

EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA

REVISTA VIDA PLAYSTATION

Nº #15

ANÁLISES

THE LAST OF US
RAGNAROK ODYSSEY
FAR CRY: BLOOD DRAGON
LABYRINTH LEGENDS

PRÉVIAS

CHRONOS MATERIA
INFAMOUS: SECOND SON
CDZ: BRAVE SOLDIERS

METRO LAST LIGHT

ARTIGO: ESPECIAL ASSASSIN'S CREED (PARTE II) | RETRÔ:
STREET FIGHTER: ALPHA ANTHOLOGY (PS2)
RESENHA: A CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO
RESUMO: E3 2013

The Last of Us finalmente chegou, e consigo veio não apenas um jogo, mas um ideal, uma forma de se construir um império. A Sony continua trabalhando pesado para mostrar que o Playstation 3 é sim um console para dez anos de diversão, e este é apenas um dos diversos outros grandes títulos que ainda chegam este ano.

Nesta revista, analisamos TLUS em sete páginas para você, e por isso, outras análises foram deixadas de lado em favor deste grande título, que merece cada espaço e cada título já apontado.

O mês passado foi também o mês da E3 2013, e você confere aqui um breve resumo, o conteúdo completo se encontra disponível em nosso site, portanto, não deixe de acessar e conferir.

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



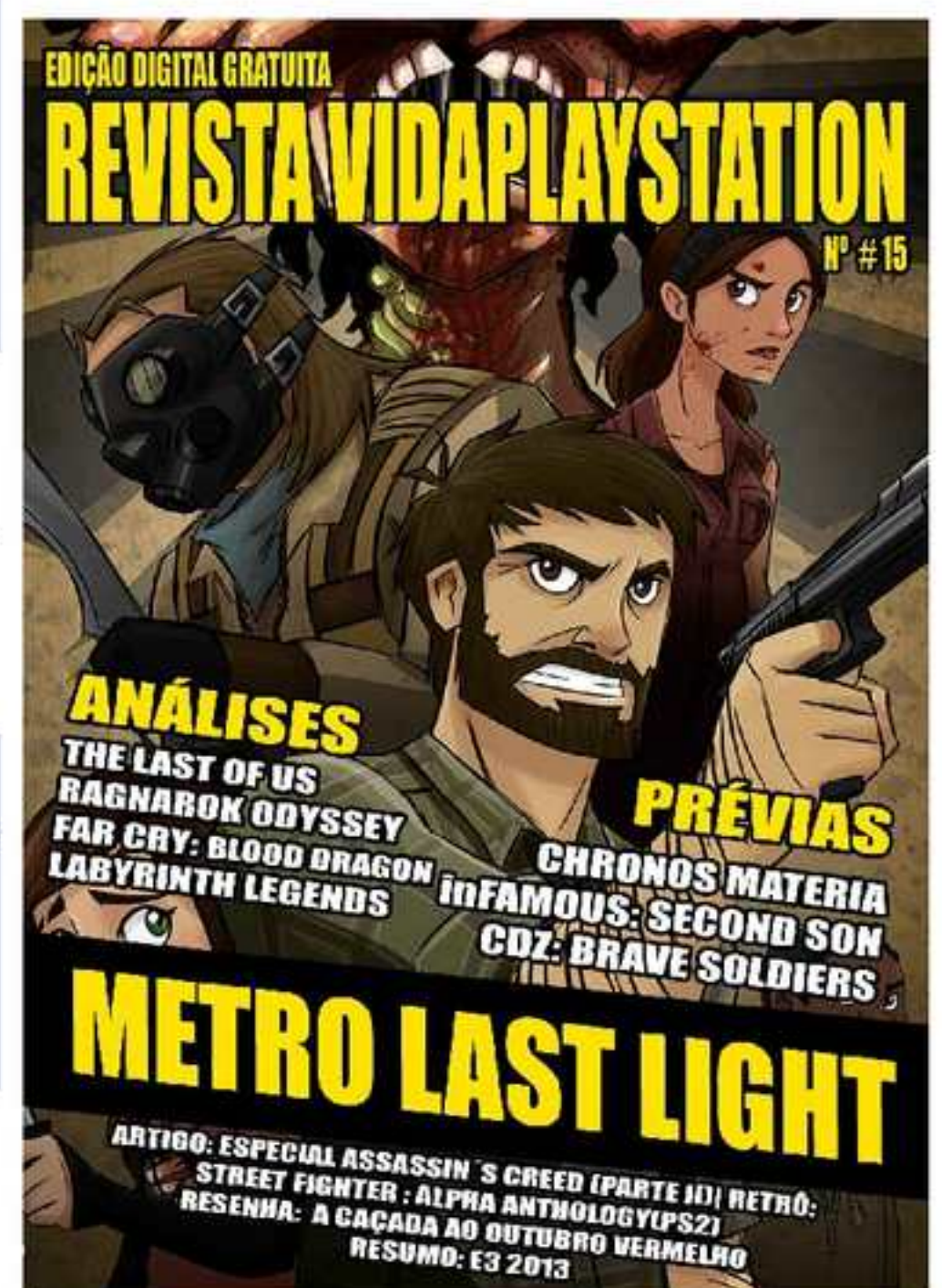
Sérgio Henrique B. Vi-
veiros
Colaborador



André Luiz Galatti
Colaborador



Tony Almeida
Publicidade



PARA RECEBER EM SEU E-MAIL
BASTA SE CADASTRAR NO SITE

METRO

LAST LIGHT



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 (PARTE II).....	08
PSN - PLUS.....	10
PSN ANÁLISE - FAR CRY: BLOOD DRAGON.....	12
PSN ANÁLISE - LABYRINTH LEGENDS.....	16

PLAYSTATION VITA

PRÉVIA: CHRONOS MATERIA.....	20
ANÁLISE: RAGNAROK ODYSSEY.....	22

PLAYSTATION 3

PRÉVIA: inFAMOUS: SECOND SON.....	26
PRÉVIA: OS CAVALEIROS DO ZODIACO.....	28
ANÁLISE: THE LAST OF US.....	30
ANÁLISE METRO LAST LIGHT.....	38

ANUNCIANTES



ANUNCIE AQUI!. PREÇO
ESPECIAL!

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

EXTRAS

E3 2013.....	42
RETRÔ ANÁLISE.....	50

PARCEIROS



DESTAQUES DO FÓRUM

TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	2.018
2.Hyuga	1.721
3.DiegoAC	1.388
4.Antipaladino	1.222
5.Kurosaki Ichiigo	1.038

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?



(...) acabei de terminar little big planet karting, game muito divertido e é excelente pra quem busca um game de kart (...)

- Hyuga



(...) Comecei a jogar Metal Gear Collection do Vita.(...)

- kurosaki ichiigo



(...) Acabando tudo, fui jogar a DLC 400 days, e... não vi nada da história original interferindo na DLC, a não ser aquele do Russel que aparece a pessoa que morreu pelas mãos da Lilly, de resto, nada que influenciasse....(...)

- Fbanin

CLUBE DA PLATINA



(...) Fiz 100% da Central de desenhos plus no vita(...)

- DiegoAC



(...) Minha platina de número 60!! Desafio vocês a platinar esse jogo, muahaha.(...)

- Laddyvalentine



(...) Darksiders platinado (...)

- WagTrautmann



ESPAÇO DO LEITOR

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



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.			
Seja bem-vindo 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
Central do Membro VidaPlaystation É nesta área que nossos membros ficam sabendo como postar, bem como resolvemos também questões técnicas de nosso fórum. <ul style="list-style-type: none"> Painel da Administração e moderação (1/15) Elaboração da Revista (12/450) 	40 Tópicos	775 Respostas	Última Postagem: Re: Departamento de Marketing... Por DiegoAC 1 dia, 5 horas atrás
Revista VidaPlaystation Última Postagem: Re: ...	10	232	Última Postagem: Re: Revista



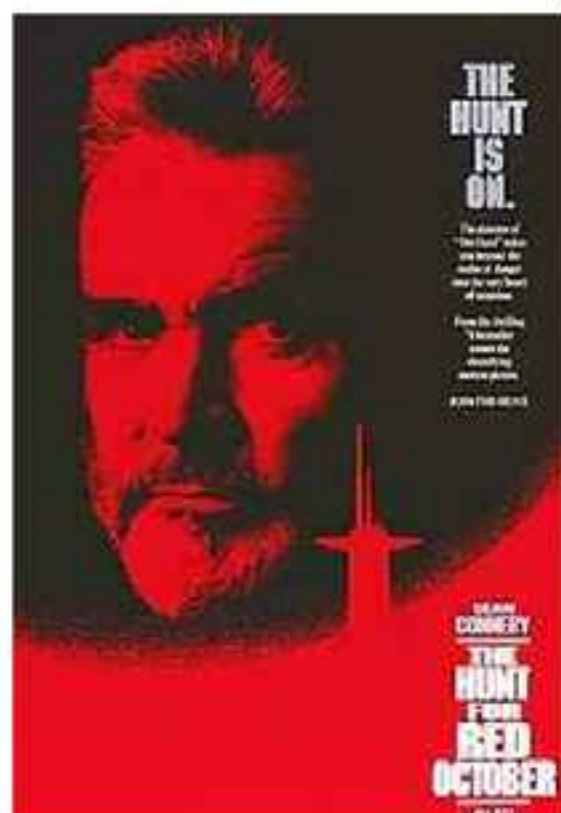
GRAND THEFT AUTO V



GOD OF WAR IV

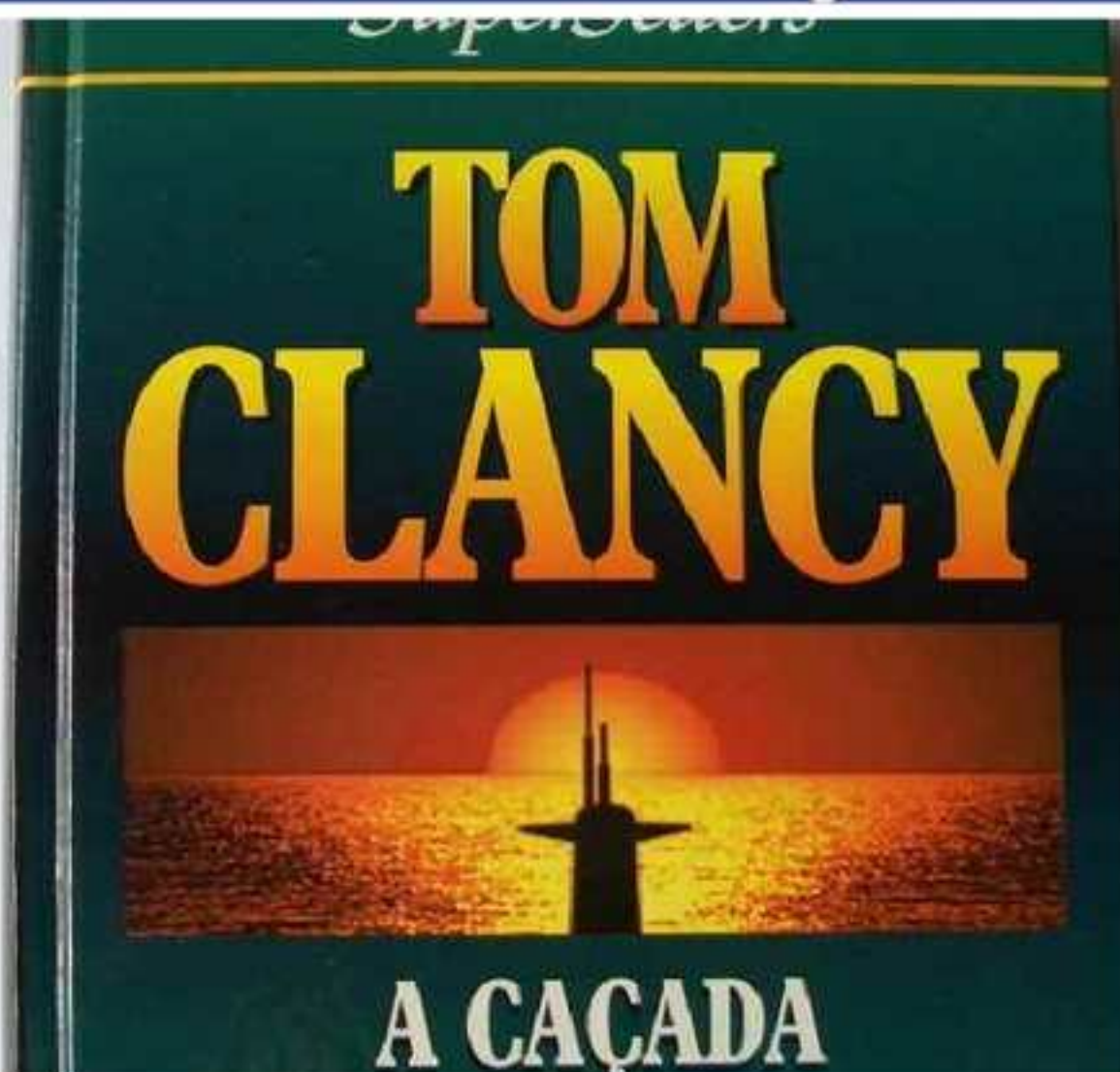
PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER

Por: Thiago H. R. Costa



A CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO

Editora: Record
Autor: Tom Clancy
Páginas: 450



Poucos sabem, mas um dos maiores filmes já lançados no cinema mundial foi baseado em um livro escrito por Tom Clancy, o mesmo autor que leva o nome em diversos títulos lançados pela Ubisoft e inspirados em seu universo.

