezio) Onde o pai dele diz que existe uma carta que pode provar a inocência de sua família e Ezio até chega a entregar esta carta para o responsável, porém o mesmo no dia seguinte acaba executando

sua família e Ezio é obrigado a fugir com sua mãe e irmã para o palácio de seu tio Mario.

**CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO.**



Confira a análise de Assassin's Creed II clicando aqui

PSN - PLUS



PlayStation®Plus

DESTAQUES DO MÊS

PlayStation Plus  
**Your Instant Game Collection**  
Coming in **May 2013**

PlayStation®3



PS3 & PS Vita Crossbuy

PS Vita™



**A**lém de Sleeping Dogs os assinantes da Plus americana recebem outros grandes títulos como BlazBlue: Continuum Shift EXTEND (PS Vita).

**S**leeping Dogs chega neste mês de maio para os assinantes da Plus americana.

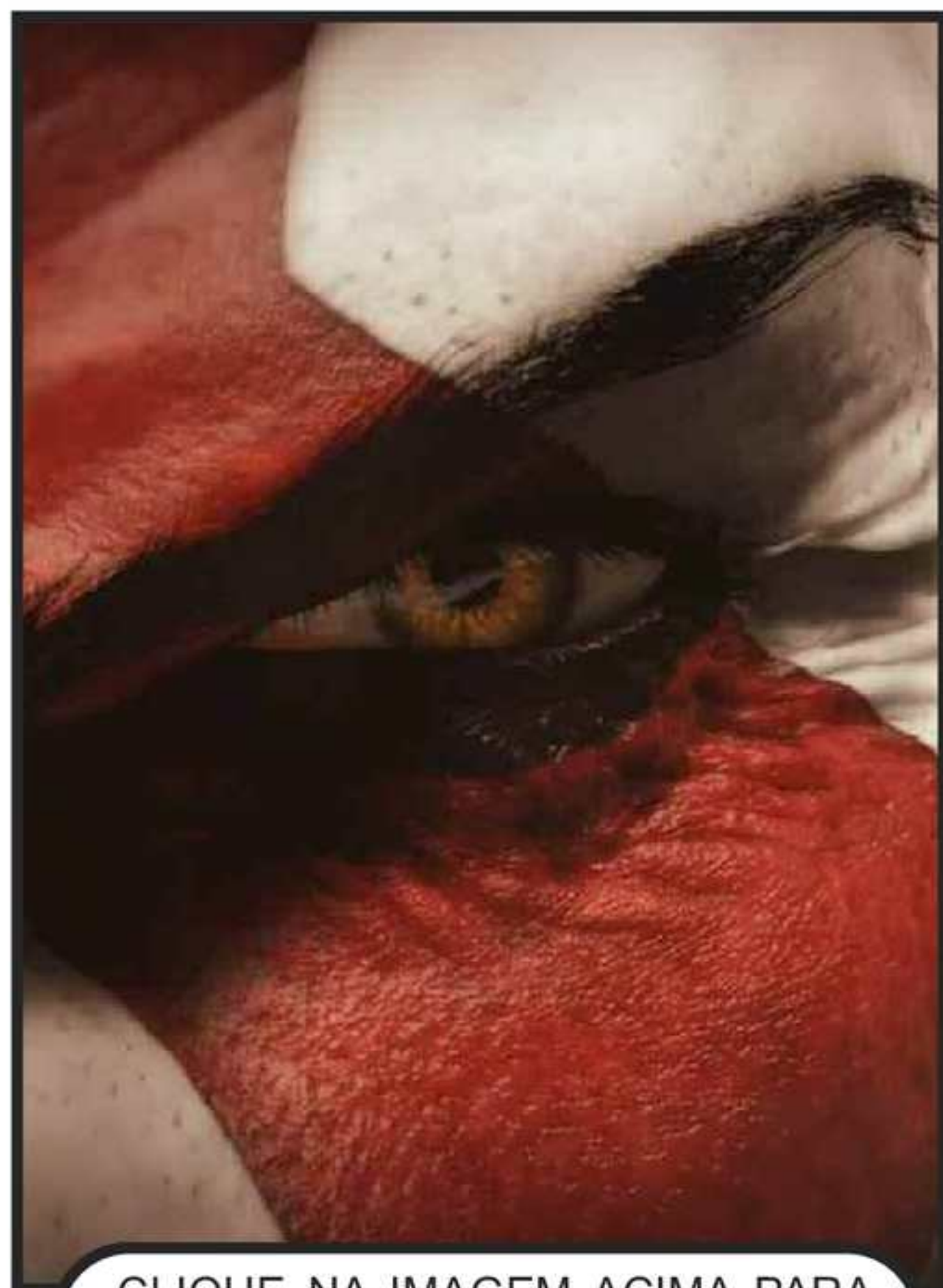


Quando comecei a escrever sobre Sleeping Dogs (que vou chama-lo de SD, durante essa análise) cheguei à seguinte conclusão: eu não tenho nada para dizer sobre esse jogo; gráficos medianos, uma boa história, um sandbox comum (...)

[CLIQUE AQUI PARA LER A ANÁLISE COMPLETA](#)



Cansado de seus jogos atuais? No VIDEO GAMES E CIA, você poderá trocar seus jogos de uma maneira rápida e fácil. Não deixe de conferir este grupo no facebook clicando no banner acima.

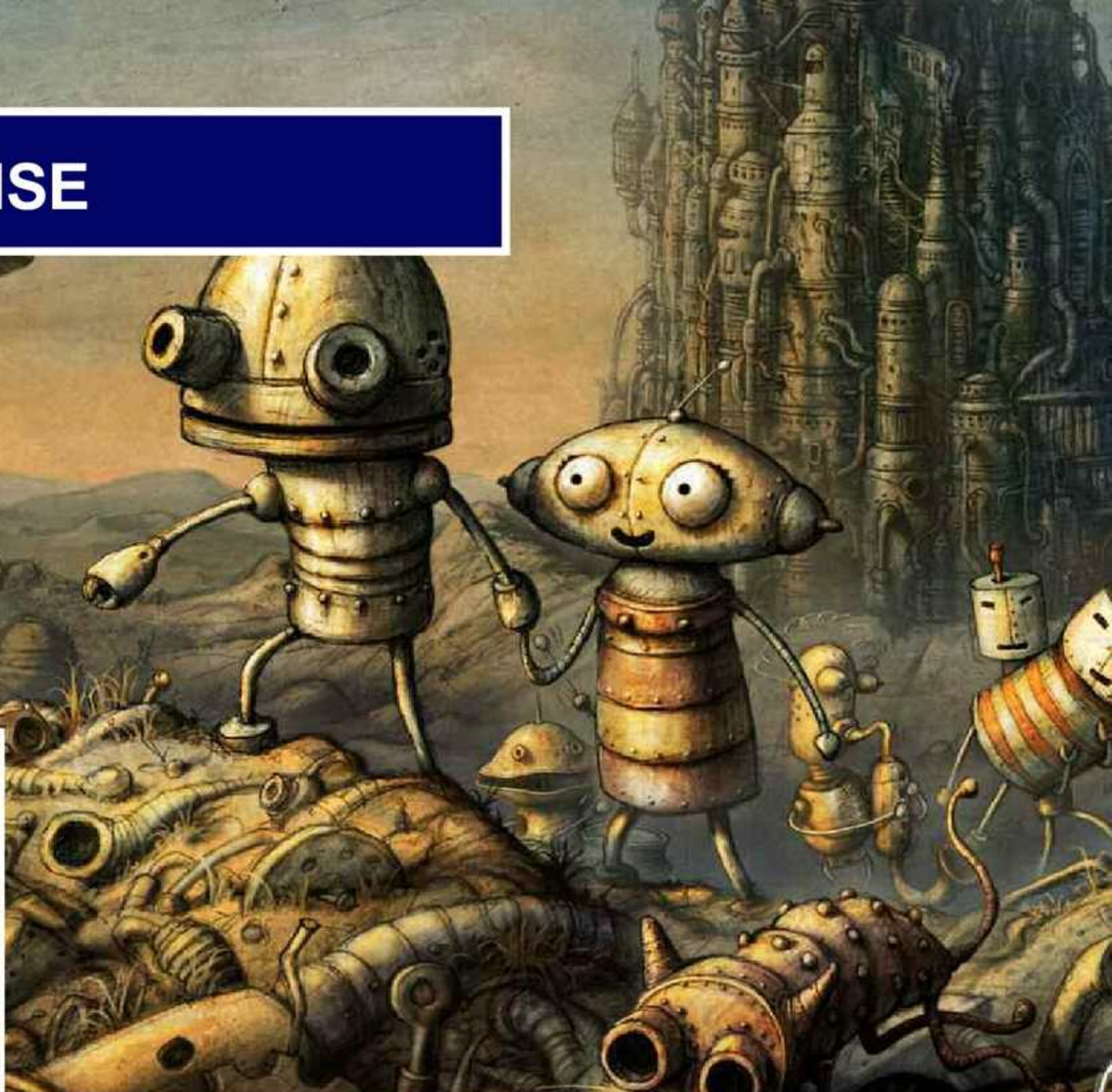
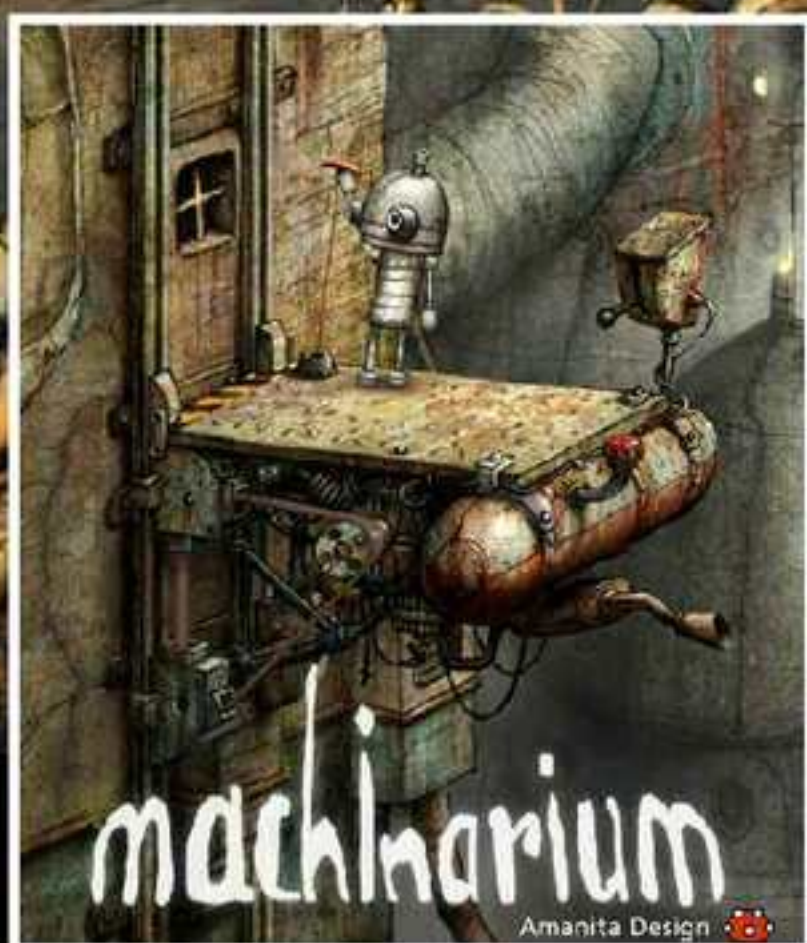


CLIQUE NA IMAGEM ACIMA PARA CONFERIR O DETONADO DE GOW ASCENSION



CLIQUE NA IMAGEM ACIMA PARA CONFERIR O DETONADO DE BIOSHOCK INFINITE

# PSN - ANÁLISE



## MACHINARIUM

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Amanita Design  
Distribuidora: Amanita Design  
Gênero: Aventura  
Plataforma: PS3  
Classificação: Livre  
Lançamento: 09 out. 2012

### PONTOS POSITIVOS

1. Puzzles inteligentes;
2. Qualidade gráfica e sonora incontestáveis;

### PONTOS NEGATIVOS

1. Controles falhos;
2. Baixa longevidade;
3. Não há motivos para jogar mais de uma vez.

NOTA :