A caçada ao outubro vermelho foi lançado pela primeira vez em 1984, era o sonho de Tom Clancy sendo realizado da melhor forma possível. O sucesso foi tamanho que criou um novo gênero chamado de "techno-thriller", abordando intrigas políticas, econômicas, militares e suspense em seus mínimos detalhes, recebendo elogios do próprio Presidente norte-americano na época, Ronald Reagan.

Tom Clancy, nos apresenta neste livro o personagem Jack Ryan, que se tornaria nos anos seguintes um dos mais marcantes personagens do mundo literário.

Durante a Guerra Fria, a URSS desenvolveu um novo submarino, cujo novo formato de propulsão magnetohidrodinâmica, o fazia indetectável pelos sonares inimigos. O livro leva o suspense e

a tensão logo em suas primeiras páginas, um submarino soviético impossível de ser detectado se aproximando da costa norte-americana só pode significar um ato de guerra.

O Capitão Mark Ramius, oficial Comandante do Outubro Vermelho recebe ordens para levar o seu submarino para testes com seu antigo aluno, o Capitão Tupolev, mas a história toma um novo rumo, quais seriam os verdadeiros planos de Ramius? Para não atrapalhar a história você deverá ler o livro, ou quem sabe, assistir o filme, que se encontra disponível no Netflix e pode ser conferido diretamente do seu PS3 ou PS Vita.

O clima tenso de perseguição, patriotismo é destacado com clareza no livro, seja por parte dos norte-americanos, seja por parte dos soviéticos.

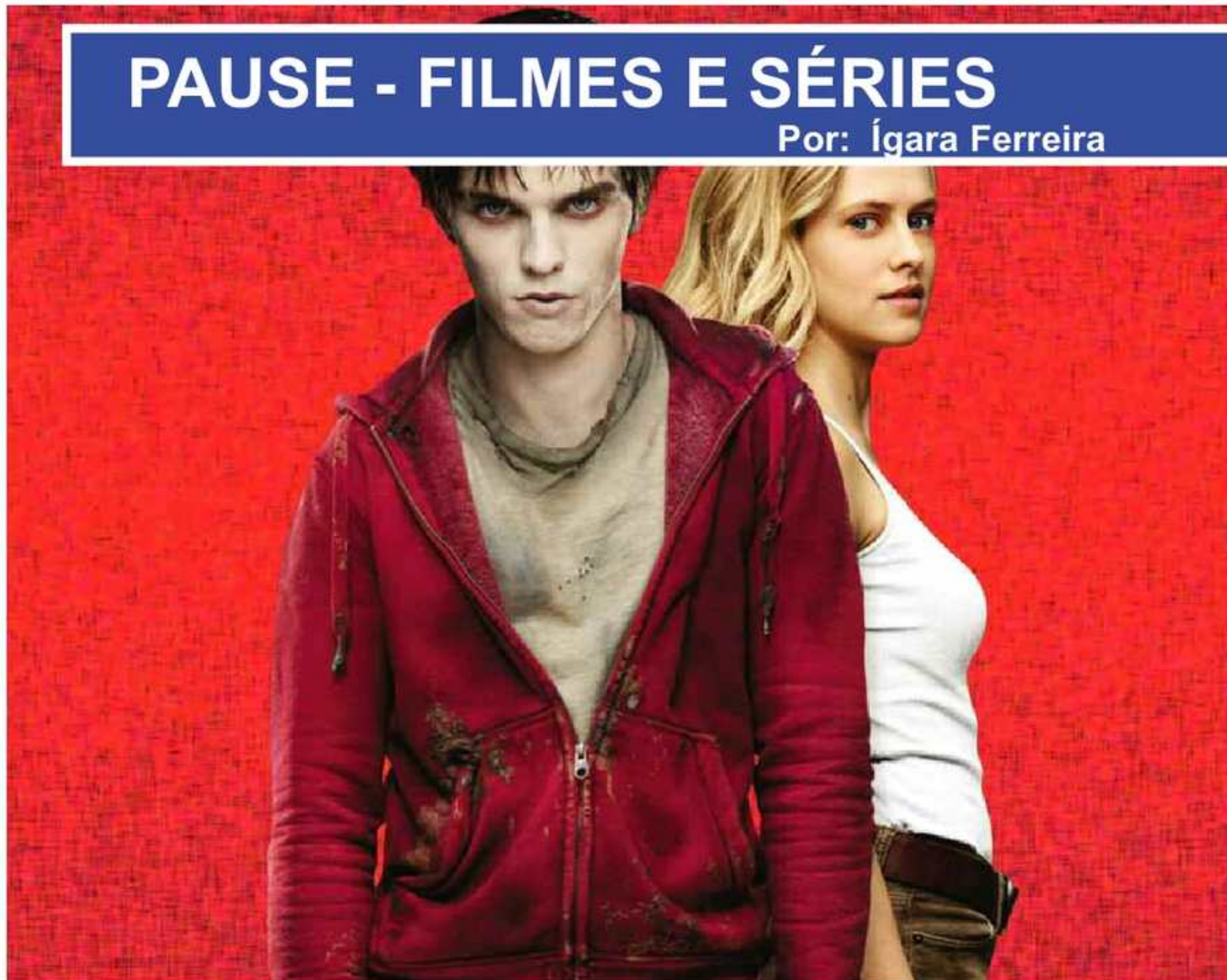
Jack Ryan, é o único que consegue prever qual a real intenção do Comandante do Outubro Vermelho, e parte em uma missão desesperadora para interceder no conflito, antes que uma guerra nuclear seja declarada.

Com cerca de 450 páginas o livro consegue ser mais completo, e conseqüentemente levar o leitor a um mundo bem mais profundo do que o apresentado em seu filme homônimo. Como sempre, os filmes precisam se adequar a um período de poucos minutos e acaba por cortando partes importantes, ou alterando determinados fatos com o objetivo de tornar a narrativa mais dinâmica no cinema.

Gosta dos jogos que levam o nome Tom Clancy? Então não deixe de conferir A Caçada ao Outubro Vermelho.

PAUSE - FILMES E SÉRIES

Por: Ígara Ferreira



Meu namorado é um zumbi

Lançamento:
08.02.2013

Duração:
1h37min



Game of Thrones é assim, um seriado com fortes personagens, cada qual com suas histórias distribuídas num mundo onde existem Reinos, Dragões, Gigantes e muito mais!

Toda a serie é focada em seu próprio título, uma guerra de tronos, onde as vezes não os mais fortes, mas os mais espertos e traiçoeiros sobrevivem. Com tantos personagens, você acaba se apaixonando por alguns e torcendo fortemente para que eles vençam suas batalhas e conquistem o reino, mas nem sempre fazemos uma boa escolha.

O seriado foi baseado nos livros de George R.R. Martin e é extremamente fiel ao conteúdo das páginas, a única diferença é que o livro pode detalhar aspectos que a serie não consegue, como os pensamentos dos personagens.

Um típico vírus se espalha pela humanidade gerando muitos zumbis, enquanto o restante da população humana cria uma gigante parede em torno de algumas quadras para se isolar do restante do mundo infectado. Em meio a isso tudo, existe um zumbi incomum, onde em meio a um ataque acaba se apaixonando por uma das vítimas. A partir do momento que a vê, toda a história toma um rumo, pois ele começa a não apenas protegê-la, mas a se tornar cada vez mais humano.

ARTIGO: ESPECIAL ASSASSIN'S CREED (PARTE 2)

Por: Ricardo S. Eugênio e Sérgio Henrique B. Viveiros



Assassins Creed Brotherhood: O jogo continua a história vista em AC II um ano depois do término do segundo game, onde a cidade de seu tio Mario foi destruída e o mesmo morreu durante o confronto, Ezio agora busca vingança e vai para Roma, porém não conseguiria sua vingança lutando sozinho e agora como mestre assassino ele recruta pessoas dispostas a lutar ao seu lado. Este Assassin's Creed não mostrou muita evolução em comparação com o anterior, até temos algumas mudanças como um sistema de combate mais refinado, uso de paraquedas, o uso do steal aqui é mais importante que nos anteriores, mas a principal mudança foi o modo online, jogar online é muito divertido e os



modos de jogo são criativos saindo dos tradicionais Team Deathmatch entre outros.

Assassins Creed Revelation: A memória de Desmond ficou presa na Animus 2.0, o que faz ele viver as memórias de Ezio novamente porém Ezio agora está mais velho, Revelation se passa no ano de 1511 onde ele parte para Constantinopla

(atual Istambul) Ezio parte em busca de conhecimento, mais precisamente da livreria secreta de Altair, ele encontra a porta escondida, porém, ele precisa das chaves necessárias e para abrir a porta. Ezio também encontra pergaminhos da época de Altair e nessas partes jogamos com Altair em diversos momentos da vida dele. Aqui apresenta também um modo de



Curiosidades: Os médicos presentes na saga de Ezio usam aquelas roupas, pois na época a peste negra se espalhava pelas cidades, onde acreditavam que a doença se espalhava só de tocar, pelo ar ou mesmo olhar para uma pessoa com a doença.

jogo onde ficamos sabendo mais da vida de Desmond, estes momentos são em primeira pessoa lembrando um pouco o game Portal, mas não chegando nem aos pés deste.

Ezio ganha a lâmina bico de águia, capaz de usar como tirolesa. Outra novidade são as bombas que podem ser criada por nos encontrarmos na época da pólvora. É possível criá-las escolhendo o recipiente, o efeito e a área de explosão, é possível usar sangue de cordeiro que irá assustar as pes-

soas, dinheiro falso para ajudar na fuga contra os guardas etc, porém a maior novidade para gamers brasileiros é a presença de legendas em português.

Assassin's Creed Bloodline: Lançado para PSP, não alcançou tanto sucesso, aqui voltamos a jogar com Altair em que sua história serve de elo entre AC I e AC II, Altair sai da Terra Santa e parte para a ilha de Chipre para Assassinar os Templários Remanescentes.



Confira a análise de Assassin's Creed: Brotherhood, clicando aqui.

PSN - PLUS



PlayStation®Plus

DESTAQUES DO MÊS

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

PlayStation®3



PS Vita™



PSP, Compatible on PS Vita

Julho é o mês de um dos maiores FPS da atualidade surgir de forma gratuita na PSN Plus. Quem ainda não jogou poderá experimentar Battlefield 3.

V

IRTUE'S LAST REWARD



Virtue's Last Reward chegou gratuitamente para os assinantes da PS Plus americana e obviamente para os donos do Playstation Vita, junto com outros jogos como Dokuro e Metal Slug XX, título do PSP compatível com o PS Vita.