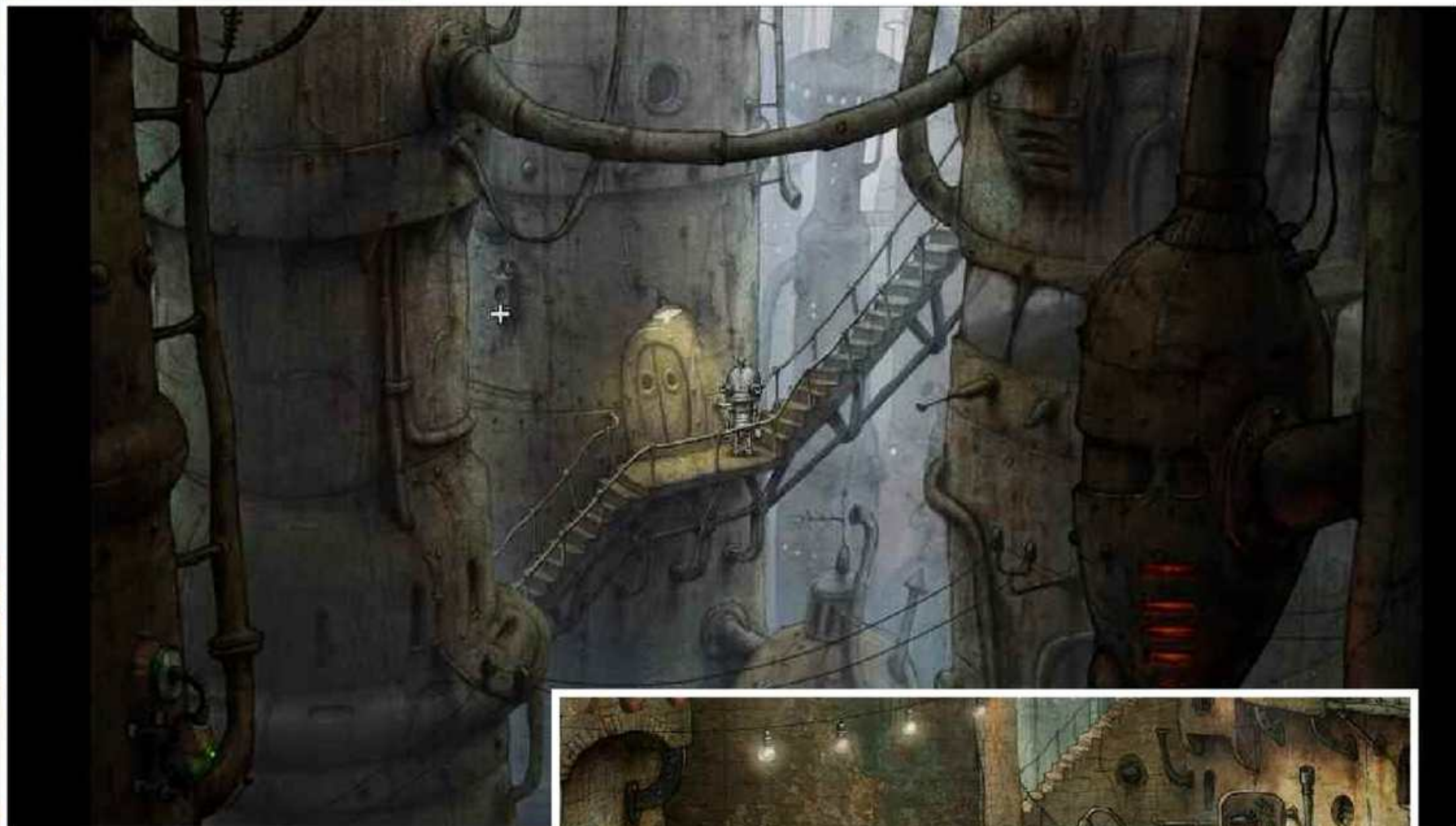
8,4

A jornada de Machinarium se iniciou em 2009 nos PCs e em 2012 chegou ao PS3 com melhorias que fizeram dele um sucesso de público e crítica, agora Machinarium está disponível para PSvita com novos recursos e um estilo point and click que apesar de algumas falhas se encaixa bem no portátil.

Machinarium apresenta um protagonista um tanto diferente do padrão atual, o pequeno robô não tem o pretensioso objetivo de salvar o mundo e muito menos mergulhar em uma jornada atrás de grandes vilões. O pobre coitado a princípio deseja apenas salvar sua amada das mãos de um robô trapeiro que o jogou para fora de Machinarium, a grande cidade de metal, porém há mais do que isso por trás da história de Machina-

rium e entre a ajuda dada aos habitantes e a busca pela garota robô, o protagonista terá que impedir um grupo de vilões de executar um maligno plano.

A mecânica de jogo point and click (apontar e clicar) desafia o jogador em puzzles de dificuldades variadas, os mais complexos fazem o jogador visitar diferentes cenários trocando e combinando itens dezenas de vezes, além de resolver pequenos enigmas envolvendo fios, sinos, canos e muitas outras coisas. A dificuldade de alguns desses desafios pode frustrar alguns jogadores, mas felizmente o protagonista conta com um livro que contém a resolução de todos os enigmas do jogo, porém o mesmo só abre se o jogador for capaz de levar a chave até a fechadura em um mini game dentro do próprio jogo. Ainda sim as



"(...)Quanto ao nível técnico não há o que reclamar de Machinarium, o game apresenta gráficos desenhados com uma riqueza de detalhe incrível(...)"

resoluções apresentadas pelo livro nem sempre são tão claras e exigem uma boa interpretação por parte do jogador.

Quanto ao nível técnico não há o que reclamar de Machinarium, o game apresenta gráficos desenhados com uma riqueza de detalhes incrível, a sensação é de estar admirando uma pintura de um triste futuro industrial diante de tantas construções de metal enferrujado. Em colaboração com o visual os efeitos sonoros fazem o jogador vivenciar de forma mais consistente a experiência de Machinarium, já a tímida trilha sonora está presente na medida e volume certos para deixar o jogador pensando em como resolver os enigmas propostos pela aventura.

Infelizmente os controles de Machinarium não funcionam

tão bem quanto deveriam, começando pelo cursor usado para interagir com os itens, cenários e menus, ele pode ser movido usando a tela de toque, o touch traseiro ou o analógico esquerdo, porém não existe opção para desativar nenhum desses meios, deixando o jogador irritado muitas vezes com toques involuntários no touch traseiro ou na tela frontal.

Outro ponto negativo é o fato de tudo ser feito usando o cursor e um único botão, há um menu de save e um menu de itens que poderiam funcionar apertando qualquer outro botão mas ao invés disso o jogador deve arrastar o cursor até o menu de itens e depois arrastá-lo ao local que desejar usá-lo, se não puder usar então tem que voltar o cursor até o menu e devolver o item no lugar, parece

algo pequeno para se reclamar, mas levando em consideração o número de vezes que o jogador deve experimentar itens em diferentes locais esse problema se torna algo imperdoável e cansativo.

Machinarium sem dúvidas merece a boa fama que tem no mundo dos games, porém na versão do PSvita alguns problemas na jogabilidade poderiam ter sido evitados usando simplesmente uma opção de customização de controles. Em termos técnicos Machinarium mantém os elogiados padrões apresentados nas demais plataformas e somados a uma boa dose de puzzles inteligentes consegue sobrepor as falhas nos controles e apresenta uma boa experiência no portátil.

# PRÉVIAS E ANÁLISES || PS VITA



PRÉVIAS

ANÁLISES

CONFIRA MAIS ANÁLISES DE  
PS VITA EM NOSSO SITE



### Unit 13

Quando a Zipper Interactive apresentou o primeiro vídeo de Unit13 algumas coisas empresa na produção de jogos de tiro em terceira pessoa, em especial o último So



### Call of Duty Black Ops: Declassified

Você já teve aquela sensação de alegria quando anunciaram um game de uma si angustia de ver o game sendo adiado e adiado por diversas vezes? Talvez você tent



### Assassin's Creed III: Liberation

Imagine um jogo que veio para extrapolar as expectativas e você terá Assassin's Sofia, temos o primeiro jogo da saga onde a protagonista é uma mulher, Aveline de



### Metal Gear Solid HD Collection

O Playstation Vita com toda a certeza peça na ausência de grandes títulos excl compra poderá ser um tanto quanto complicada para os amantes dos mundos dos



BATMAN:  
BLACKGATE



GUACAMELEE



# 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.

Bem-Vindo, **antipaladino**  
Data da Última Visita: Hoje  
[Sair](#)

Mensagens Privadas  
Anúncios

### Fórum VidaPlaystation

Editar | Excluir | Adicionar Novo | Painel de Controle de Anúncios

Fórum VidaPlaystation | ...  
[Leia Mais...](#)

Fórum VidaPlaystation  
(2 vendo) **antipaladino**, (1) Visitante

[Marcar todos os tópicos como lidos](#) [Categorias do Fórum](#) Ir

#### Central do Fórum

Esta é a seção central de nosso fórum.

	<b>Seja bem-vindo</b> Nós encorajamos você a se apresentar para os demais membros.	16 Tópicos	201 Respostas	 Última Postagem: Re: Calendário de Aniversarian ... Por Roman 1 dia, 2 horas atrás
	<b>Central do Membro VidaPlaystation</b> É nesta área que nossos membros ficam sabendo como postar, bem como resolvemos também questões técnicas de nosso fórum. <a href="#">Painel de Administração e moderação (1/15)</a> <a href="#">Elaboração da Revista (12/450)</a>	40 Tópicos	775 Respostas	 Última Postagem: Re: Departamento de Marketing ... Por DiegoAC 1 dia, 5 horas atrás
	<b>Revista VidaPlaystation</b> 1 postagem	10	222	 Última Postagem: Re: Revista

**Divulgada a capa de GTA V**  
A Rockstar Games acaba de divulgar a capa oficial do  
[Clique aqui](#)

**Veja o trailer de Thief para o PS4**  
Enfim, assista ao primeiro trailer de Thief para o PS4.  
[Clique aqui](#)

**Confira a Unreal Engine 4 e a nova engine da Activision**  
Desde o anúncio do Playstation 4, a mais de um  
[Clique aqui](#)

**Problemas na Playstation Store**  
Nos últimos dias muitos usuários andam reclamando de uma lentidão  
[Clique aqui](#)

**Primal Carnage: Genesis é Revelado**  
De volta aos tempos dos dinossauros, o título Primal Carnage:  
[Clique aqui](#)

**Comercial de The Last of Us**  
Produzido pela Naughty Dog, The Last of Us, título exclusivo  
[Clique aqui](#)



# BATMAN

## ARKHAM ORIGINS



### BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Armature Studio  
Distribuidora: Warner Bros. In.  
Gênero: Ação  
Plataforma: PS Vita  
Classificação: Pendente  
Lançamento: 25 out. 2013

**B**lackgate está para ser lançado em outubro desse ano e contará uma história que se passará logo depois da versão de Batman Arkham Origins nos consoles. No Vita o herói terá que conter uma rebelião de presos que estão fazendo exigências para serem libertados, incluindo super vilões já conhecidos. Claro que o velho morcego não está pensando em ceder ao que foi pedido, mas sim detê-los seja no seu combate ou modo furtivo.

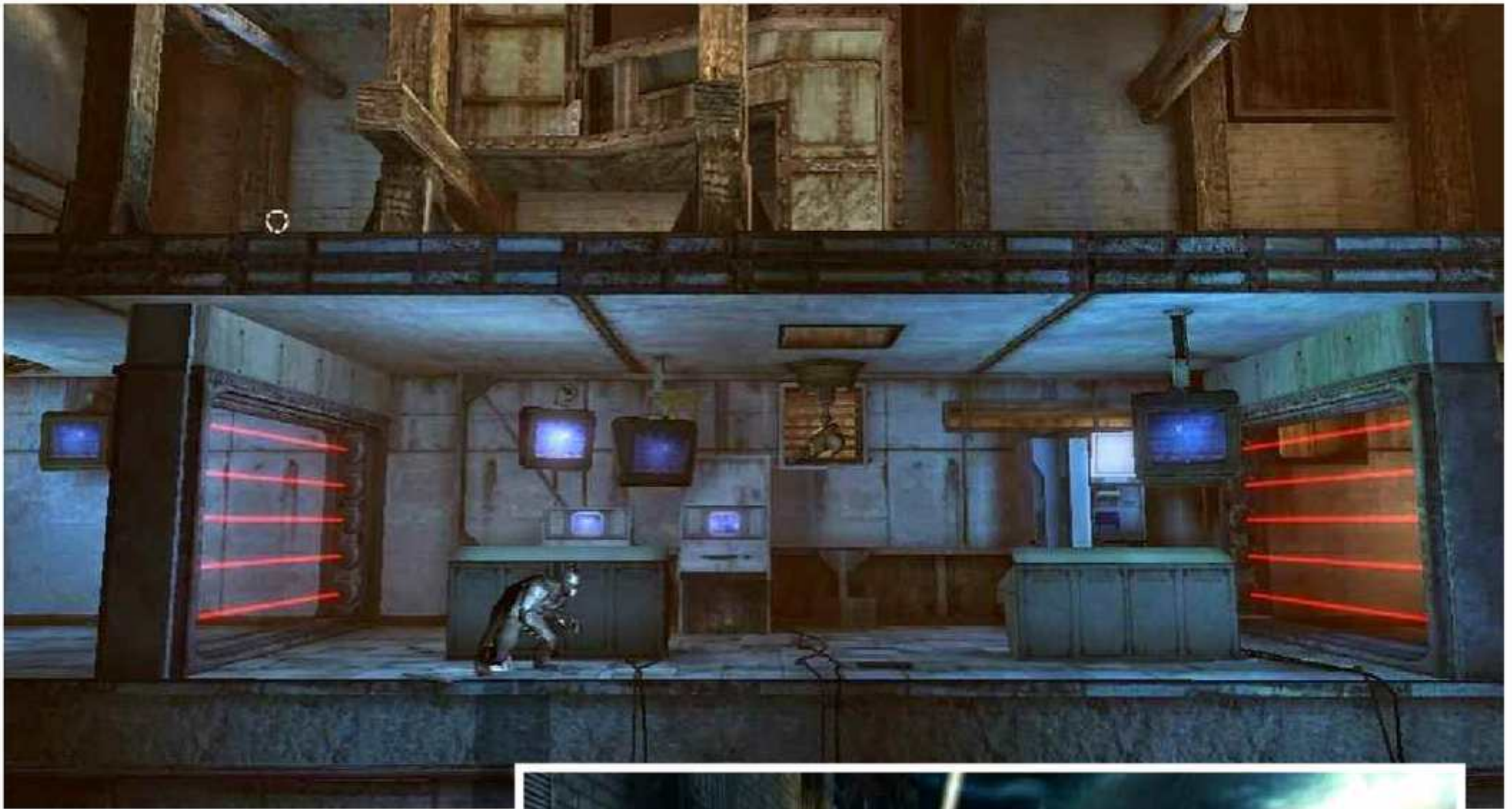
A jogabilidade ao que tudo indica será muito semelhante aquela que vimos em jogos como Castlevania em 2D, só que com suas peculiaridades. O cavaleiro das trevas poderá se esconder no fundo do cenário, terá uma visão especial que distinguirá os presos que já os viram daqueles que

ainda não notaram sua presença, como também terá ao seu poder diversas armas e equipamentos que garantirão uma bela batalha.

Sobre os cenários, esses serão vastos, a produtora mencionou que os mapas serão grandes e garantirão ao jogador algumas horas de exploração. Não será tão sombrio como vimos nos antigos jogos da série Arkham, a penitenciária localizada numa ilha isolada contará com paredes quebráveis, pisos de vidro e muita coisa já vista antes, mas estará repleta de novidades.

Batman ainda contará com seu velho sistema de investigação, o modo detetive como muitos conhecem, onde com um simples toque na tela e toda a visão do jogo estará repleta de detalhes. Com salvamento manual em qualquer ponto do jogo, o jogador po-



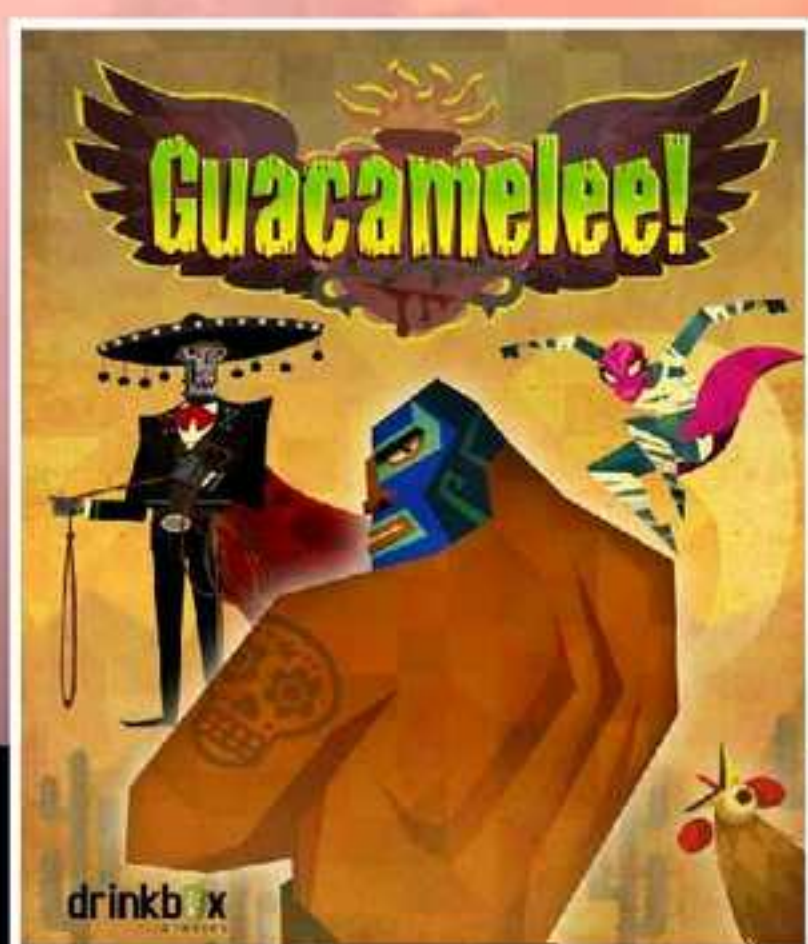


derá se sentir a vontade para jogar em qualquer momento e da maneira como quiser. Em Blackgate você fará seu caminho, podendo enfrentar um chefe antes de outro, tendo total livre arbítrio para isso.



## ANÁLISE - PS VITA

# GUACAMELEE!



1p or 2p Press



## GUACAMELEE

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: DrinkBox  
Distribuidora: DrinkBox  
Gênero: Plataforma  
Plataforma: PS Vita / PS3  
Classificação: Livre  
Lançamento: 09 abr. 2013

### PONTOS POSITIVOS

1. Enredo cheio de sarcasmo e referências;
2. Sistema de troca de mundos;
3. Desafios plataforma divertidos e desafiadores.

### PONTOS NEGATIVOS

1. Muito curto

NOTA:

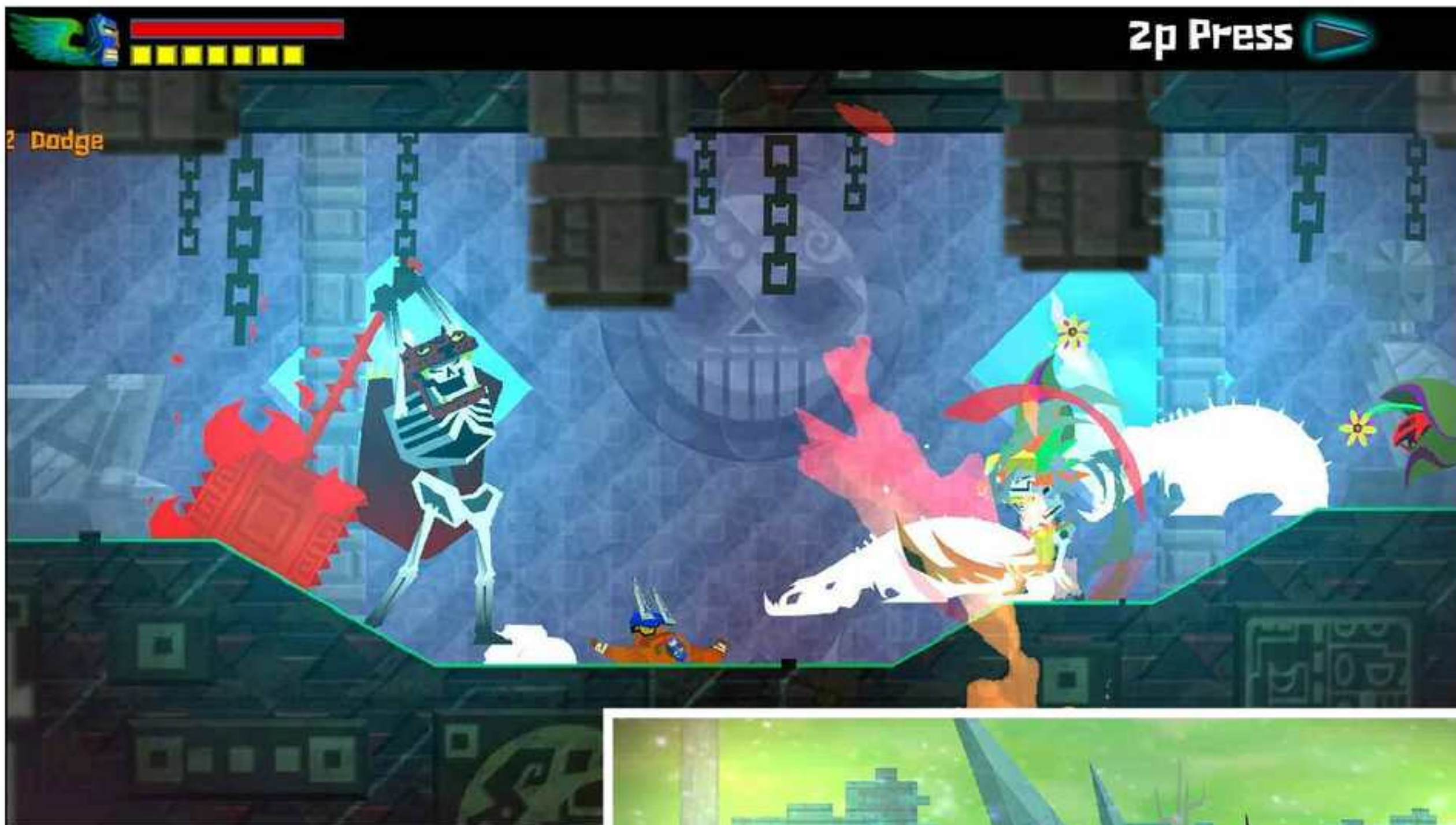
9,6

Não são todos os dias que vemos um jogo baseado na cultura mexicana sendo lançado, muito menos um jogo de plataforma 2D com liberdade a exploração, menos ainda um jogo que permite a viagem entre dois mundos com um apertar de botão; mas definitivamente não são todos os dias que vemos um jogo de plataforma 2D, com liberdade a exploração, baseado na cultura mexicana, usando um sistema de viagem entre dois mundos e cheio de piadas sarcásticas e referências a grandes games sendo lançado. Talvez seja tudo isso que faça de Guacamelee muito mais do que um simples PSN game e o torne um título divertido, engraçado e ao mesmo tempo desafiador.

Tudo começa quando o vilão Carlos Calaca rapta a filha do El Presidente para por em prática

seu plano de dominar o mundo dos vivos e dos mortos, mas nesse bizarro universo mexicano, onde metade dos cidadãos da cidade são lutadores de luta livre, quis o destino que fosse um simples trabalhador do campo, Juan, o responsável por salvar a mocinha, derrotar o vilão e salvar os dois mundos usando uma máscara e muitos golpes de luta livre. Clichê? Ao longo da aventura Juan encontra com tantos personagens carismáticos e engraçados que uma história 100% original tiraria toda a graça das piadas feitas acerca das diversas referências a títulos memoráveis dos videogames.