VIDEOGAMES E CIA

ALEXANDRE MAGNO - TONY NASCIMENTO - FILIPE OLIVEIRA - CARLOS HENRIQUE

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 RATCHET & CLANK: FULL FRONTAL ASSAULT



CLIQUE NA IMAGEM ACIMA PARA CONFERIR O DETONADO DE RESIDENT EVIL REVELATIONS

FARCRY 3

BLOOD DRAGON



Far Cry 3: Blood Dragon

Por: Diego de Almeida Castro

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

PONTOS POSITIVOS

1. Jogabilidade fluida e natural;
2. Referências sarcásticas e engraçadas;
3. Nostalgia do início ao fim.

PONTOS NEGATIVOS

1. Poucas missões principais;
2. Sem inovações.

NOTA :

8,8

Depois de Far Cry 3 ter fechado o ano de 2012 com a aventura insana de Jason Brody, a Ubisoft resolveu ir mais longe reescrevendo os últimos 30 anos da história da humanidade em Blood Dragon. Reviva sua infância ou juventude, ou até mesmo algo novo lutado contra ninjas ciborgues, dragões mutantes e uma ameaça nuclear em um futuro pós-apocalíptico coberto de neon e inspirado nos maiores filmes de ação dos anos 80 e 90.

Em pleno ano de 2007 o mundo ainda vive as tensões de uma guerra fria que dizimou diferentes países ao longo dos anos, o jogador no comando do cybercomando Rex Power Colt, um homem metade máquina e ex-soldado americano que ainda trabalha para o governo em missões de

alto risco deve invadir uma ilha situada no "black sector", descobrir quem está por trás das atividades militares não autorizadas na região e impedir quaisquer planos que possam piorar a delicada situação global. Resumindo, Rex é um supersoldado cheio de frases de efeito e piadas sarcásticas que mata caras maus usando armamentos futuristas em uma pequena ilha habitada por animais mutantes e até mesmo dragões que soltam laser pelos olhos, seu objetivo é nada mais do que eliminar o líder dos caras maus e impedir um ataque nuclear, tudo isso em uma aventura cheia de explosões e referências a filmes, desenhos e jogos dos anos 80 e 90.

O enredo por mais banal que pareça é o ponto forte do game, ao longo das 7 missões principais e cerca de 30 secundá-



"(...) As missões secundárias em sua grande maioria permitem que o jogador escolha entre tiro-teios improvisados e uma ação stealth para eliminar inimigos e cumprir objetivos(...)"



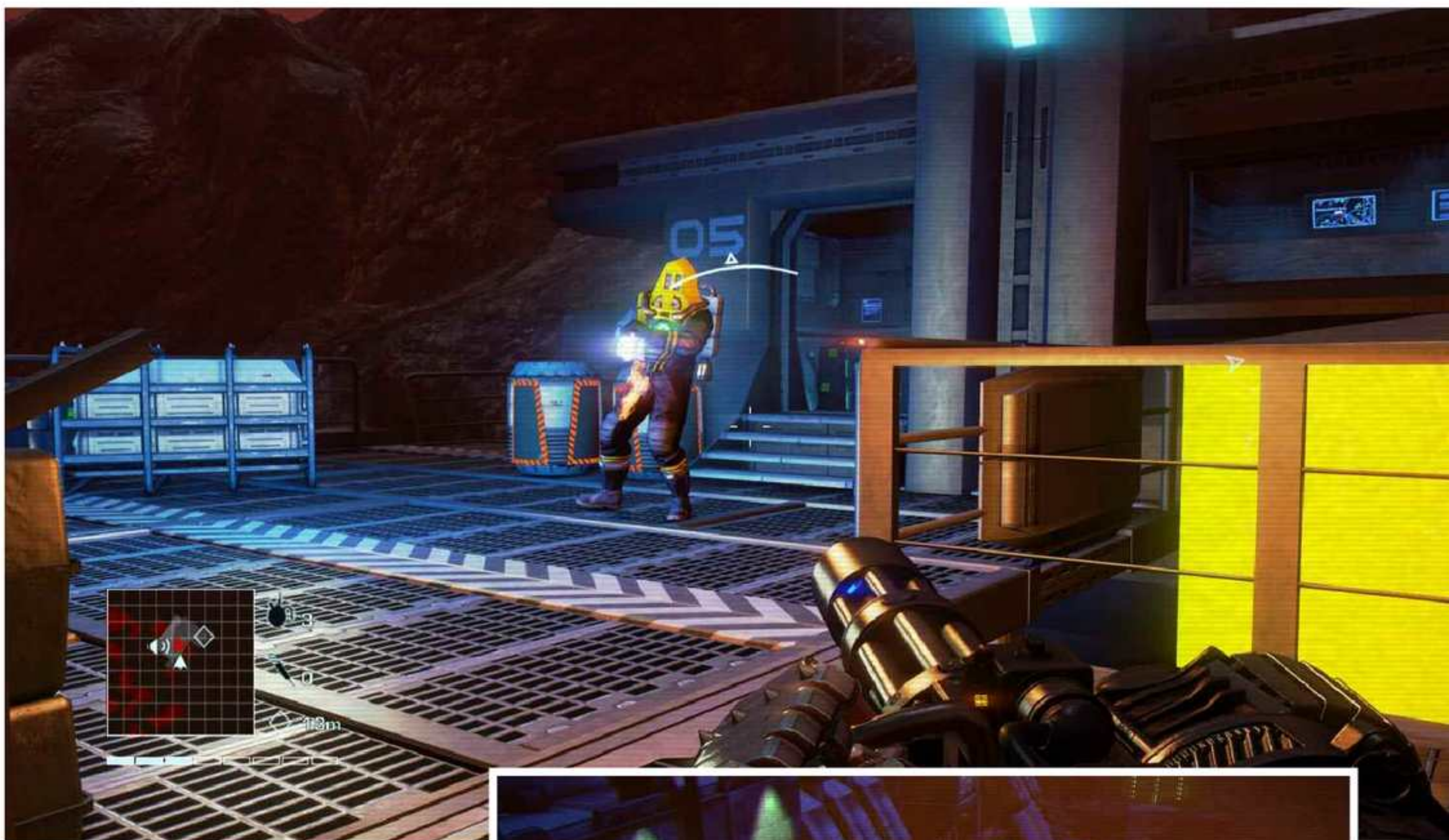
rias o jogador experimentará os maiores clichês do cinema em cenas copiadas dos maiores filmes de ação de todos os tempos, pode-se dizer que todo o restante do game foi meramente retirado do Far Cry 3 original e pintado com novas texturas e efeitos. A jogabilidade se apresenta como um FPS, porém mistura um pouco de ação stealth e um sistema de evolução inspirado em RPGs, diferente do terceiro game esse não conta com um sistema de caça, os animais continuam espalhados pela ilha em uma variedade bem menor, mas não há nenhuma finalidade em matá-los, uma vez que Rex não precisa melhorar nenhum equipamento além de suas armas altamente tecnológicas. A ação stealth permaneceu intocada permitindo ao jogador eliminar seus inimigos de forma silenciosa se esgueirando por moitas e atrás de

objetos do cenário, já os combates se tornaram muito mais simples visto a capacidade sobre-humana de Rex em carregar muita munição e armas maiores e mais potentes, além de aguentar muito mais tiros e se regenerar muito mais facilmente.

Apesar de muita coisa permanecer intocada alguns detalhes sofreram mudanças para melhor e algumas limitações também. A ilha é muito menor que a do original e permite que o jogador vá de um canto a outro correndo, o sistema de evolução foi simplificado e além do jogador começar com a maioria das finalizações corpo a corpo todas as demais habilidades são ganhas de forma linear sem haver mais uma árvore de opções que permitia o jogador escolher como distribuir seus pontos, agora para cada nível existem habilidades pré-determinadas que o jogador

adquire acumulando pontos de XP, esses são ganhos realizando missões principais e paralelas além da execução de inimigos e animais.

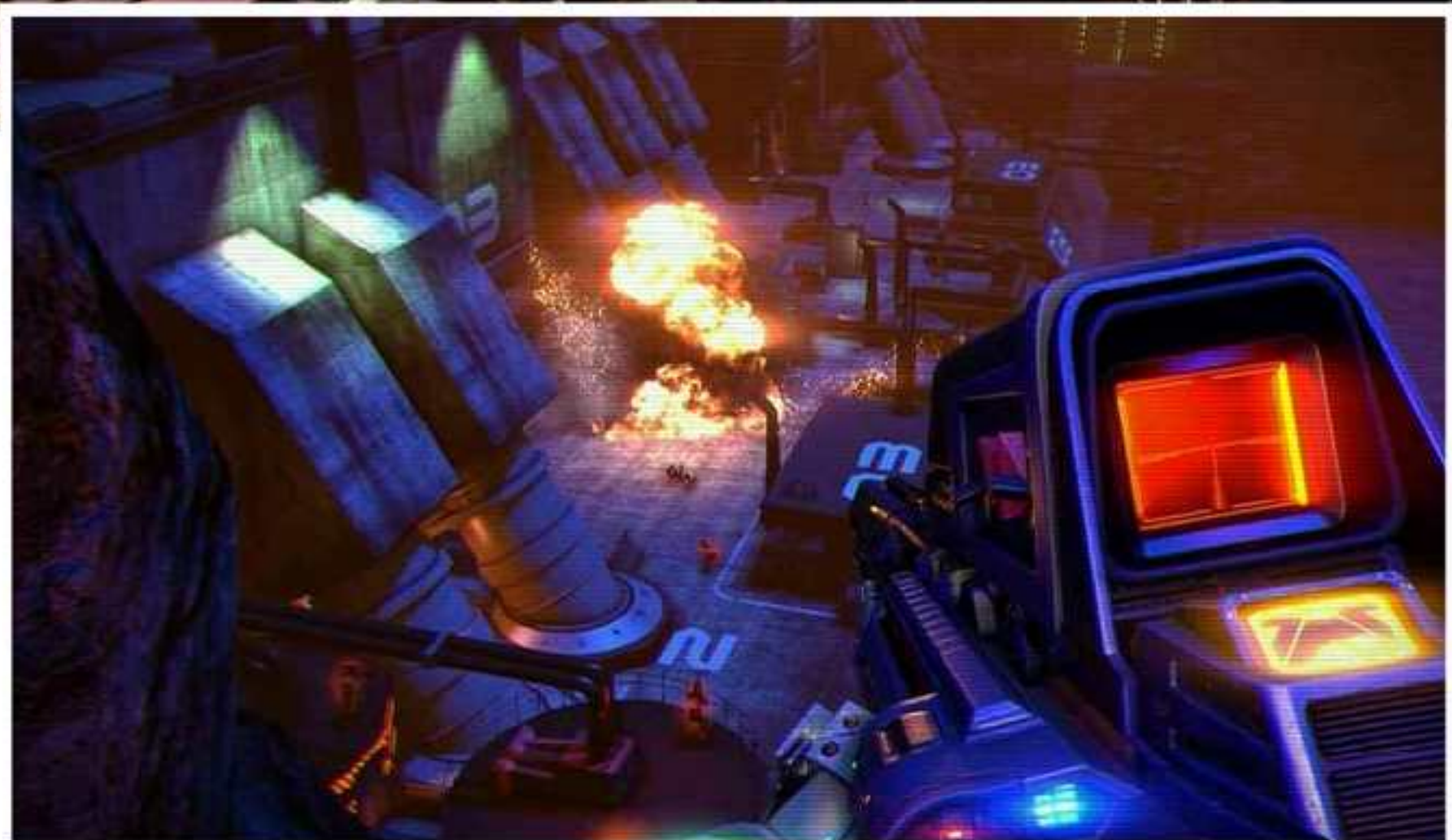
As missões secundárias em sua grande maioria permitem que o jogador escolha entre tiro-teios improvisados e uma ação stealth para eliminar inimigos e cumprir objetivos, elas apostam em mais referências e não são repetitivas uma vez que não são muitas, porém são simples de executar e rápidas adicionando pouco tempo de vida extra ao game. Já as principais focam em cenas de ação explosivas mesmo permitindo em alguns momentos que o jogador opte por passar despercebido pelos inimigos, nessas missões os jogadores mais vividos lembrarão grandes momentos do cinema, seja no uso exagerado de neon, na trilha sonora cheia de



sintetizadores e guitarras, nas frases de grandes heróis repetidas na íntegra ou em cenas descaradamente copiadas de grandes sucessos.