O mundo 2D de Guacamelee é bem colorido e vasto, assim como em jogos como Metroid e Castlevania, o jogador está sempre livre para explorar a área que desejar na ordem que quiser, muitos locais se encontram inacessí-



veis no início e conforme novos poderes são adquiridos por Juan, mais áreas podem ser visitadas.

Os cenários variam de cidades de gente simples, com varais estendidos por entre as construções, florestas e desertos cheios de inimigos e desafios em plataforma que exigem muita precisão nos controles e paciência.

Os desafios contam com uma ideia genial que diverte e faz os jogadores menos pacientes arrancar os cabelos, acontece que Juan pode ir do mundo dos vivos ao mundo dos mortos com um apertar de botão, na transição, que dura menos de um segundo, o cenário tem leves alterações no design, a música muda para um tom mais sinistro ou alegre e determinadas partes do cenário, que existem apenas em um dos dois mundos surgem ou somem.

Usando essa técnica o jogador consegue usar paredes em diferentes mundos para escalar uma torre ou atravessar um abismo, por exemplo, essa técnica é usada em praticamente todos os desafios impostos pelos cenários e em algumas lutas, conforme o jogador avança é exigido cada vez mais precisão nos comandos, chegando em alguns pontos a exigir perfeição na transição entre mundos e em saltos arriscados, para os jogadores menos pacientes e



que não curtem muito um desafio, esse pode ser um bom motivo para largar o controle na metade do game, para os demais fazer 100% será um desafio divertido e recompensador.

Para lidar com os inimigos o jogador conta com golpes de luta livre loucos adquiridos ao longo da jornada em um sistema de luta simples e funcional onde um botão realiza os golpes convencionais, um serve para saltar e realizar golpes aéreos, outro serve para agarrar inimigos enfraquecidos e outro somado ao analógico esquerdo realiza os golpes especiais de forma precisa, tanto com o robusto analógico do PS3, quanto com o pequeno analógico do PSvita.

Os inimigos variam em número e tipo de cenário para cenário, cada qual com seu estilo de luta e golpes variados que combinados conseguem dar um bom trabalho para o jogador, felizmente com a facilidade dos comandos o jogador consegue realizar combos

capazes de derrubar vários inimigos ao mesmo tempo que se esquivam de outros ataques. Os chefes em termos de luta são os que dão mais trabalho, nem um pouco apelativos, alguns possuem golpes que atingem quase a tela inteira, outros atacam em velocidades quase impossíveis de serem esquivadas e outros usam todo tipo de artimanha para esquivar dos ataques do jogador, mas nada como umas boas tentativas até se dominar o estilo de luta de cada um.

A trilha sonora de Guacamelee foi bem caprichada, embora não seja um número muito grande de composições, as músicas se encaixam bem no clima mexicano do jogo e embalam o jogador no calor das batalhas com ritmos rápidos e melodia tipicamente latina combinada a batidas eletrônicas simples. Como já dito anteriormente, as composições possuem duas versões cada, um para o mundo dos vivos e outra para o



mundo dos mortos e ao apertar de um botão mudam sem espaço de tempo entre a saída de uma e a entrada de outra. Os gráficos são únicos, o estilo cartunesco deixam um ar alegre sem parecer infantil demais, tanto no PS3 quanto no PSvita todos os personagens e cenários se apresentam em cores vivas e mesmo em momentos com dezenas de inimigos na tela realizando variados ataques não há qualquer queda na taxa de quadros.

Infelizmente tudo que é bom dura pouco, Guacamelee apesar de divertido e desafiador pode ser completado em 10 horas caso o jogador deseje realizar 100% de tudo que é possível fazer e achar no jogo, caso jogue despreocupado com a exploração 4 ou 5 horas são o suficientes para concluir o game. Para contrapor a curta duração o jogo possui uma dificuldade acima do padrão liberada no termino da aventura, a dificuldade padrão pode assustar alguns jogadores com chefes e fases bem difíceis, sendo assim a modalidade liberada fica para os jogadores que buscam um desafio ainda maior.

Guacamelee é bom enquanto dura, divertido e desafiador



o game traz uma ótima experiência plataforma e tira ótimas risadas ao longo de sua história repleta de diálogos sarcásticos e referências a títulos de peso, no final o jogador fica na vontade de mais e infelizmente títulos como Guacamelee se tornaram coisa rara na atual geração.



CONFIRA O DETONADO DE  
METAL GEAR RISING:  
REVENGEANCE CLICANDO NA  
IMAGEM AO LADO.

**METAL GEAR**

**1**





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



**RESIDENT  
EVIL  
REVELATIONS**



**MGS V:  
THE PHANTOM  
PAIN**

## ANÁLISES



**DMC  
DEVIL MAY CRY**



**BIOSHOCK  
INFINITE**



**INJUSTICE  
GOD AMONG US**

# PRÉVIA - PLAYSTATION 3



## RESIDENT EVIL - REVELATIONS

Por: Ígara Ferreira

Produtora: CAPCOM  
Distribuidora: CAPCOM  
Gênero: Ação /Aventura  
Plataforma: PS3  
Classificação: + 17 m  
Lançamento: 21 mai. 2013

Inicialmente exclusivo para o portátil da Nintendo, Resident Evil: Revelations tem sua exclusividade quebrada, pois os produtores querem saber como será a reação dos fãs da série ao ver um jogo nesses moldes num console de mesa. Obviamente muitas coisas da versão original mudaram, para fazer parte de uma arquitetura que pode proporcionar muito mais poder gráfico.

Para começo de mudanças o jogo ganhou novas texturas e até mesmo detalhes, além da clássica remasterização. Como o título foi produzido para o 3DS, o jogo possui uma dinâmica típica para jogadores que estão no ônibus ou sentados em alguma fila para serem atendidos. Seu conteúdo não exigia uma super atenção do jogador, então num console de mesa na quietude do seu quarto, os eventos que antes eram

assustadores e te desafiavam, podem acabar ficando monótonos pela sua concentração demasiada.

Revelations também contará com uma jogabilidade que encontramos em Resident Evil 6, poderemos atirar enquanto andamos e as semelhanças não param por aí, pois essa remasterização ganhará menus e legendas em nosso idioma. Contudo para surpreender quem já havia vivenciado essa aventura, os inimigos foram realocados e para os veteranos foi criado uma nova dificuldade "Infernal". Nessa nova dificuldade contaremos com menos munição e o triplo de inimigos.

O gênero volta a imperar no sentido de sobrevivência num ambiente escuro e muitas vezes assustador, mas também contaremos com alguns momentos de mais pura ação. A maior parte da história, dividida em 12 estágios é





centrada num navio de cruzeiro no mar mediterrâneo. Dentro desse ambiente fechado será como experimentar mais uma vez o que passamos na mansão do primeiro jogo da série, será angustiante e estamos loucos para experimentar.

Nesse episódio contaremos com os fundadores da organização antiterrorista BSAA, Jill Valentine e Chris Redfield, além de novos personagens. A história conta eventos que remete o que aconteceu entre Resident Evil 4 e Resident Evil 5, assim que a organização foi criada. Chris e sua parceira Jessica desaparecem e Jill vai investigar o que aconteceu com seu parceiro e também novo personagem, Parker Luciani.



## PRÉVIA - PLAYSTATION 3



### MGS V: THE PHANTOM PAIN

Por: André Luis Galatti de Faria

Produtora: Kojima Productions  
Distribuidora: Konami  
Gênero: Ação /Aventura  
Plataforma: PS3  
Classificação: + 17 M  
Lançamento: Indefinida

**A**pós cinco anos desde o lançamento do último jogo que trazia Snake como protagonista, Kojima anunciou o mais novo jogo da série: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

Após um tempo rolando boatos sobre Ground Zeroes e Phantom Pain, a equipe anunciou que se trata do mesmo jogo, algo como MGS2, que tinha a parte "Tanker" e a parte "Plant", porém cada parte correspondia a um jogo inteiro (no termo duração).

Ground Zeroes se passará após MGS: Peace Walker, em 1974, e ao que tudo indica, será a parte do título focada em stealth, e narra os acontecimentos após Peace Walker, até o momento em que Big Boss entra em coma.

Já em Phantom Pain, o jogo se passa em 1983, após Big Boss sair do coma, que durou vá-

rios anos, e como vimos em vídeos, parece ser a parte em que ele encontra PsychoMantis, ainda criança na época. Logo após acordar, Big Boss percebe que está usando um braço biônico, agora não se sabe se é só uma alucinação causada por Mantis, assim como a baleia voadora que aparece em determinada parte do vídeo, ou se tudo isso é real. Porém, pode ser que isso se passe durante o coma, mas não podemos ter certeza ainda até mais revelações.

Nessa parte do jogo, o foco é mais a sobrevivência, já que o hospital está sendo destruído, e Big Boss contará com ajuda de uma pessoa com a cara inteira enfaixada. Podemos esperar por mais ação e um pouco menos de stealth nessa segunda parte do jogo.

Há especulações de que o



tal homem com a cara enfaixada possa ser Volgin, Zero e até mesmo o homem que estava em chamas em Ground Zeroes.

Provavelmente serão exploradas mais a fundo as histórias de alguns personagens que passaram pela série.

O jogo todo rodará no motor gráfico Fox Engine, e trará gráficos de cair o queixo, com ambientes incrivelmente ricos em detalhes, além de ser "open world". A data de lançamento ainda não foi anunciada, porém sabe-se até o momento que será lançado para PS3 e Xbox 360, e o lançamento será dividido em duas partes: primeiro o Ground Zeroes, e depois Phantom Pain, com intervalo de tempo entre ambas.

Será que agora todas as peças se encaixarão, e todas as perguntas que ficaram em aberto serão respondidas? Só mesmo botando mão nessa obra-prima para



ter certeza. Porém uma coisa é certa: será um dos melhores jogos do ano (se não o melhor), e com toda a certeza entrará para a história.

# ANÁLISE - PLAYSTATION 3



## DEVIL MAY CRY

Por: Thiago H.R. Costa

Produtora: Ninja Theory  
Distribuidora: CAPCOM  
Gênero: Ação/Aventura  
Plataforma: PS3  
Classificação: M + 17  
Lançamento: 15 jan.. 2013

### PONTOS POSITIVOS

1. Trilha sonora;
2. História bem elaborada;
3. Interação entre o Limbo e o mundo real;
4. Dante e sua nova personalidade.

### PONTOS NEGATIVOS

1. Cansativo em determinadas partes;
2. Novo visual pode não agradar a todos.

NOTA :

8,5

**D**evil May Cry é mais um dos títulos desta geração que são criticados antes mesmo de quaisquer imagens ou vídeos serem divulgados. Dante não é mais o mesmo, e segundo um dos vilões do próprio jogo, é um "emo". Isso foi suficiente para os fãs da série amaldiçoarem até a décima quinta geração da família de cada um dos produtores, contudo, mais uma vez, os excessos iniciais acabam por se mostrarem desnecessários, diante de um jogo robusto, capaz de levar aos jogadores algo capaz de entretê-los por várias horas.

Com legendas em português, os jogadores nacionais não têm o que se queixar no quesito história. Tudo é muito bem elaborado, e funciona como os filmes ou seriados atuais norte-americanos. Dante, que desconhece o seu pas-

sado é um sujeito descompromissado com a vida e com poderes especiais que não sabe a origem. Em um dado momento é atacado por forças malignas e auxiliado por uma bela mulher que apesar dos esforços é apenas uma humana e, portanto, mortal.

O personagem nega o seu passado até que a verdade surge diante de seus olhos e todo o seu passado é revelado. Diante disso, Dante se enche de fúria e parte para eliminar todos os demônios que encontrar pela frente e como tudo se encontra legendado em português o jogador não terá qualquer dificuldade para entender o enredo.

A parte sonora sempre foi um dos quesitos mais importantes da série e em DMC 5 isso não é diferente. Com músicas empolgantes, mais voltadas para o estilo



“heavy metal” e genéricos, Dante com suas armas, parte para cima dos demônios destruindo-os de várias formas possíveis, e inclusive com combos no ar. Na verdade, o visual do jogo consegue em vários momentos passar a tensão, ou clima que a música pretende, ou seja, é uma união perfeita.