Para quem não viveu na era dos grandes filmes de ação a experiência poderá parecer forçada e exagerada demais se comparada aos games da atualidade, por outro lado esses jogadores terão a oportunidade de conhecer alguns dos momentos mais épicos dos cinemas, além de viver uma história que em certos pontos satiriza os padrões dos atuais game do gênero.

Como em Far Cry 3 ainda existem bases inimigas espalhadas pelo mapa, esses locais são facilmente encontrados através do GPS ou pelo discreto feixe de neon que pinta as nuvens com a bandeira inimiga. Tais bases funcionam como obstáculos na hora de realizar missões primárias uma vez que abrigam uma grande quantidade de inimigos, a solução é tomá-las da forma como o jogador preferir funcionando da mesma forma como no jogo original onde basta eliminar todos os inimigos a qualquer momento do jogo, porém



existe uma pequena novidade, as fortalezas são guardadas por escudos laser que impedem que os temidos blood dragons as invadam, caso o jogador deseje pode

desarmar esses escudos e chamar a atenção dos dragões com corações que podem ser retirados dos inimigos em ataques corpo a corpo, e então o trabalho de limpar



a base fica por conta do dragão. Nada é tão simples então a base só passa para as mãos do jogador após o dragão sair ou for morto, derrubar ou afugentar um réptil gigante que solta raios laser pelos olhos é um serviço perigoso, mas não deixa de ser uma possibilidade divertida e desafiadora.

Em termos técnicos Blood Dragon não mudou nada em relação a Far Cry 3 e nesse aspecto pode ser considerado apenas uma DLC do mesmo, de novo existe apenas a trilha sonora, algumas armas e os dragões de sangue, todos os animais, inimigos e cenários foram reaproveitados do anterior e modificados com texturas novas e uma boa dose de neon, isso não chega a ser um grande problema pois Far Cry 3 possui gráficos muito bonitos. O som das armas e explosões foi reaproveitado e contou com algumas adições mantendo um nível padrão de qualidade. A temática de Blood Dragon é que dá nova vida ao motor usado em Far Cry 3, as florestas mutantes possuem árvores cobertas de neon, os animais macabros possuem aparências assustadoras provenientes da guerra



nuclear e ao fundo dos cenários é possível ver dezenas de cidades queimando e cogumelos de fumaça se formando, até mesmo o céu do jogo é coberto por nuvens o tempo inteiro impossibilitando a percepção da transição de dia e noite mantendo o clima futurista pós-apocalíptico.

Blood Dragon era para ser apenas uma DLC, mas sua proposta foi grandiosa demais para se limitar a um conteúdo adicional, de fato sua proposta é muito interessante e explora uma área desconhecida por muitas produtoras, porém a falta de novidades e a reciclagem quase por completo de Far Cry 3 deixa o título sem uma cara excepcionalmente nova. De qualquer forma o título serve para

matar saudades dos tempos onde calças coladas, letreiros em neon e penteados engraçados eram moda e, com uma qualidade técnica invejável, diverte muito em suas poucas horas de duração.

PSN - ANÁLISE

LABYRINTH LEGENDS



PRESS START

LABYRINTH LEGENDS

Por: Petro Santos

Produtora: Creat Studios
Distribuidora: Creat Studios
Gênero: RPG
Plataforma: PS3
Classificação: Livre
Lançamento: 18 dez. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Level desing criativo;
2. Diversão;
3. Jogabilidade simples e fluída.

PONTOS NEGATIVOS

1. Trilha sonora quase inexistente;
2. Muito curto;
3. Falta de modos online.

NOTA :

7,5

Labyrinth Legends é um jogo no estilo dungeon crawler, onde você ajuda o personagem principal a libertar sua amada que foi raptada. A história é simples, você deve vencer cada dungeon até encontrar o bruxo que raptou sua amada e vencê-lo, nada de complicado.

Essa simplicidade do enredo se estende para o gameplay, onde você deve atravessar várias dungeons coletando itens que te ajudam no decorrer da jornada e estrelas que servirão para desbloquear novos níveis, esses itens podem ser armas, armaduras, desde uma espada de madeira ou um balde que é usado como capacete ou até mesmo um elmo de cavaleiro, tornando o personagem principal um tanto caricato, coisa que não chega ser um sátira, mas é um toque a mais para o game.

Os comandos são distribuídos em golpe fraco, forte, defesa e corrida, tudo muito simples, conforme você for avançando no jogo a dificuldade das dungeons vão aumentando, e tornando o jogo cada vez mais desafiador.

De acordo com a velocidade que você passa pela dungeon, o número de inimigos mortos você terá bonificações em dinheiro ou itens.

Os gráficos são simples mas fazem bem a sua parte, os personagens lembram bonecos de lego, pois tem aquela cabeça quadrada, sendo um tanto cartunescos, mas combinam bem com os cenários e a câmera que o game dispõe. Cada dungeon tem sua temática, deixando cada fase com o seu toque especial, tudo muito simples, mas cumprindo bem no que foi proposto.



Como tudo nesse game é simples, não podemos esperar uma trilha sonora de alta qualidade, tudo se resume as músicas dos menus, e aos sons dos golpes que o personagem desfere, na maior parte do tempo você nem nota que o som não veio trabalhar.

O jogo tem um modo multiplayer offline para até 4 pessoas, podemos dizer que essa é a grande falha de Labirinth Legends, com alguns modos como

os tradicionais Survival, Domination, e o modo Race for Treasure onde o objetivo é coletar o maior número de tesouros possíveis, tudo isso seria elevado ao ápice se tivéssemos um multiplayer online, colocando o game no mesmo patamar de Castle Crashers e Fat Princess, mas esse erro deixa o game em um patamar abaixo, não que isso seja algo que estrague o jogo, só deixa a longevidade do título limitada.

Labirinth Legends é um jogo que não pode passar despercebido para um fã dos jogos no estilo dungeon crawler, que eram muito famosos na época dos 16-bits e que aos poucos foram sendo esquecidos, uma temática simples, divertida e descompromissada tornam o game uma excelente escolha para algumas horas de jogatina.



Clique e acesse o canal

THE LAST OF US



Clique e acesse o canal



PRÉVIAS E ANÁLISES || PS VITA



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 peca na ausência de grandes títulos exci compra poderá ser um tanto quanto complicada para os amantes dos mundos dos

PRÉVIAS

ANÁLISES



CHRONOS
MATERIA



RAGNAROK
ODYSSEY

CHRONOS MATERIA

クロノス・マテリア



CHRONOS MATERIA

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Gust
Distribuidora: Gust
Gênero: J-RPG
Plataforma: PS Vita
Classificação: Pendente
Lançamento: 25 set. 2013

J-RPG é o clássico game em que você joga com adolescentes em que devem de alguma forma salvar todo o mundo, geralmente com um grupo diversificado e com mascotes bonitinhos e fofinhos, além de ter batalhas regadas de muitos golpes e magias que são feitas num esquema em turnos, ou seja, cada personagem em batalha tem um tempo de ação e que depois disso, fica num hiato de tempo para esperar a sua próxima vez de atacar. A empresa Gust resolveu fazer um típico game de RPG oriental para o Vita, mas que contem algumas coisas que não são comuns no estilo nipônico.

Chronos Materia começa do mesmo jeito que qualquer RPG japonês, um garoto chamado Tempo e uma garota chamada Íris precisam salvar o mundo, algo cli-

chê ainda mais se levamos em consideração que eles tem o aspecto em anime, rostos felizes e que de alguma forma, um irá se apaixonar pelo outro.

O que muda aqui é a ideia da Gust é de fazer um game com uma história parecida com a do clássico Chrono Trigger (Squaresoft), aqui Tempo e Íris precisam viajar pelo tempo, indo e vindo de vários locais pelo mundo para evitar a destruição em massa que assola o nosso planeta. Vale lembrar que em Chronos Materia o único personagem masculino do seu grupo será Tempo, os outros integrantes (que ainda não tiveram seus nomes revelados) serão todos formados por garotas.

Desde a mais nerd com cara de boba até a mais sensual com roupar diminutas e um senso de sarcasmo.



Outro fator interessante no game é que ele está sendo todo feito "à mão"! Isso mesmo, os cenários, personagens e afins são todos feitos à mão, dando um visual muito bonito e bem feito para cada lugar na qual você vá. O Sistema de batalha em Chronos Materia não é muito bem explicado pela Gust, mas pelo se pôde ver em algumas imagens liberadas pela empresa, o game será no formato Turno, mas terá alguns elementos de jogos de estratégias, como quando deve-se utilizar a melhor magia para derrotar um inimigo, ou a melhor posição de ataque que lhe renderá uma boa quantidade de danos no inimigo.

E por falar em inimigos, alguns chefes que você encontrar no jogo não poderão ser derrotados no "tempo" em que você esti-

ver, sendo obrigado a viajar para o passado/futuro daquele mesmo local para derrotá-lo. Alguns itens que você coletar num determinado tempo poderão ser carregados para outros tempos e em alguns casos, até mesmo serão necessários para abrir novos caminhos: Um exemplo: Você está numa caverna e dentro dela, tem um portão que está emperrado, velho e trancado!

Você deverá viajar para o futuro para forjar uma chave, voltar no tempo em que a porta ainda estava inteira e aí, abri-la com a chave, depois, voltar para o presente e seguir caminho que agora está aberto. Complicado, mas até engenhoso.

Por outro lado, no game é que você poderá dar respostas que irão mudar o rumo não só da

história como também o rumo de alguns locais e monstros no mundo. Uns poderão lhe ajudar, outros podem lhe negar auxílio. Uns monstros podem ter evoluído, depois de suas atitudes, para um nível maior e serem extremamente perigosos e por aí vai.

A Gust já informou que Chronos Materia será lançado no Japão dia 25 de setembro, exclusivamente para o Vita e que até o momento não tem uma data definida para o ocidente. Segundo boatos, a empresa quer primeiro esperar pelas vendas do game no oriente para só depois ver se valerá a pena uma versão ocidental.

ANÁLISE - PS VITA



RAGNAROK ODYSSEY

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Game Arts
Distribuidora: X Seed Games
DrinkBox
Gênero: RPG
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 30 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Excelente gráficos e um designer de fases muito atraente
2. Boa dose de dificuldade
3. Modo online muito divertida, ainda mais com os amigos;

PONTOS NEGATIVOS

1. Os sons no geral não são tão espetaculares quanto os gráficos;
2. Algumas missões repetitivas;
3. Alguns Bosses são realmente chatos.

NOTA:

9,0

O nome Ragnarok é atualmente sinônimo de qualidade, isso para qualquer jogador que ao menos goste de um bom jogo de RPG.

Criado originalmente para os PC's, Ragnarok com pouco tempo de vida já arrastava multidões de fãs que não se desgrudavam da frente do PC. Ao ver isso, logicamente que uma série como essa não poderia ficar fadada à apenas uma plataforma e assim vários jogos levando o nome "Ragnarok" foram lançados para outros sistemas, como o Nintendo DS, celulares e tablet's.

Agora com o novo portátil da Sony no mercado, o Vita, que é uma máquina de alta performance, a Game Arts, empresa conceituada no mercado por fazer jogos como os clássicos Lunar e Grandia, resolve fazer um game que

leva a acunha de Ragnaork Odyssey para o portátil.

Logicamente a primeira coisa à ser notada é seus belíssimos gráficos e não tem como negar, é um dos melhores até o momento para o aparelho. Não são gráficos que se aproximem de algo já lançado para o PS3 como muito falavam, mas que é mais bonito e nítido do que os jogos de PS2, nisso podem apostar.