Quanto aos gráficos é importante ressaltar não só sua qualidade, capaz de reproduzir os principais personagens e inimigos em mínimos detalhes, bem como seu jogo de cor e iluminação, cria uma verdadeira confusão entre o que se encontra no mundo real e o que se encontra no Limbo. A dublagem também é outro ponto forte do título, mesmo não existindo versão para o português, a dublagem em inglês é fenomenal,

capaz de levar emoção e a fúria dos demônios em busca de Dante.

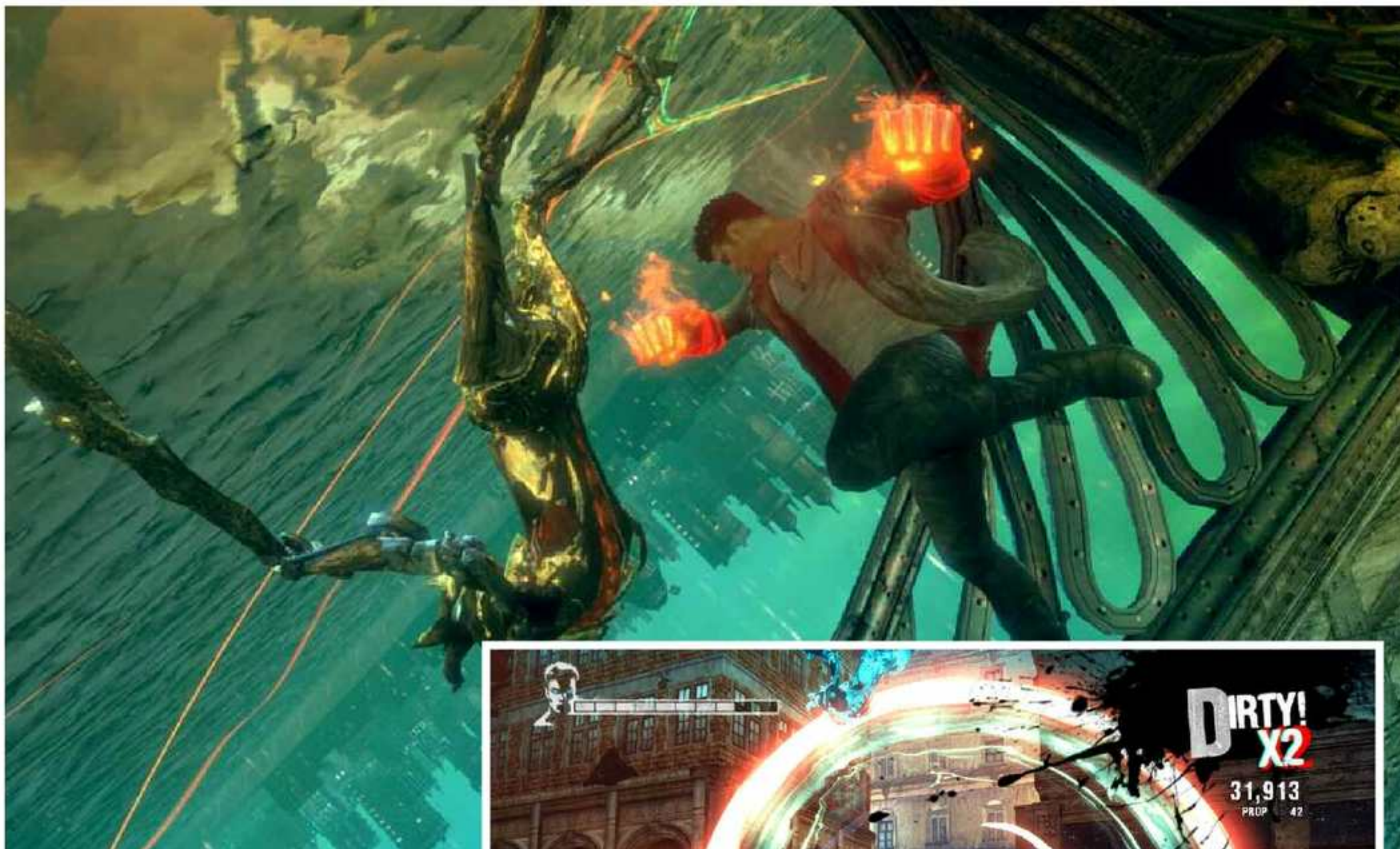
Contudo, o que tornou Devil May Cry um sucesso foi com certeza sua jogabilidade, e aqui ela se demonstra mais envolvente do que nunca, permitindo um combate rápido, e feroz. Dante é capaz de utilizar diversas armas, inclusive as que possuem ligação com o mundo dos demônios ou dos anjos, bem como armas de fogo. Como tudo flui naturalmente, é possível diversificar os combos, misturando golpes com sua espada normal, disparos de armas de fogo, ataques especiais com suas armas do outro mundo em um único inimigo, o que torna o combate repleto de possibilidades.

As cenas de ação também exploram bastante das novas armas de Dante, sendo possível

alcançar locais impossíveis em razão da distância, ou derrubando paredes para avançar. Em um determinado momento, Dante estará no Limbo, mas interagindo com outros personagens no mundo real. Na verdade, nada do que os humanos enxergam no mundo é real, tudo é manipulado pelos demônios por meio do Limbo.

Quando você estiver no Limbo, e interagindo com outras pessoas no mundo real, tudo pode acabar em uma espécie de “bullet-time”, os eventos do mundo real terão seu tempo reduzido e você deverá realizar determinadas ações no Limbo para auxiliar e salvar estes personagens, tudo de forma intensa e insana.

Contudo, com o tempo você perceberá que uma força muito maior do que a imaginada



governa o mundo, e o seu inimigo será nada mais nada menos do que a maior força maligna deste mundo, a partir de então, a história toma outro rumo, tudo fica mais pessoal inclusive para seu inimigo, e desta forma o mundo inteiro literalmente começa a explodir.

Entretanto, não é possível apontar apenas pontos positivos, o jogo possui momentos cansativos, ainda que raros, onde você precisará avançar de um local para o outro, utilizando sua arma para alcançar este espaço. Além disso, em alguns momentos o jogador pode sentir que há um esforço para se manter a taxa de frame, mas nada que atrapalhe o jogo.

Após terminar o "DmC" e descobrir que as coisas nem sempre são o que parecem, você não terá muito o que fazer, existem os desafios, diversos níveis de dificuldade, mas sinceramente estes servem apenas como um passa tempo descompromissado para quem realmente é fã da série, a grande maioria dos jogadores após terminar DMC5 o deixará de lado e partirá para uma nova aventura.



A verdade é que "DmC" poderá surpreender muitos jogadores. Talvez não seja aquilo que os fãs esperavam, o jogo não é tão sombrio como suas versões anteriores, e tenta criar algo que seja capaz de ir de encontro ao gosto dos jovens atuais, parecendo muito com ideias utilizadas em séries e filmes, contudo, não é nenhum desastre como muitos

esperavam, pelo contrário, possui uma história interessante, jogabilidade aprimorada, gráficos e jogos de cores incríveis, dublagens excelentes e uma sensação de urgência, de que faltam poucos minutos para o mundo ser tomado por forças demoníacas e você, Dante, é o único capaz de parar e livrar a humanidade da opressão.

## PARCEIROS VIDAPLAYSTATION



**MARCELLA JOGA**  
YOUTUBE.COM/MAHORZ8

O canal Marcella Joga produz o seu live-stream toda sexta-feira às 19h00. Não deixe de conferir. No vídeo ao lado você confere a última edição.



**POR FAVOR AGUARDEM  
A LIVE JÁ VAI COMEÇAR**



O canal Ramone também produz sua live-stream que vai ao ar todas as quintas e sextas, a partir das 22h00. Não deixe de conferir.

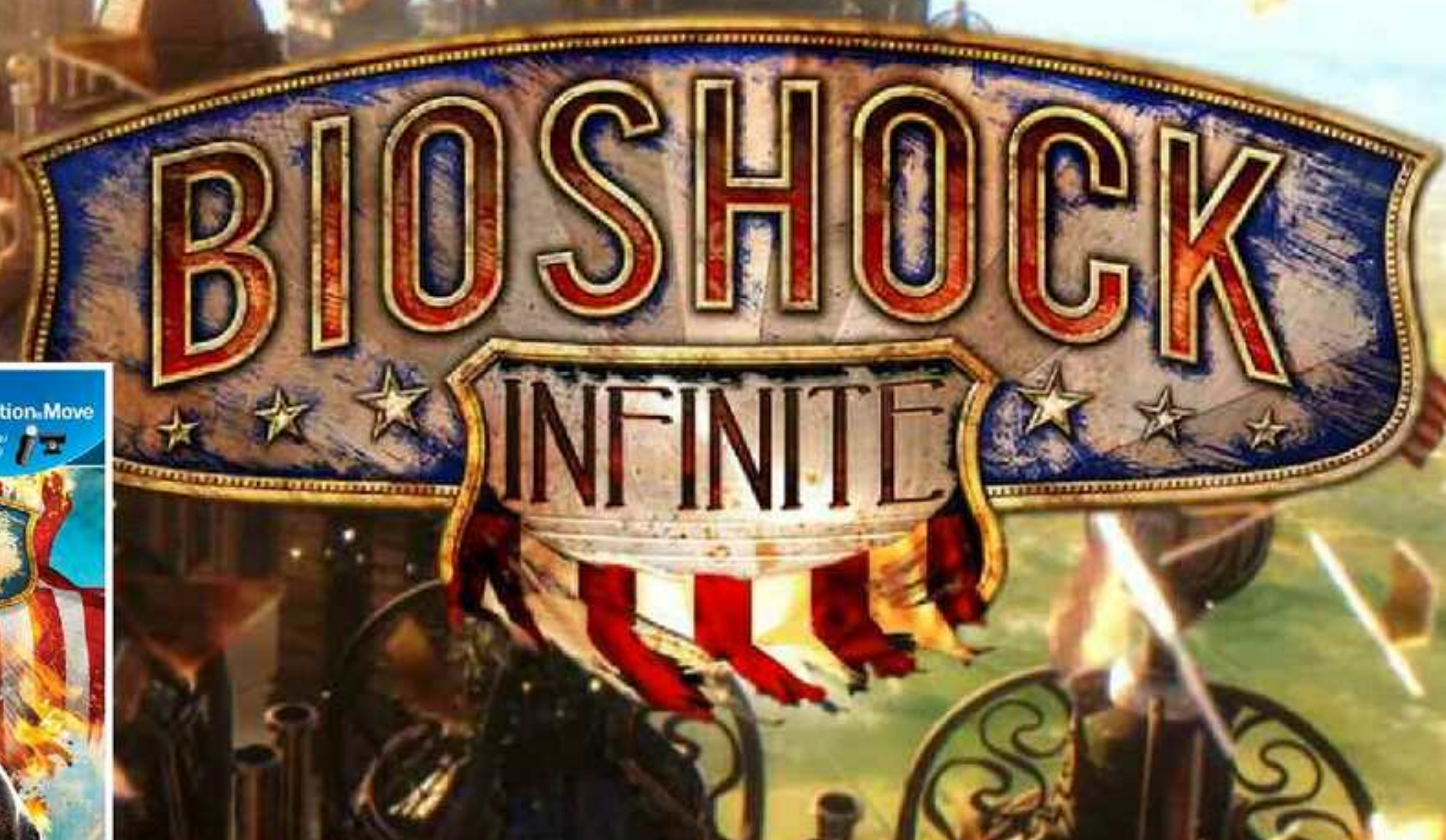


**DARK SOULS™**

PRESS START BUTTON

DARK SOULS™ & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011 FromSoftware, Inc.

# ANÁLISE - PLAYSTATION 3



## BIOSHOCK INFINITE

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Irrational Games  
Distribuidora: 2K Games  
Gênero: FPS  
Plataforma: PS3  
Classificação: M + 17  
Lançamento: 26 mar. 2013

### PONTOS POSITIVOS

1. Jogabilidade fluída;
2. Uma história sem igual;
3. A Inteligência artificial e carisma de Elizabeth.

### PONTOS NEGATIVOS

1. Os gráficos poderiam ser melhores;
2. A sonoplastia não impressiona.

NOTA :

9,1

Depois de conhecer a exótica cidade submersa sem deuses ou reis chegou à hora de ir aos céus conhecer a cidade regida por um homem que carrega a grandeza de um deus e segue a filosofia de um rei absoluto, um lugar onde a felicidade de seus cidadãos e a questionável perfeição de seu governo escondem os mesmos pilares que caíram com Rapture, porém diferentemente da aventura pós caótica do Bioshock original, em Columbia você viverá os piores dias da revolução.