Tudo no game é bem feito, as cidades por vezes são pacatas com NPC's indo e vindo de um lado para o outro, casebres, castelos e fortalezas que lembram a grande era medieval contrastam com belas paisagens como montanhas, riachos, florestas (que algumas vezes são bem sombrias), ruínas e até locais tomados por gelo e magma! E nesse cenário que vemos uma grande harmonia entre raças, isso claro em seus de-



vidos lugares, como em cidades que vemos os mais estranhos tipos de pessoas e em campos abertos, aonde batalhamos em que encontramos bichos fofinhos vivendo lado a lado de enormes bestas (e quando falo de enormes eu quero dizer gigantes!).

No geral o game é bem fácil de se jogar, você cria seu personagem e sua classe, que pode ser mudada quando quiser mais tarde sem perder qualquer tipo de status ou item para isso. Aceita as missões nas Gilds que podem variar desde encontrar um simples objeto até ter que derrotar enormes bestas que parecem que nunca morrem, e some isso com um determinado tempo para realizá-las.

Além disso no game você não evolui e sim sobe de "rank", como isso? Você se pergunta e é simples, no game muitos inimigos "dropam" itens ou você mesmo pode comprá-los e esses itens acabam aumentando seu status como HP, AP, resistência, ataques etc, basta ir equipando eles e melhorando seu personagem. Mas lembre-se que seu personagem possui um certo limite de itens que podem ser equipados e para aumentar a capacidade para equipar, você precisa fazer Upgrades nas suas roupas e armaduras nos ferreiros para que elas lhe possibi-



litarem maior espaço para equipar.

Não vou me prender muito em falar dos efeitos sonoros até porque eles são bem básicos e não ganhariam nenhum concurso de melhores efeitos, nem mesmo em celulares. Aqui tudo é bem básico, as dublagens são descentes e o som ambiente cumpre o seu papel, mas nada de bom ou de ruim deve ser citado, apenas competente. Nada mais.

Agora a cereja do bolo é o modo online. Aqui você pode entrar nas tavernas e escolher se quer entrar no modo solo, modo co-op via Adhoc ou online. Escolhendo os dois últimos você pode, com mais 3 colegas realizar as mais divertidas e cansativas missões que o game pode lhe oferecer, isso com menus intuitivos e de fácil acesso e que não atrapalha sua jogatina enquanto escreve alguma mensagem para seus companheiros. Mas não vá achando que só porque está num quarteto

que você sairá varrendo o chão com os inimigos, não é bem assim, na verdade, o game fica mais difícil ainda para deixar as coisas mais equilibradas. Então vai se preparando para passar muito nervoso nesse game.

O único problema de Ragnarok Odyssey é que ele se parece, em questões de combate, muito com Monster Hunter 3 da Capcom e é nítida a percepção de que eles tentaram copiar o game da Capcom, não que seja ruim, mas Ragnarok Odyssey ficou muito parecido com o Monster Hunter 3, isso somente quando você está enfrentando algum inimigo.

No geral, é um game obrigatório para qualquer um que possua um PSVITA.

WWW.XPLODEGAMES.COM.BR



X PLODE GAMES

FORMAS DE PAGAMENTO



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

CONTATO@XPLODEGAMES.COM.BR
MSN: XPLODEGAMES@LIVE.COM
SKYPE: XPLODE.GAMES
TEL. (11) 3042-0544

COMPRAR

PRÉVIAS E ANÁLISES PLAYSTATION 3



inFAMOUS SECOND SON

PRÉVIAS



**inFAMOUS:
SECOND SON**



**CDZ:
BRAVE SOLDIERS**

ANÁLISES



**THE LAST
OF US**



**METRO
LAST LIGHT**

PRÉVIA - PLAYSTATION 4



inFAMOUS SECOND SON™

inFAMOUS: Second Son Por: Petro Santos

Produtora: Sucker Punch
Distribuidora: SCE
Gênero: Ação / Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: + 17M
Lançamento: Pendente

Já se passaram sete anos após os eventos de Cole McGrath, muita coisa mudou após os acontecimentos de New Marais e Empire City, os problemas com os super-humanos causaram eventos catastróficos, deixando as cidades em mal bocados, para isso foi criado D.U.P (Departamento de Proteção Unificada), que é responsável por monitorar todo e qualquer tipo de incidente que envolva os super-humanos.

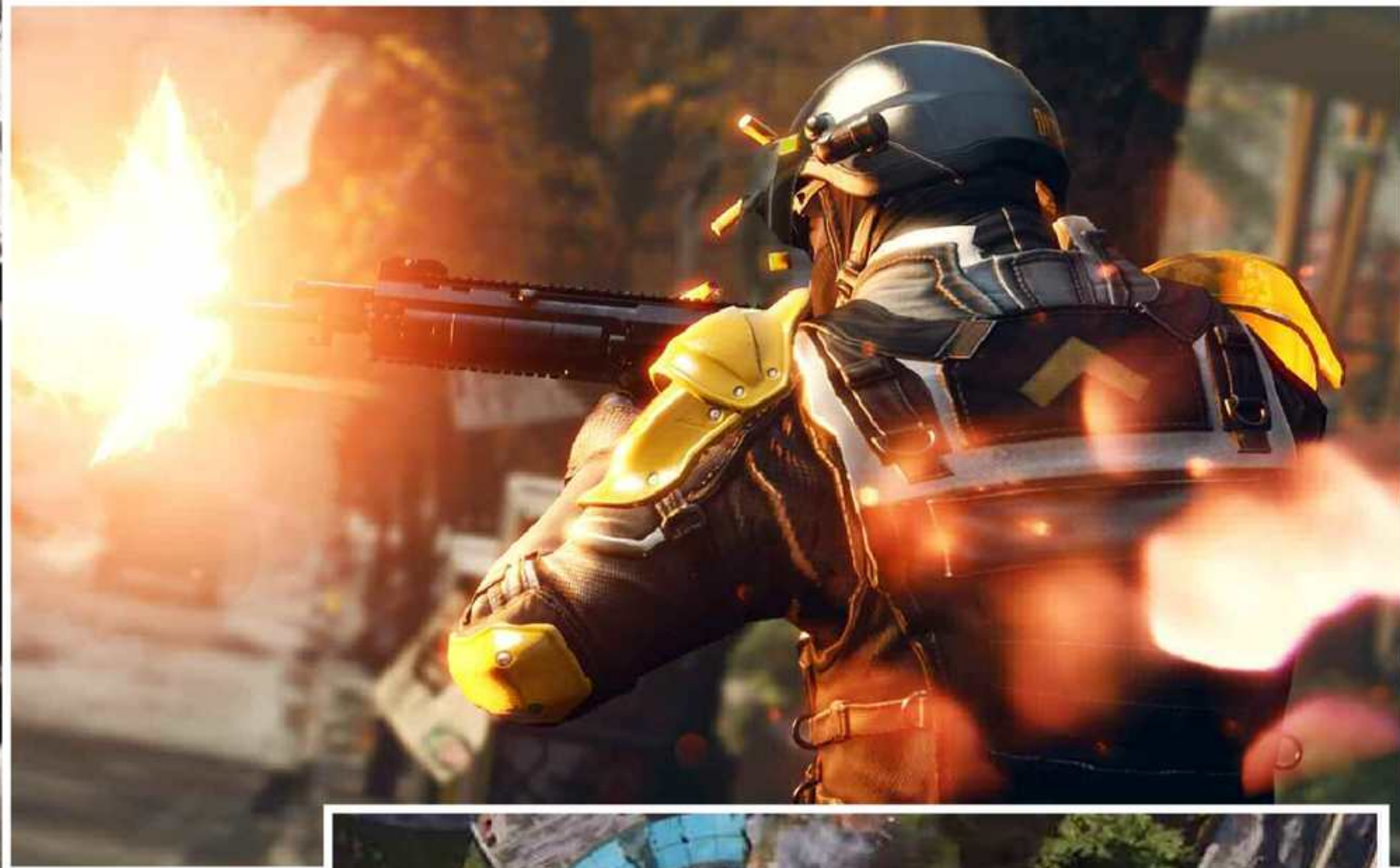
No meio desse cenário temos Delsim Rowe um jovem de 24 anos que cresceu nos arredores de Seattle, Delsim tem a convicção que esta destinado a algo maior e por isso tem um comportamento um tanto quanto arrogante, mal ele sabe que sua vida esta prestes a mudar de uma forma que ele nunca imaginaria.

Após presenciar um aci-

dente de ônibus, e ajudar salvar algumas pessoas ele descobre que tem poderes e que pode se transformar e controlar a Fumaça, ele não sabe ao certo se já possuía esses poderes ou ele adquiriu ao entrar em contato com alguém que estava dentro do ônibus.

Após esses acontecimentos Delsim que já possuía um temperamento um tanto instável passa a usar seus poderes deliberadamente, até que é detido em uma operação da D.U.P, porém ele não aceita ir calmamente e é justamente nessa hora que temos o início de Infamous Second Son.

Durante o jogo temos várias situações onde Delsim deverá lidar com situações complexas e que colocarão a prova seu caráter, situações semelhantes a que tivemos em infamous 1 e 2 . Mas uma coisa não sai de sua cabeça "Por que temos que entregar nossa li-



berdade para ajudar a melhorar nossa segurança ? “

Delsim será colocado em uma sociedade que o temerá, e será caçado impiedosamente pelo D.U.P, onde ele será forçado a fugir e proteger quem ama, unindo forças com outros super-humanos para tentar sobreviver diante a esse caos, e suas escolhas mudarão o destino dele e daqueles que o cercam.

Infamous Second Son , esta previsto para ser lançado junto com o PS4 fazendo parte do Line-up inicial do aparelho previsto para o fim de 2013.

PRÉVIA - PLAYSTATION 3

CAVALEIROS DO ZODÍACO



OS SOLDADOS

Os Cavaleiros do Zodíaco: Brave Soldiers Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Dimps
Distribuidora: Namco Bandai
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Livre
Lançamento: nov. 2013

Hoje em dia o Brasil está abarrotado de animes de sucesso, Naruto, One Piece e Toriko são alguns deles e isso se deve muito por três grandes clássicos que abriram as portas do mercado aqui em nossa terra e eles são, Dragon Ball, Yu Yu Hakusho e o todo poderoso, Cavaleiros do Zodíaco. Esse último foi de longe o anime mais visto e idolatrado aqui no Brasil e garimpa muitos fãs até hoje. E foi por esse enorme sucesso que o primeiro game dos Cavaleiros dessa atual geração, chamado de Cavaleiros do Zodíaco: A Batalha do Santuário foi totalmente localizado para o nosso idioma, quer dizer, localizado em menus e legendas das falas, pois as vozes ainda eram as originais do anime.

O primeiro game era meio apelativo (quem lutou contra os ca-

valeiros de ouro sabe bem como eles são uns monstros) e repetitivo (subir as doze casas sempre enfrentando os mesmos soldados de classe baixa, burros e totalmente sem I.A), mas mesmo assim fez um sucesso arrebatador, pelo menos no Japão e aqui no Brasil e com isso, claro, a Bandai Namco resolveu fazer mais um game para ganhar mais uns trocados aí e aproveitar o hype que está fazendo o mangá Next Dimension e o seriado Ômega.

Mas vamos para o game certo? Bom o game foi anunciado recentemente, já ganhou um trailer bem legal mostrando algumas animações em anime em alta qualidade e muito bem desenhados, algo que falta na saga Ômega ...

Pelo pouco revelado até o momento é que o game irá abordar as maiores batalhas que os cinco cavaleiros de bronze já en-



frentaram. Até o momento sabe-se que teremos os 5 cavaleiros de bronze originais, os doze cavaleiros marinhos de Poseidon, alguns cavaleiros de ouro com a armadura Sapuris de Hades, os três Juízes do inferno, os dois guardiões de Hades, Thanatos e Hiphinos, além do próprio Hades, novos cavaleiros de bronze da saga Ômega, como Pegasus Kouga, Souma de Leão Menor, Ryuho de Dragão, Yuna de Águila, Haruto de Lobo e Eden, esse eu realmente não me lembro de qual constelação ele é. O que ainda não foi dito é se o game terá os guerreiros deuses do filler a saga de Asgard com Hilda de Polares e a armadura de Odin, além dos outros cavaleiros de bronzes menos expressivos e se teremos os cavaleiros de Prata.

Segundo a Bandai Namco o game será no estilo de luta, algo mais parecido com os games do

Naruto e não terá qualquer tipo de modo "adventure" como aconteceu com o primeiro game dessa geração. Aqui poderemos acionar o 7º sentido e com ele utilizar os golpes secretos de cada Santo e com isso, você pode ter certeza, teremos golpes mais animais do que os games de Dragon Ball. Além disso, o áudio também será uma mistura de novas músicas no estilo J-Pop japonês e músicas clássicas da série, com pequenos novos arranjos. A dublagem contará com todos os dubladores da versão original japonês (tirando claro aqueles que já morreram) e os efeitos sonoros serão reutilizados da versão das "doze casas" do PS3.

O mais legal de tudo isso é que o game mal foi anunciado no Japão e a Bandai Namco já disse que o game será lançado no Brasil

também e que esse será localizado para o nosso bom e velho português-BR, mas segundo a empresa, por vários problemas de direitos, ela fará o mesmo processo que fez no game anterior, só legendas e menus localizados, dublagem no momento em português não vai rolar.

Programado para sair no Japão já em novembro e no Brasil em algum dia ainda de 2013, Saint Seiya: Brave Soldier no original poderá não ser um game tão bom quanto a saga Naruto Storm, mas pela quantidade de fãs pelo mundo, ele venderá horrores. Fique ligado que assim que o game sair, nós do Vidaplaystation iremos fazer uma super análise.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3



The Last of US

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Naughty Dog
Distribuidora: SCE
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: M + 17
Lançamento: 45 jun.. 2013

PONTOS POSITIVOS

1. História profunda e emocionante;
2. Dublagem muito bem feita em nosso idioma;
3. Gráficos, som e cenários com qualidade máxima.

PONTOS NEGATIVOS

1. Efeitos sonoros sufocam as falas as vezes.
2. Seu aliado as vezes não é notado pelo inimigo.

NOTA :

10

Você consegue se lembrar da última vez que passou horas atrás de um vídeo game, fissurado com um único jogo que o fizesse esquecer do mundo ao seu redor? Pois apresento para vocês um jogo que conquista toda a sua atenção e faz bom proveito dela de uma forma única e emocionante, que há muito não se via, ou quem sabe até, nunca se viu. The Last of Us é o que temos da mais pura arte dos jogos eletrônicos, ele é um produto completo que deve conquistar todo e qualquer tipo de jogador.

Logo no começo da história você já é traumatizado, pois consegue vislumbrar o amor estampado entre os personagens com gestos simples do seu cotidiano e logo depois toda aquela catástrofe virá um buraco negro e consome o prólogo tão rápido e de

maneira tão realista que muita gente pode se derramar em lágrimas, ou no mínimo ter uma irritação nos olhos já nos primeiros minutos da trama. Contar o que acontece estragaria a reação de quem ainda não jogou, então se sirvam de curiosidade.

O prólogo na visão do personagem principal, mostra o início de todo o apocalipse que se originou, mas a história do jogo, só começa a ser contada mesmo após 20 anos da tragédia. Um tipo de epidemia surgiu no mundo originada por uma espécie de fungo, que ao entrar em contato com o organismo humano causa mutações, a transformação acontece em poucas horas e vai se aprofundando a medida que o tempo passa. Primeiramente o humano contaminado é levado a loucura, seus olhos mudam de cor, parece que



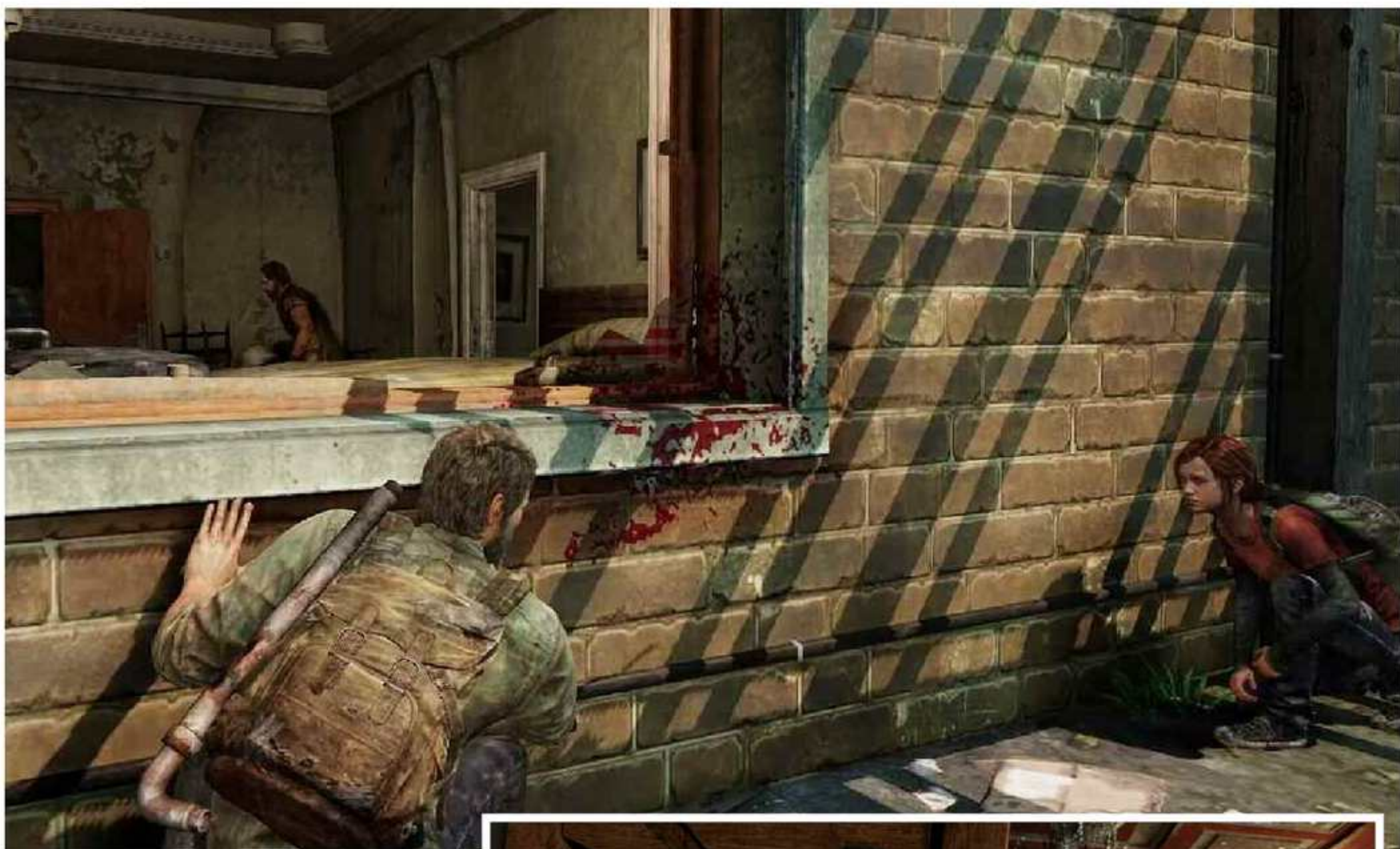
berram com uma dor horrível de cabeça e conforme a doença se aglomera, pois ela é dirigida ao cérebro, a cabeça desses começa a se transformar em algo indefinido, como se fosse o próprio fungo.

A contaminação pode ser provocada por uma mordida ou até mesmo ao respirar os poros desse fungo, por isso muitas vezes você verá o personagem colocando uma máscara para evitar a doença. O nível de contaminação trás a você diferentes espécies de inimigos, a primeira seria os corredores, enlouqueceram a pouco tempo e quando te veem ou escutam, saem correndo ao seu encalço. Temos também os

estaladores, juro que aquele som fica gravado na cabeça da gente, eles possuem a cabeça já modificada e são cegos, podem ser escutados pelos estalos que produzem e nos matar com uma mera mordida. Mas o pior de todos é o verme, é uma super mutação que consegue atirar uma espécie de bomba em você e te mata se chegar perto, ele te persegue se perceber você e acaba com boa parte do seu arsenal de munição.

Os inimigos contaminados fazem a parte do suspense e terror do jogo, pois você terá que

abusar de um modo furtivo e também de uma boa estratégia para passar despercebido ou melhor, matá-los todos. Muitos dos cenários são escuros, o que te obriga a usar uma lanterna, porém qualquer nível de infectado não consegue perceber a luz, o que é um ponto positivo, mas não evita a claustrofobia de alguns lugares. Existe também, muitos momentos que você precisará fazer barulho, como derrubar uma escada para conseguir passar e para isso será obrigado a matar todos os inimigos, a não ser que queira enfrentar



uma multidão que literalmente corre até você, ah, menos o verme, esse vem andando porque é o tal.

Para matar tantos inimigos e em modo furtivo, com armas de fogo não daria certo não é mesmo? Por isso a Naughty Dog teve a brilhante ideia de criar a possibilidade de "montar", através de lenços de papel, açúcar, álcool, objetos metálicos e qualquer utensílio que o jogador conseguir encontrar em malas, carros quebrados ou seja lá onde for, você poderá criar armas. Lógico que você não é um gênio e precisará encontrar manuais para aprender a produzir e também a melhorar o potencial de suas criações.

Dentre algumas combinações podemos criar facas, coquetéis molotov, kits médicos e até incrementar algo num bastão de baseball ou pedaço de madeira que tiver encontrado. Essas combinações devem ser bem pensadas, pois os materiais são escassos e como você os produz em tempo real, precisa estar bem posicionado.

As criações são muitas



vezes obrigatórias para passar uma parte, pois um corredor por exemplo, podemos ir por trás dele e estrangular o mesmo, porém um estalador não possui bem uma cabeça. Para matar um estalador

você obrigatoriamente precisa de uma faca se não quiser fazer barulho, ou então atirar uma flecha de perto, porque aquela maldita cabeça se mexe tanto que o arco em grande distância não possui



estabilidade o suficiente, não para pessoas normais pelo menos.

O legal é que dá pra fazer estratégias e economizar seus itens, como são todos atirados pelo barulho, você pode subir em cima de um caminhão, jogar um tijolo ou garrafa que encontrar e logo em seguida uma bomba, é bonito de ver a ingenuidade das criaturas.

Contudo esses não são seus maiores inimigos, a princípio você tem a opressão da polícia, mas o que mais irá te incomodar são os caçadores, diversas gangues que matam qualquer um que veem para roubar seus armamentos, comida e tudo que acharem útil. Crianças mesmo não são bem vindas e é por isso que você será contratado por uma das integrantes do grupo dos Vagalumes. Os Vagalumes são outro grupo que buscam a cura para a doença, são os rivais da polícia, são ou eram considerados por muitos a esperança da civilização, mas estão se acabando e a sua força está diminuindo.

A missão dada a você pela integrante dos Vagalumes é de atravessar uma garota de 14 anos pela cidade, até uma de suas bases. E a real história começa



aqui, você é Joel um cara já vivido com alguns cabelos brancos e terá de cuidar da segurança de Ellie, a garotinha. O que parecia ser uma simples missão de carga, acaba virando um grande desafio, regido por grandes momentos de tensão, ação e principalmente de emoção. Você e a garota terão de agir em conjunto, de diversas maneiras, vai muito além de ajuda para subir um local mais alto. Ellie por exemplo, não sabe nadar, e para passar em alguns pontos você deverá conseguir algum objeto flutuante para guiá-la de um ponto a outro. Joel claro, sabe mergulhar perfeitamente e a água está presente em muitos cenários.

Para aqueles que gostam de ação, temos vários momentos de tiroteio, contudo o jogador deve ser astuto, pois a munição não está sobrando e deve ser aproveitada da melhor forma. O arsenal de armas é bastante vasto, temos pistola, revólver, espingarda, escopeta, lança chamas e até o bom e velho arco e flecha, todos encontrados ao avançar do jogo e podendo ser aprimorados em bancadas distribuídas pelo cenário. Onde para conseguir aprimorá-



las, você precisará encontrar as ferramentas certas e também peças metálicas, que podem ser encontradas em qualquer local, gavetas, armários, ou até mesmo o chão.