O ano é 1912, Booker DeWitt é um homem que faz o trabalho sujo para pessoas perigosas, um dia recebe a proposta de ir a Columbia buscar Elizabeth em troca do perdão de suas dívidas, sendo isso ou a morte. Booker segue para Columbia sem saber

exatamente o que é a cidade, quem é Elizabeth e muito menos o porque de mandarem um homem como ele fazer o serviço.

A cidade voadora está vivendo seus dias de glória quando Booker chega, o lugar é cercado por uma áurea de paz e harmonia inacreditáveis e nos primeiros momentos o jogador é convidado a conhecer a cidade e seu calmo cotidiano, isso até invadir a torre onde Elizabeth está presa e começar sua jornada para fugir de Columbia, ao mesmo tempo que descobre mais sobre o sombrio passado da cidade e interfere diretamente nos rumos de uma grande revolução que está se iniciando.

Definitivamente Infinite tem uma das histórias mais complexas e bem trabalhadas do mundo dos games, não pela jornada de Booker e Elizabeth e sim pela história





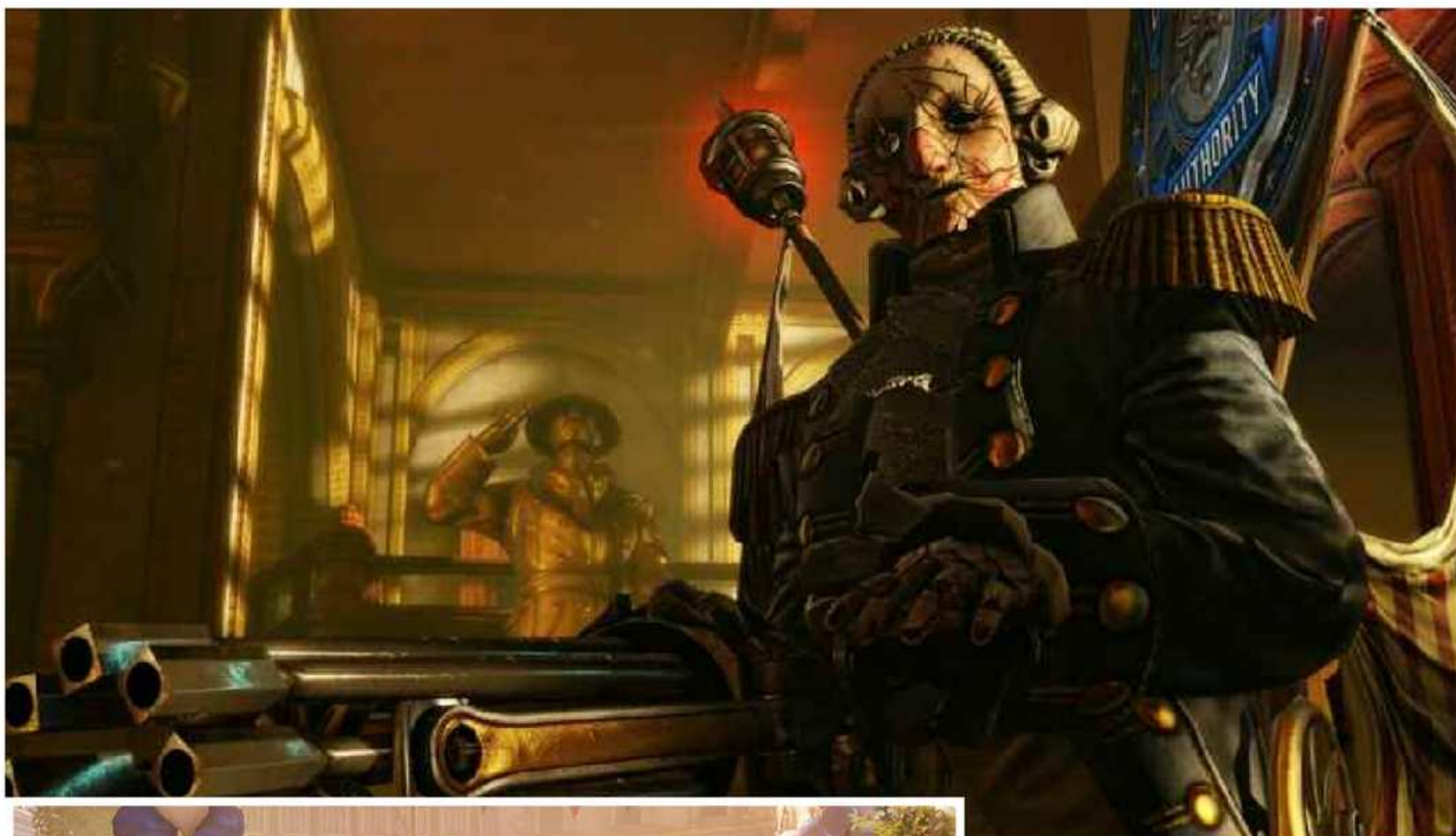
de Columbia, não que a jornada dos dois não seja empolgante, muito pelo contrário, mas não se compara ao nível de complexidade dos diferentes grupos políticos e sociais da cidade e a luta para definir seu futuro.

Quem já jogou Bioshock conheceu bem os Plasmids e os incríveis efeitos que eles tinham, porém em Infinite eles foram substituídos pelos Vigors, que no fim funcionam da mesma forma

que os Plasmids, mas vem em forma de bebida para facilitar a vida dos habitantes de Columbia.

Com o uso dos oito Vigors encontrados ao longo do jogo, Booker é capaz de jogar fogo, eletricidade e correntes d'água pela mão, além de outras habilidades como possuir inimigos ou invocar corvos assassinos. A diferença maior em relação ao bioshock original está no fato do jogador não poder car-

regar consigo packs de stamina para recuperar a barra que permite o jogador usar os vigors, esse tipo de coisa deve ser encontrada pelo cenário e usado imediatamente como em jogos da época do Playstation 1. Não chega a ser algo preocupante, pois pelos cenários são encontrados itens aos montes, porém quando o jogador se encontra em estado crítico em uma batalha é praticamente impossível



vasculhar corpos e gavetas em busca de itens e são nesses momentos que Elizabeth se mostra uma companheira de grande utilidade.

Se você já jogou jogos onde deveria escoltar alguém ou havia um parceiro controlado pela IA que dava mais trabalho que os inimigos, esqueça isso, Elizabeth se cuida muito bem sozinha e não precisa de olhos sobre ela em momento algum, muito pelo contrário, torça para Elizabeth manter os olhos sobre você, pois a carismática personagem auxilia o jogador da forma que pode, seja com munição, vida, vigors ou abrindo portais. Elizabeth sempre se oferece para lhe tirar da pior e basta apertar um botão para aceitar a ajuda.

Em termos de movimentação é bem interessante observar como Elizabeth se comporta, durante as batalhas a jovem se esconde e tenta manter distancia do fogo cruzado entre o jogador e os inimigos ao mesmo tempo que se mantém perto o bastante para ajudar quando preciso.

Fora das batalhas a curiosa Elizabeth examina os cenários procurando por tudo que possa vir a ser útil, faz comentários e se senta em bancos próximos enquanto o jogador examina salas ou corredores, é indiscutível a qualidade do trabalho para fazer Elizabeth parecer uma pessoa de verdade, o jogador jamais esquece que está acompanhado e nos momentos em que ela não está pre-

sente é dolorosamente perceptível sua ausência.

Após um longo período de produção e vários adiamentos, o mínimo de se esperar de um jogo são controles sólidos e ausência de bugs e defeitos que atrapalhem a jogabilidade, felizmente a Irrational Games não errou e entregou um produto de qualidade.

A navegação pelos poderes e armas é simples e funcional, ataques corporais e a interação com o cenário também funcionam muito bem permitindo combinações de ataques rápidos, tanto no chão, quanto nos aerotrilhos, esse último tem muito o que ser elogiado por ampliar as possibilidades nos combates que a propósito estão muito divertidos.

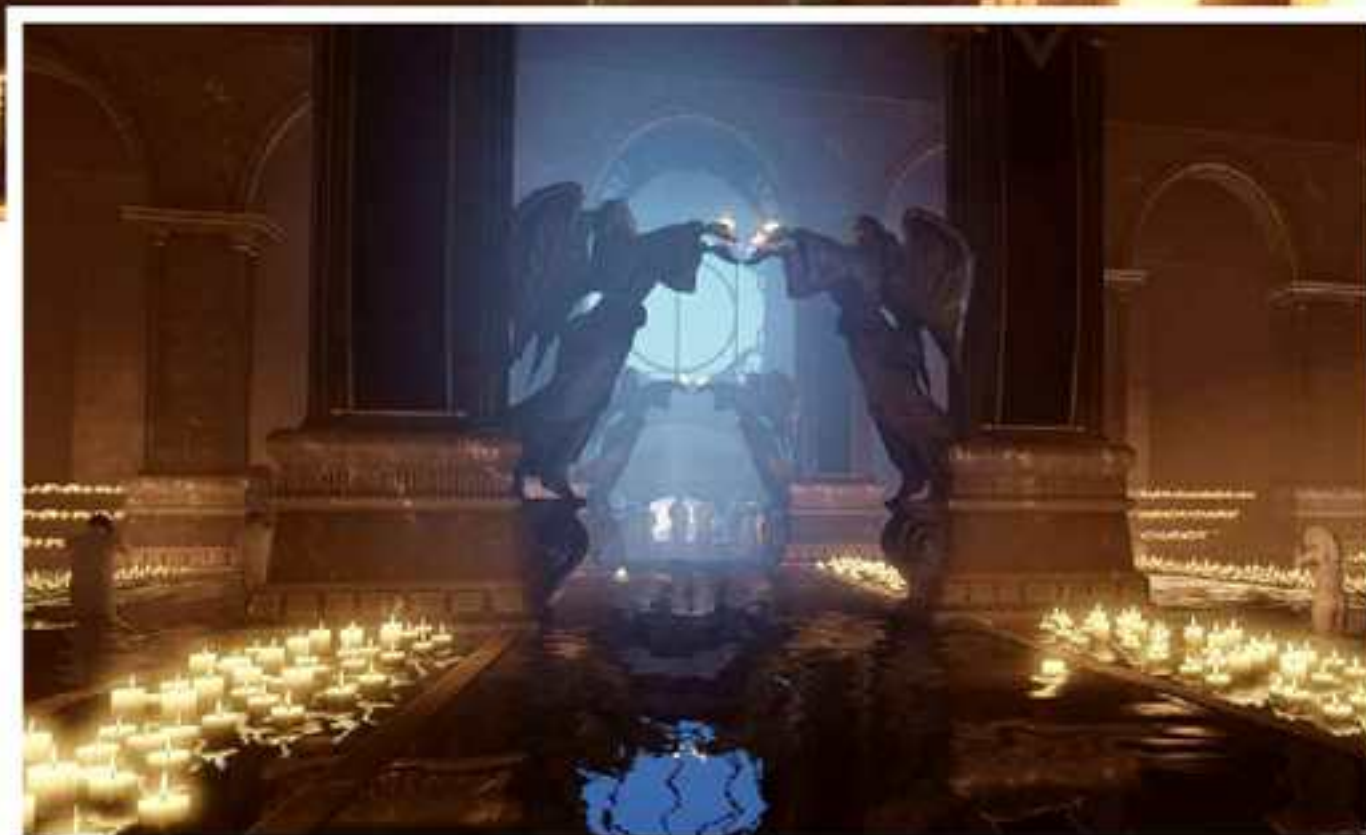
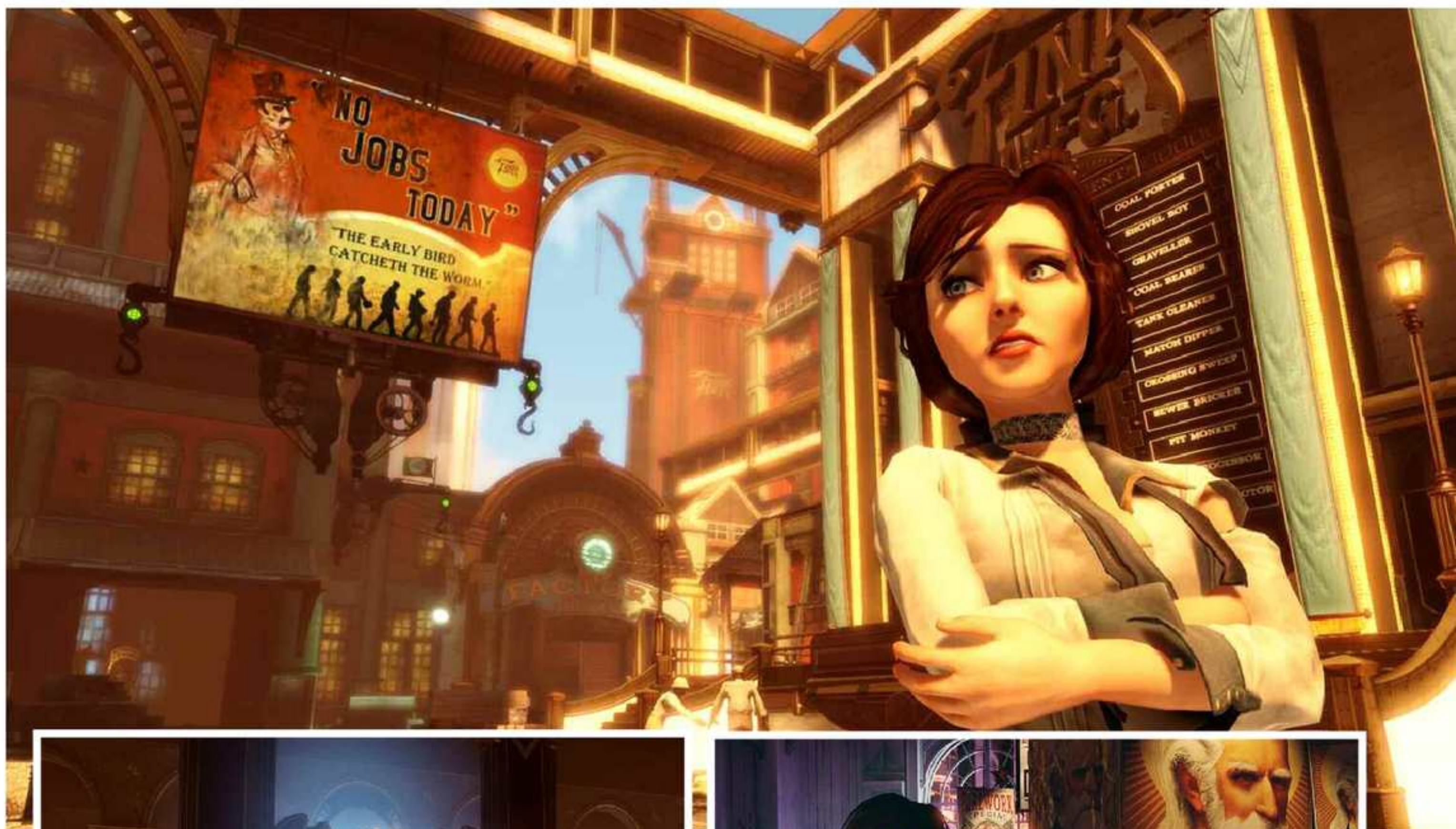
Nas cenas de ação o jogador enfrenta normalmente dezenas de inimigos por vez e nada de moleza, eles aparecem sempre com variadas armas e poderes e cabe ao jogador formular estratégias para eliminar todos da forma mais eficiente possível, para isso o jogador conta tanto com os vigors quanto com um arsenal bem variado de armas de fogo. Além dos dois meios mencionados existem elementos perigosos espalhados pelos cenários como poças d'água



e óleo que combinados a uma rajada de eletricidade ou fogo podem fazer um bom estrago, existe ainda dois novos elementos na série que inovam os combates, são eles os aerotrilhos e os portais.

Os aerotrilhos são utilizados como meio de transporte na cidade de Columbia, com o auxílio de um gancho magnético o jogador é capaz de se ligar aos trilhos e voar pendurado pela cidade, nos combates o jogador tem a possibilidade de atirar enquanto pendurado, além de poder derrubar inimigos pendurados ou saltar sobre inimigos com o gancho em um ataque muitas vezes mortal, a utilização é simples e muito útil para se afastar ou se aproximar rapidamente de um grupo de inimigos. O outro elemento inédito são os portais, Elizabeth possui estranhos poderes que permitem criar elementos nos cenários que ela viu em outros lugares, sendo assim o jogador pode pedir um hidrante jorrando água, uma caixa com munição, vida, vigors, armas e até armas automáticas que atacam os inimigos, essa funcionalidade pode tirar o jogador do aperto muitas vezes durante um





combate e pode ser usada uma infinidade de vezes, cabe apenas ao jogador decidir como e quando usar e aproveitar bem tais elementos ao seu favor.

Em termos gráficos Bioshock Infinite é mais um exemplo de descaso com os consoles por parte das produtoras, não o game não possui gráficos ruins, porém se comparado a jogos mais antigos desenvolvidos pela própria Sony ou com a versão do mesmo jogo para PC a sua qualidade gráfica é discutível. Efeitos como fogo e fumaça são um tanto quanto estranhos e apresentam uma qualidade duvidosa, as texturas não estão em alta definição, muito embora não sejam algo feio de se ver, existem vários itens que carregam de repente na tela enquanto o jogador passeia pelos cenários, mas em contra partida a taxa de frames

por segundo é constante o tempo todo, sem congelamentos ou lentidão mesmo durante as lutas com dezenas de inimigos na tela. Columbia é uma cidade fantástica e apesar dos deslises gráficos algumas paisagens valem a pausa para admiração.

A dublagem está impecável, os diferentes personagens que aparecem na aventura marcam presença com dublagens excelentes e envolventes, mesmo não estando disponível em nosso idioma temos a opção de legendas em português. A trilha sonora também está presente de forma consistente, as composições dão o tom das batalhas e dos grandes momentos de revelação na história, o único ponto no áudio a ser discutido é a sonoplastia dos tiros, depois de conhecer jogos como Battlefield 3 e Medal of Honor War-

fighter é difícil se impressionar com o estrondo de metralhadoras e revólveres de grosso calibre, em Infinite isso não chega a ser um defeito, mas também não impressiona nem um pouco.

Uma história sem igual e uma jogabilidade sólida em combates divertidos e estratégicos fazem de Bioshock Infinite um dos grandes títulos de 2013, a versão para consoles poderia ter recebido maior atenção nos gráficos e no geral as armas poderiam ter mais impacto sonoramente falando, mas esses aspectos não interferem de forma significativa na experiência final e não ofuscam o brilho que Columbia e sua conturbada história trazem ao mundo dos games.



## DETONADO

O VidaPlaystation possui o detonado completo em 45 vídeos mostrando a você todos os caminhos para concluir o jogo. Não deixe de conferir.



## CONTINUA...



# ANÁLISE - PLAYSTATION 3



## INJUSTICE: GOD AMONG US

Por: Thiago H.R. Costa

Produtora: NetherRealm  
Distribuidora: Warner Bros.  
Gênero: Luta  
Plataforma: PS3  
Classificação: +17 M  
Lançamento: 16 abr. 2013

### PONTOS POSITIVOS

1. Dublagem em português;
2. História excelente;
3. Personagens da DC.

### PONTOS NEGATIVOS

1. Poucos personagens;
2. Falta de balanceamento pode não agradar a todos.

NOTA:

8,5

**C**oringa e sua mente criminosa explodiu uma bomba atômica no centro de Metrópolis e assassinou milhares de habitantes, inclusive Lois Lane e o filho do Superman. Tal crueldade corrompeu o coração puro do kryptoniano que iniciou uma verdadeira caça às bruxas e instalou uma nova ordem no mundo, colocando todos sob o seu comando e sob suas leis. A violação e o desacato seria punido com a morte.

É assim que Injustice God Among Us começa, e com o tempo a história evolui e inclui outros personagens na trama de uma forma criativa e lógica para o mundo das HQ, criando combates realmente épicos que prendem o jogador durante toda a história. Este é o verdadeiro e grande trunfo do jogo, que intercala cenas

em CG e combates.

Ao contrário do que seria esperado, o jogador estará na pele tanto dos heróis quanto dos vilões em vários capítulos que explicará objetivos de cada personagem, seja para satisfazer o próprio ego ou para salvar a humanidade da tirania.

O jogador brasileiro já vem se acostumando com a nova visão de algumas empresas mundiais, e Injustice conta não só com lendas como também com a dublagem em português, o que significa que toda a história poderá ser acompanhada sem dificuldades pelo jogador.

E se tratando dos personagens da DC, poderes especiais não poderiam faltar. Neste quesito o título trás não só os golpes especiais que possuem uma ideia bem parecida com o "X-Ray At-



tack” de MK9, também produzido pela NetherRealm, na qual cada personagem poderá utilizar um ataque poderosíssimo capaz de arrancar uma grande quantidade de vida de seu oponente, mas também, trás diversos combos e golpes capazes de levar o combate ao mais alto nível técnico, se valendo de todos os poderes dos heróis e vilões.

Atualmente, desenvolver um jogo de luta requer mais do que combos e efeitos especiais, atualmente é importante criar uma determinada interação com o cenário em em Injustice isso foi levado a sério. Cada golpe é capaz de causar um determinado dano no local do combate, além de ser possível utilizar objetos do local tais como veículos, caixas, canos, pedras, e demais objetos que se

encontrem disponível no cenário para atacar seu adversário. Esse dinamismo consegue criar um combate inteligente e capaz de inverter a situação a qualquer momento, já que ser esmagado por uma grande lixeira ou por um veículo não é nada agradável. E para quem acha que um cenário não é suficiente para suportar um combate entre tais personagens, em determinados momentos você poderá arremessar seu inimigo para longe, jogando-o em outro cenário compatível com o local, dando prosseguimento ao desafio.

Isso significa que além de se preocupar com os ataques físicos e com os golpes especiais de cada um dos personagens, você também deverá ficar atento ao cenário, e aos objetos que podem ser arremessados em sua direção,

os jogadores mais experientes podem criar combates realmente técnicos e de alto nível.

Graficamente o jogo também possui suas qualidades, as CGs passam a sensação de uma verdadeira HQ, os golpes especiais foram bem elaborados, passando toda a sensação e a beleza gráfica esperada. Ver o Superman arremessar seu inimigo para fora do planeta Terra e em seguida subir mais rápido e mais alto só para acertá-lo e jogá-lo novamente no solo é sensacional, o mesmo se aplica ao Apocalypse e seu golpe especial no qual começa a socar seu inimigo e vai invadindo o centro da Terra e logo em seguida soca seu adversário para cima novamente.

Já a parte sonora principalmente pela dublagem em portu-



guês, é capaz de passar toda a emoção do jogo, contando inclusive com os dubladores originais do desenho animado no Brasil. As armas se chocando, socos, chutes, também receberam um tratamento especial, contudo, a trilha sonora do jogo acaba passando um pouco despercebida pelo jogador, mas não deixam a desejar em momento algum, pelo contrário algumas são verdadeiramente épicas.

Por outro lado, alguns jogadores podem criticar a falta de balanceamento de alguns personagens, o que na verdade não é de todo ruim, já que seria impossível imaginar que o Coringa tivesse a mesma força do Superman, para o primeiro vencer o segundo a inteligência e habilidade será essencial ao jogador, o que para outros pode significar um desafio interessante e real. Além disso, a jogabilidade peca em alguns aspectos, permitindo combos exagerados e sequências quase infinitas. Outro ponto negativo é a pequena quantidade de personagens disponíveis, o que poderá tornar o título pouco atrativo após a campanha principal.