Agora se você gosta do bom e velho modo furtivo, ah esse ficou genial também, além do que já foi dito existe um sistema de escuta, onde ao apertar um botão, o personagem controlado consegue captar sons ao seu redor e assim descobrir a localização de seus inimigos. Quando detectados, você consegue ver através da parede e saber exatamente onde estão, e até para que lado estão virados. É uma habilidade entre muitas que pode ser aprimorada através de

suplementos encontrados pelo jogo, principalmente em banheiros e alojamentos. As melhoras vão de aumentar a barra de energia, capacidade de escuta e até mesmo de estabilidade ao segurar uma arma. Mas caso a munição acabe e você seja descoberto, Joel sabe bater também, só não tente acertar um estalador com as mãos vazias que não dará certo.

Em meio a tantas possibilidades você ainda conta com todo um enredo muito bem trabalhado, o que faz o jogo ser especial não são apenas suas qualidades técnicas, mas a profundidade que a história consegue alcançar dentro de nós. A cada evento, a cada batalha, você e Ellie se protegem mu-

tuamente e mesmo evitando uma aproximação, você enxerga que ambos a cada minuto no desenrolar do jogo, acabam ficando mais próximos. Parece que o jogo te causa um trauma e depois te oferece a cura, mas você precisa jogar muito para consegui-la, pois o jogo contém cerca de 14 à 17 horas de campanha, variando de jogador pra jogador.

As cenas foram muito bem boladas e raramente você consegue distinguir entre uma cena e um gameplay, pois a qualidade de ambos é inquestionável. Dá pra ver as expressões dos personagens em tempo real, de ver o medo, a tristeza e até quando estão perdidos em pensamento, é algo estonteante. Ellie não viveu o mundo que vivemos, só conheceu o apocalipse e adora falar, pergun-

tas e ler. Muitas vezes você pode parar em meio ao jogo para escutar o que ela tem a dizer, e até o roteiro é tão bem feito que acaba gerando algumas risadas.

Para quem não sabe o jogo é totalmente em nosso idioma e pela primeira vez com vozes descentes e até conhecidas, de tal modo que já devem ter sido ouvidas em algum filme. Algo novo é que até os documentos encontrados durante a campanha são interessantes e úteis, ao lê-los ou ouvi-los em caso de gravadores, você pode conseguir combinações para cofres, descobrir o que aconteceu com os habitantes daquele lugar e até para onde foram. Voltando para o quesito som, esse é muito bem feito em todos os lugares, desde bandidos conversando, o barulho ao passar em cima de

cacos de vidro, o galopar de um cavalo e até o motor de um carro tentando ligar.

Já os cenários, esses não ficam atrás. Tudo é bem detalhado, você pode invadir uma casa e encontrar o quarto de uma criança nos mínimos detalhes, pode atravessar uma cachoeira e ver toda aquela água agitada, como também pode atravessar um monte de ruínas e ver detalhes como uma parte do muro quebrada, com os tijolos expostos, é tudo muito detalhado e bonito de se ver. É tão bem construído que você não se importa em vasculhar a procura de itens, você até sente a necessidade, como se realmente estivesse ali e quisesse bisbilhotar.

The Last of Us já é considerado o melhor jogo do ano e parece realmente imbatível, pois depois de terminar a aventura, você se sente tão nostálgico que parece que mais nenhum jogo conseguirá aliviar sua sede de qualidade. Talvez seja por isso que inventaram o multiplayer! O modo online desse jogo é muito divertido e bem extenso. Nele você poderá escolher entre duas facções e ganhará a missão de acumular sobreviventes, porque após 12 semanas um pacote chegará até você. Cada missão é considerada





um dia dessas 12 semanas e o objetivo dela é simples, conseguir acumular sobreviventes e os suplementos necessários para alimentá-los, bem como fazer uma missão ou outra específica para evitar doenças.

As missões são divididas em duas categorias, mas em todas as duas há um grupo de quatro pessoas para cada lado. Numa das missões cada grupo tem 20 vidas, o último que sobreviver ou o grupo que tiver mais vidas depois de 15 minutos vence. Porém vencer não basta, você precisa eliminar seus oponentes para conseguir suplementos, você também pode marcá-los para conseguir bonificações, assim como montar armas ou encontrar peças pelo cenário. Há a possibilidade de comprar melhorias, mas se guar-

dar as peças, elas serão convertidas em suplementos no final.

O outro modo consiste na vitória do grupo que vencer quatro rounds primeiro, nesse jogo ao morrer você só renascerá num próximo round, o que exige muito mais cautela. Ambas as categorias são bem divertidas, digo até que é muito melhor que jogar Counter Strike, pois os gráficos são muito bons, os cenários foram bem selecionados e existe toda a jogabilidade encontrada no single player, o modo escuta pode ser usado, armas podem ser montadas e ainda, amigos atordoados podem ser reanimados.

No final das partidas é calculado o quanto você conseguiu de suplementos e com base neles você alimenta as pessoas e consegue mais delas. Outro fator interes-

sante é que você pode associar o multiplayer com seu facebook, dessa forma os sobreviventes que você conquista fazem parte da sua lista de amigos e ficam alternando de fotos e afazeres, no caso, alguns dos meus amigos estavam fazendo isca para peixe e alguns me disseram que para eles eu estava consertando uma cerca, é algo simples, mas divertido enquanto você personaliza seu personagem de acordo com os desbloqueios que conquista, ou até quando está aguardando o pessoal que irá jogar votar na fase que quer enfrentar seus oponentes.

The Last of Us é um dos poucos jogos que valem você pegar no lançamento, pois não há preço que pague o sentimento que ele te fornece e nem a qualidade que ele possui. Com o Playstation 4 vindo aí, jogos como esse mostram o poder do Playstation 3 e que principalmente, um bom jogo não é feito só de aspectos técnicos, mas de um coração por trás da história, que consegue nos cativar e que com toda certeza cativará aos jurados que decidem qual será o jogo do ano, pois para chegar a altura desse jogo, é preciso algo nada menos que perfeito.



Clique e acesse o canal

O canal Smzinho é o novo parceiro aqui do VidaPlaystation, não deixe de conferir seus vídeos voltados principalmente para o Dark Souls.



Clique e acesse o canal

O canal MrGhostGamer retorna como parceiro aqui do VidaPlaystation. No vídeo ao lado você confere um pouco de GOW: Ascension e pode também opinar sobre o conteúdo do canal. Confira.



ANÁLISE - PLAYSTATION 3



METRO LAST LIGHT

Por: Thiago H.R. Costa

Produtora: 4A Games
Distribuidora: Deep Silver
Gênero: FPS
Plataforma: PS3
Classificação: M + 17
Lançamento: 14 mai. 2013

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos excelentes;
2. História densa e complexa;
3. Jogabilidade fluida com naturalidade;
4. Dublagem em inglês excelente.

PONTOS NEGATIVOS

1. Inteligência artificial;

NOTA :

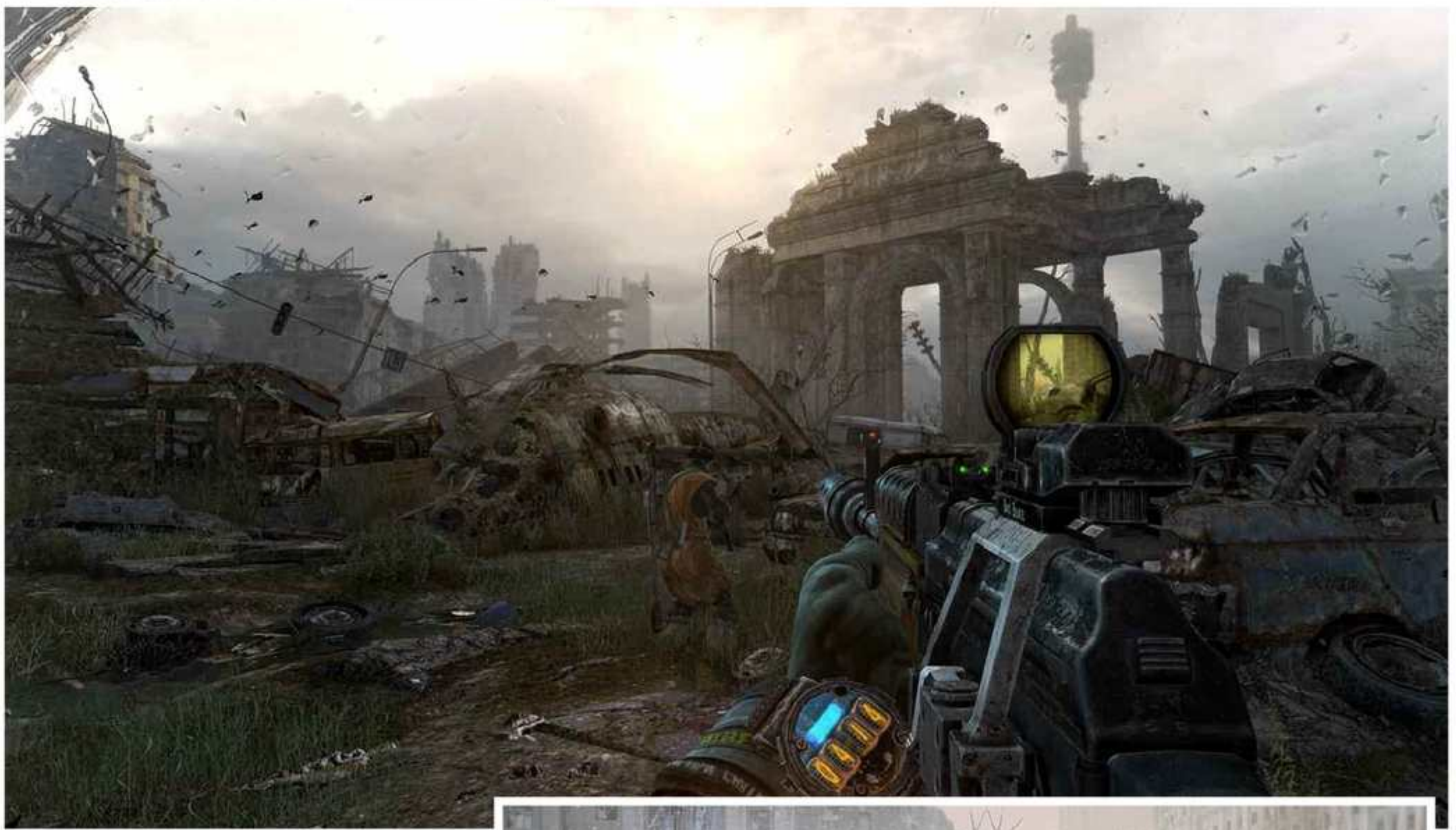
9,1

Metro Last Light chega aos consoles atuais como a continuação de Metro 2033, que infelizmente não chegou às mãos dos proprietários do PS3 em razão de sua exclusividade com o Xbox 360. Contudo, quem pretende conhecer um pouco mais a série sem ter que colocar as mãos no console concorrente pode adquirir o livro de mesmo nome no qual os jogos são inspirados.

O jogo se passa em um mundo pós-apocalíptico destruído pela detonação de uma bomba atômica. A qualidade dos detalhes gráficos é notada logo no início do jogo, o cenário é muito bem representado, os efeitos de iluminação chegam a cegar o jogador com total realidade, além disso, a possibilidade de limpar o sangue ou secar a máscara da chuva tornam

os efeitos na tela bastante reais. E se falamos do cenário, impossível não citar os demais habitantes deste mundo incrível. Os personagens conversam entre si, cantam, tocam instrumentos musicais, ou seja, vivem como seres totalmente livres em um mundo virtual. Inclusive, o personagem é apenas mais um em um mundo de traições e guerras, passando muitas vezes por situações complicadas ou de manifesta inferioridade em relação aos demais personagens.