A história não é tão longa como muitos poderiam gostar, mas

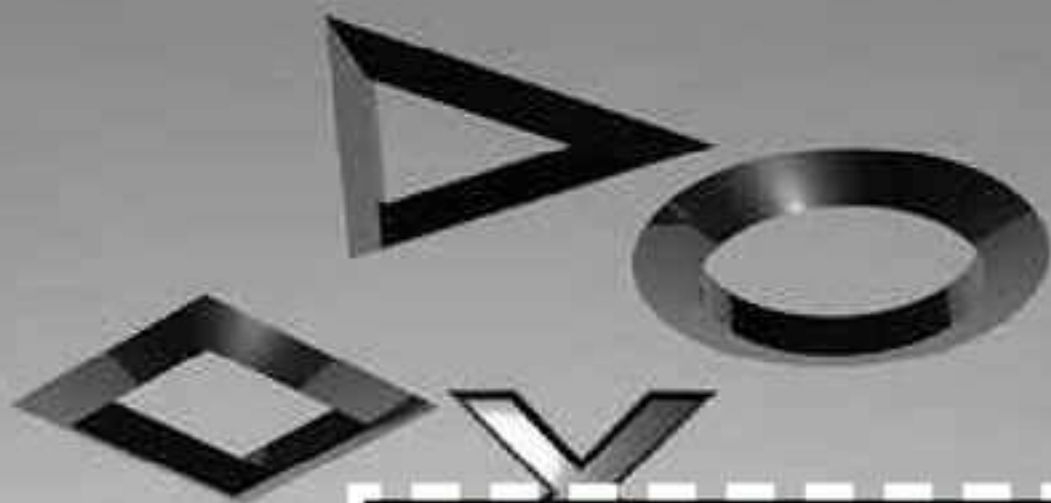


é capaz de criar o início, meio e fim de forma justificada, e após terminá-la o jogador terá experimentando quase todos os lutadores, e poderá dar continuidade em outros modos de jogo, o que aumenta a longevidade do título para os mais hardcore.

God Among Us é um título obrigatório para os leitores da HQ, e excelente jogo para quem gosta de um bom combate e consequentemente, é mais um grande título produzido pela mesma produtora do último Mortal Kombat.



# PARCEIROS VIDAPLAYSTATION



Confira o vídeo produzido pelo nosso parceiro ANTHARES GAMES: "Battlefield 3 - Sniper Ofensivo, Avançado ou Agressivo?"



The Last Of Memes a série que será lançada em breveno canal AndrewZx. Não deixe de conferir o trailer ao lado.



# BATTLEFIELD 3



CONFIRA O DETONADO DE: GOD OF WAR: ASCENSION CLICANDO NOS VÍDEOS ACIMA.



CONFIRA O DETONADO DE: TOMB RAIDER  
CLICANDO NOS VÍDEOS ACIMA.

# SEJA UM ASSINANTE



**S**e você é um leitor da Revista VidaPlaystation e gosta de acompanhar todas as nossas edições, poderá optar por se tornar um assinante gratuito em um processo rápido e simples. Na imagem acima você confere a página inicial de nosso site, e logo do lado esquerdo ao final da imagem, é possível ver um campo de assinatura. Basta inserir o seu email e confirmar. Pronto, quando a próxima edição for lançada você receberá diretamente em seu email, antes de todos os demais. Seja assinante agora mesmo!



	<b>Tomb Raider</b> Fenômeno! Isso é o que consigo dizer no momento sobre o novo Tomb Raider, fenomenal! Nesta análise não irei me focar em explicar o que é a série Tomb Raider, para isso existe o Wikipédia com várias informações, aqui irei falar sim...
	<b>Killzone 3</b> Killzone 3 já está entre nós, depois de alguns anos, muitas imagens, trailers e tudo que os mais antenados em nosso site VidaPlaystation vêm acompanhando quase que religiosamente. Com uma história digna dos melhores filmes de Hollyw...
	<b>Battlefield 3</b> Battlefield surgiu inicialmente como um título voltado ao modo multiplayer, mas atualmente a indústria e os jogadores, sentem a necessidade de uma experiência também solo, é inquestionável que isso advém de um dos maiores concorren...

O VidaPlaystation adota dois moldes de análise, o já tradicional conhecido por nossos leitores e um novo formato que permite ao usuário votar e atribuir nota a seus jogos, tornando as análises mais próximas daquilo que realmente deveriam receber. Não deixe de atribuir notas em nossas análises. Clique aqui.



O canal do Youtube, MAIS UMA ZICA, parceiro aqui do Vida-Playstation, vem acompanhando o **CHAMPIONSHIP TRETA ROAD TO: REGIONAL SP**, confira ao lado alguns vídeos do evento, para acessar os demais **CLIQUE AQUI**.

# ENTREVISTA

**N**este mês você confere a entrevista com **Blendson Aguiar**, que nos conta um pouco mais sobre como conheceu o mundo dos games e o Livestream de Dark Souls.

**ACESSE O CANAL NO YOUTUBE**



**1. VIDAPLAYSTATION:** Como foi o seu primeiro contato com o mundo dos games?

**BLENDSON:** Quando eu tinha uns 7 ou 8 anos meus pais me levavam pra casa dos meus avós e na casa deles tinha um atari instalado. Eu jogava Karateca, pique esconde, enduro, pac man e outros.

**VP:** Quais seus estilos de jogos? Possui algum personagem e jogo preferido?

**BLENDSON:** Ação e Survival Horror. Tenho uma paixão por: Zelda, Silent Hill, Metal Gear, Resident Evil e Dark Souls. E personagem? Link e os Snakes.

**VP:** O que te levou a criar um canal no Youtube?

**BLENDSON:** Comecei a participar das Livestream de Dark Souls que o Romar fazia e como só eu jogava de Mago e tinha uma atuação boa, comecei a ser copiado e perguntado sobre as armas que eu usava e equipamentos. Aí o Romar deu a ideia de eu fazer um canal e ensinar o que as pessoas queriam aprender sobre o magos de Dark Souls.

**VP:** O canal RAMONE vem semanalmente divulgando o livestream de Dark Souls, o que o jogador pode esperar destes eventos?

**BLENDSON:** Totalmente 4Fun, ou seja, só diversão e descontração. E qual o diferencial? Você poderá jogar com os melhores jogadores nacionais e se perder você ainda estará aprendendo ou seja na realidade estará ganhando de qualquer maneira.

**VP:** O canal publica outros tipos de vídeos além dos voltados para Dark Souls?

**BLENDSON:** Survival Horror em geral e outros jogos dos quais eu goste e queira compartilhar.

**VP:** O que significou a conquista com a parceria da Machinima?

**BLENDSON:** O inicio da realização de um sonho. A parceria com a Machinima era um objetivo distante que eu não esperava conquistar tão cedo, eu só tinha 2 meses de canal, todo youtuber tem o sonho de viver de fazer ví-

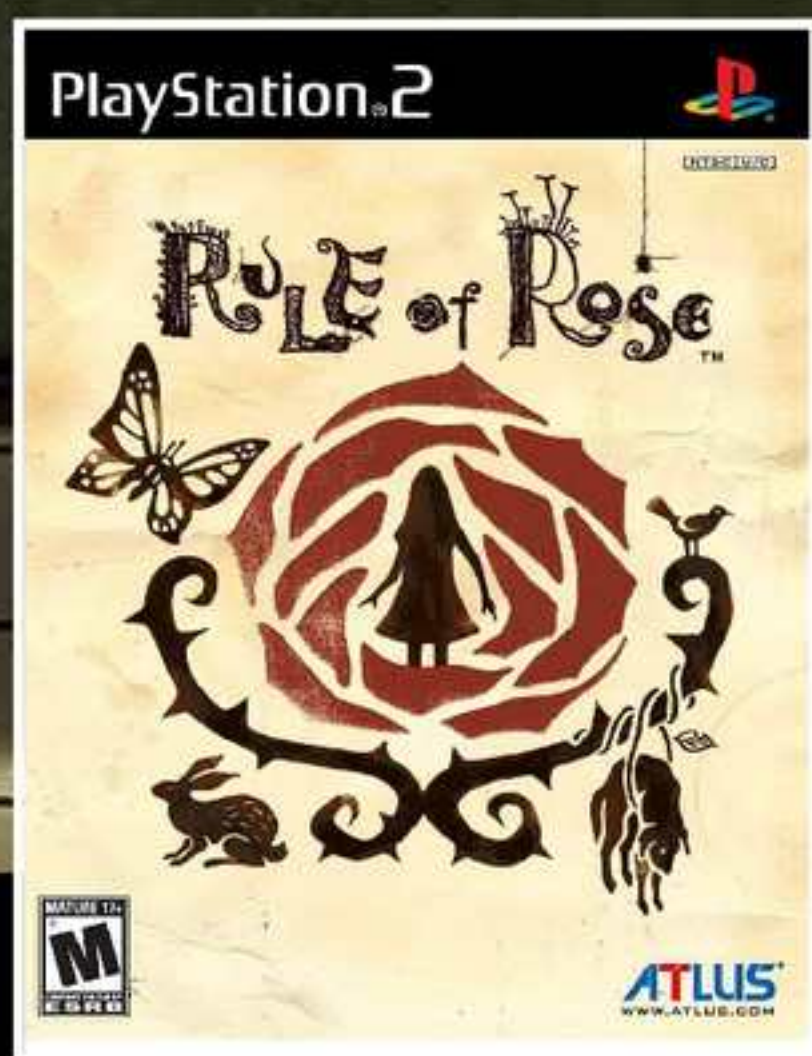


deos. Só não podemos esquecer que é preciso paciência e trabalho e que nem sempre as coisas ocorrem como planejado, eu sempre tenho isso em mente; então trato tudo isso como um hobby.



**CLIQUE NOS VÍDEOS PARA  
CONFERIR DIRETAMENTE NO  
CANAL RAMONE**

# RETRÔ - FLASH REVIEW



## RULE OF ROSE

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Atlus  
Distribuidora: Punchline  
Gênero: Terror  
Plataforma: PS2  
Classificação: +17 M  
Lançamento: 12 set. 2006

### PONTOS POSITIVOS

1. História bem acabada;
2. Trilha sonora de qualidade;
3. Gráficos bonitos para o gênero.

### PONTOS NEGATIVOS

1. Lutas complicadas e frustrantes pela jogabilidade;
2. Monótono em alguns momentos.

NOTA:

8,5

Intrigante, envolvente e perturbadora são palavras que definem bem a experiência vivenciada pelo jogador em Rule of Rose, título que apela para o terror psicológico do início ao fim.

A trama gira em torno da adolescente chamada Jennifer de 19 anos que não possui lembranças de sua infância e nem de seus pais, o jogo se dá início em um ônibus com Jennifer sentada a janela e um menino lendo uma história em voz alta algumas cadeiras a frente, de repente ele surge ao lado do protagonista pedindo que termine de ler a história para ele, porém não há nada escrito nas páginas seguintes e antes que Jennifer perceba o menino já desceu do ônibus.

Intrigada e assustada com o fato do garoto saber o seu nome, Jennifer o segue até uma casa onde os fantasmas de seu passado lhe esperam para lhe trazer de volta suas lembranças da forma mais atormen-

tadora possível. Após poucos acontecimentos a protagonista se encontra dentro de um zepelin cercada de crianças que interagem com ela como se tivesse 12 anos de idade e se vê obrigada a seguir as ordens dadas pelo clube dos aristocratas, formada pelas próprias crianças.

Sem mais delongas você sai em busca de "oferendas" exigidas pela líder do clube e logo entende a mecânica de jogo onde é necessário coletar itens e usá-los de forma adequada para avançar no roteiro. Como Jennifer entrou em uma casa e apareceu em um zepelin, porque as crianças despertam tanto medo na protagonista e como tudo está conectado ao seu passado são algumas das principais questões que fazem o roteiro andar e prender o jogador até o seu fim.

CONFIRA A ANÁLISE COMPLETA CLICANDO AQUI.



# 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](mailto: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 displays the VidaPlaystation website layout. At the top, there is a navigation bar with 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 titled "Detonado - Resident Evil 6" with a "Leia mais" link. To its left is a vertical sidebar with smaller article thumbnails.
- PUBLICIDADE IN-GAME:** An advertisement for "PLAYSTATION NETWORK CARD APARTIR DE R\$ 27,99" by Xplode Games, showing network cards for \$10, \$20, and \$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 P33:** 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!