Obviamente estes movimentos, e a suposta vida autônoma dos personagens são limitados, e não se assemelham em nada com nenhum tipo de RPG, nem mesmo será possível interagir com a grande maioria deles. Contudo, há eventos que só vão desenrolar se o jogador der o passo inicial.



A história também chama bastante atenção, a forma como o personagem é desenvolvido, seus medos, desejos, motivações, tudo isso é facilmente exposto, tanto com os fatos da história como quanto com pensamentos. Mas o grande atrativo é o fato de Last Light ser um título perturbador, se não bastasse começar o jogo enfrentando criaturas estranhas em forma humanóide, você será caçado por nazistas, torturado, traído, enfrentará monstros bizarros, sofrerá alucinações e muito mais, inclusive o jogo não é nem um pouco cauteloso com determinadas cenas, expondo a realidade cruel de um mundo pós-apocalíptico e seus sobreviventes, estejam eles organizados ou não.

Mas o principal motivo de você ser tão especial, é que o seu personagem, Artyom, é capaz de se comunicar com os seres chamados "Dark Ones", os terríveis monstros que habitam a superfície, em uma continuação direta do primeiro título, Metro 2033, em uma Rússia totalmente devastada.

A jogabilidade foi cuidadosamente adaptada ao título, apesar de se assemelhar bastante



com os demais FPS da atualidade, Metro, possui recursos que vão além, como a forma da troca das armas, utilização de máscara de oxigênio e troca do equipamento, arremesso de facas, lanterna, tudo foi facilmente desenvolvido para o dualshock, o que permite um combate rápido, fácil e ao mesmo tempo complexo. A munição também é escassa, e serve como moeda de troca para a aquisição de produtos no jogo, ou seja, disparar uma bala nunca teve tantas implicações como em Last Light.

Justamente pela falta de munição, há momentos em que a ação furtiva é muito mais eficaz do que atirar para todos os lados. Os efeitos de iluminação foram reproduzidos com fidelidade, o que

permite você se esconder nas sombras com inteligência, eliminando os inimigos sem ser notado, e se o local estiver iluminado, é possível em determinados momentos apagar o fogo ou desligar a luz, permanecendo assim na escuridão. A verdade é que quanto mais munição você puder poupar melhor, já que quando as criaturas monstruosas surgirem, não adiantará se esconder, o confronto será inevitável.

A parte sonora do título funciona simplesmente para manter o clima do jogo de forma bem discreta, os disparos das armas de fogo também não fogem do padrão dos FPS. Contudo a dublagem em inglês é excelente, contando com o sotaque dos per-



sonagens o que transmite uma maior fidelidade.

Contudo, o jogo não possui apenas pontos positivos, a inteligência artificial comete falhas que para alguns pode ser inaceitável em um FPS deste nível. Um soldado pode demorar alguns segundos para perceber que seu amigo foi assassinado por você, o que facilitará um segundo ataque, ou ainda, um único inimigo pode visualizar você, mas ao fazê-lo todo o resto do batalhão misteriosamente aparece sem que qualquer alerta tenha sido dado. São pequenos detalhes que não atrapalham o jogo, mas podem irritar em determinados momentos.

Last Light não é um título leve, inclusive conta com cenas de strip-tease, nudez e sexo entre os personagens, possui uma história forte, diferente do tradicional estilo norte-americano. Infelizmente a ausência do primeiro título pode deixar o jogador um pouco perdido, mas com certeza será um título que surpreenderá jogador, seja por sua qualidade gráfica, seja por sua história complexa.



THE LAST OF US

[DETONADO]

FULL GAME
WALKTHROUGH

1

THE
LAST
OF US



DESTAQUES - E3 2013

PS4™

RESUMO : E3 2013

Por: Thiago H.R. Costa



Se você acompanhou aqui no VidaPlaystation toda a cobertura da E3 2013, sabe que o evento além de revelar o novo modelo do console da Sony trouxe também grandes novidades. Acessando o nosso site ([CLICANDO AQUI](#)) você confere exatamente tudo o que aconteceu no evento, com imagens e trailers dos próximos lançamentos.

O PS Vita foi o primeiro a surgir, entrando no seu segundo ano de vida, o portátil já alcança a marca de 125 títulos exclusivos, e 650 títulos entre PSP, PSone e Mobile. Além disso, grandes títulos chegam em breve para o PSV, tais como Killzone Mercenary; God of War 1 e 2 HD, FFX e FFX-2; Flower e Dead Nation.

O Playstation 3 não foi esquecido, pelo contrário, contou





inFAMOUS: Second Son a prévia você conferiu nesta edição.



The Order: 1886. Confira mais informações aqui.

com trailers de jogos como The Last of Us; Beyond Two Souls; The Puppeteer; Gran Turismo 6 e Batman Arkham Origins. Na verdade o PS3 receberá até o final de 2013, cerca de 300 jogos, número incrível para uma plataforma que deixará de ser a de principal destaque já a partir do fim deste ano com o lançamento do PS4.

Para Andrew House (CEO SCE) o PS4 foi desenvolvido para não limitar a imaginação dos produtores, com novas formas de interação, tecnologia de nuvens, e uma arquitetura capaz de reproduzir tudo o que os desenvolvedores desejam.

Durante a E3 a Sony ainda mostrou que não abandonará a ideia de central multimídia, inclusive, a Sony Pictures vem trabalhando em um serviço exclusivo de

vídeos para o PS4.

Contudo, a grande espera era para o anúncio do PS4. Seus jogos, preço, e informações sobre sistemas de jogos usados e demais informações que levariam muitos a escolherem o seu novo console.

The Order: 1886, foi um dos grandes destaques, seguido de Killzone: Shadow Fall; Drive Club (que chega gratuito em sua versão Plus Edition para os assinantes da PSN Plus); Infamous: Second Son; Knack; The Dark Sorcerer (demo técnica produzida pela Quantic Dream). Além disso Final Fantasy XV, Kingdom Hearts III; Assassin's Creed IV: Black Flag; Watch Dogs; NBA 2K14; The Elder Scrolls Online; Mad Max e Destiny também foram apresentados.





Destiny, jogo produzido pelos criadores de HALO.



Mas o verdadeiro motivo pelo qual todos aguardaram a apresentação da Sony ainda não havia chegado. Anunciado por U\$ 399,00 o PS4 chega no fim do ano sem qualquer tipo de restrição aos jogos usados, segundo Jack Tretton (CEO SCEA), a ideia é manter o que deu certo no PS3 no PS4. Além disso, será possível jogar enquanto baixa algum conteúdo, bem como a Playstation Plus estará integrada com suas demais contas no PS4. Cabe citar que apenas os membros Plus poderão jogar online. Contudo, diante de todos os benefícios que a Plus ofereceu nos últimos anos, principalmente após a E3 2012, os U\$ 50,00 exigidos para a assinatura não são nada perto da quantidade de

conteúdo recebido.

Este é apenas um pequeno resumo do que aconteceu durante a E3, caso queira o conteúdo completo basta acessar o nosso site e conferir.

A verdade é que a Sony conseguiu apresentar um produto forte e sólido, com um objetivo claro, com ideias que não se alteram em questão de dias, com inúmeras vantagens para os jogadores, apresentou jogos que possivelmente vão desempenhar um ótimo papel no console, grandes exclusivos como já se é de esperar e uma rede social que pretende integrar os jogadores de uma forma nunca antes vista. Quem ousaria ficar sem o PS4?



CONFIRA A COBERTURA COMPLETA (CLICANDO AQUI)

MAIS UMA ZICA
FIGHTING ENTERTAINMENT!
SUBSCRIBE AND CHANNEL!

HADOUKEN SHORYUKEN MACHINIMA NETWORK

Clique e acesse o canal

GOOD
STREET FIGHTER IV
FIGHT

zica

PÃO DE QUEIJO
COM CURETA

Clique e acesse o canal

REMEMBER ME

PRIMEIROS MOMENTOS

REMEMBER ME



CONFIRA O DETONADO DE:REMEMBER ME CLI-
CANDO NOS VÍDEOS ACIMA.



CONFIRA O DETONADO DE: THE LAST OF US
CLICANDO NOS VÍDEOS ACIMA.

SEJA UM ASSINANTE



Se 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!

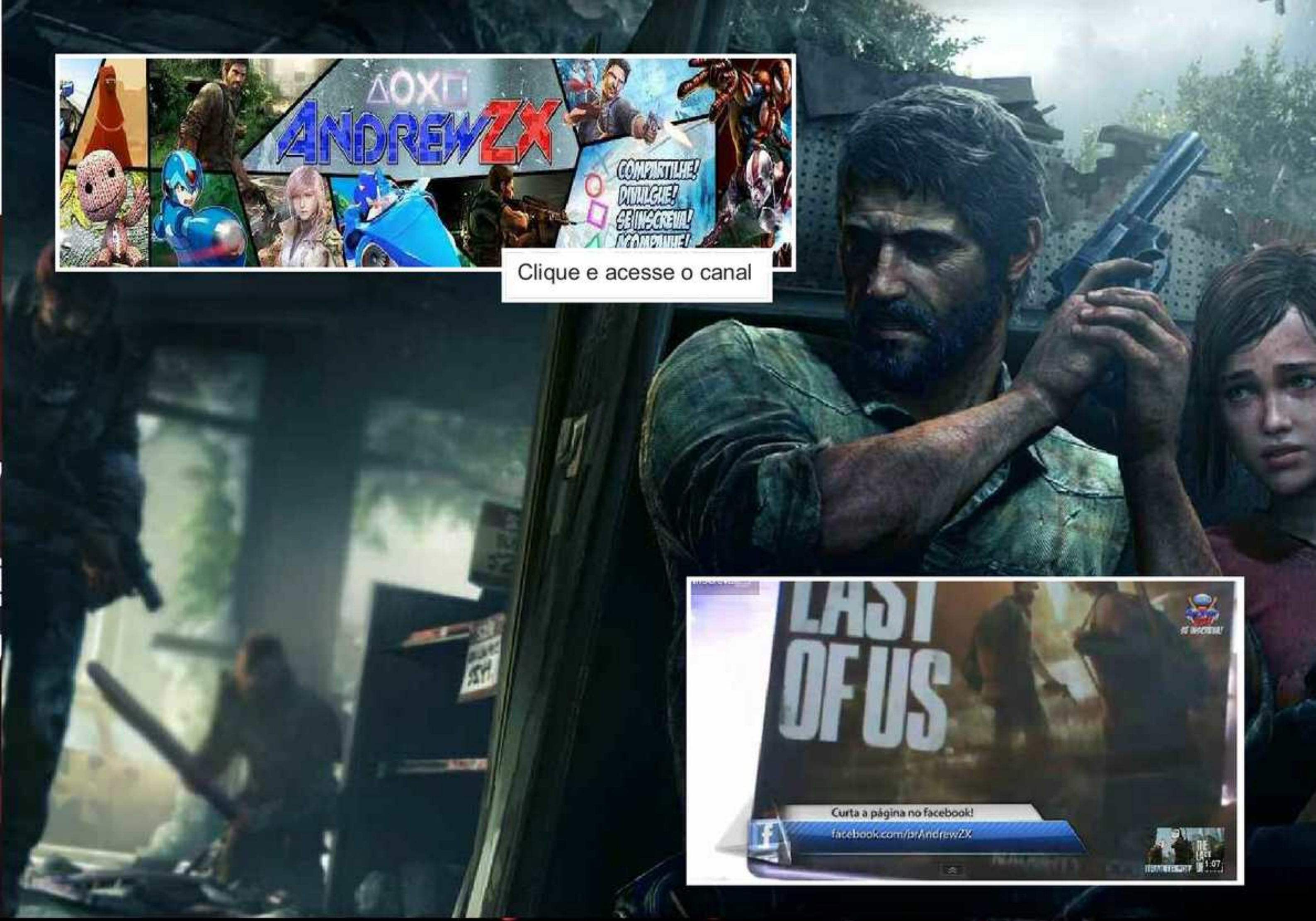


	Tomb Raider Fenômeno! Isso é o que consigo dizer no momento sobre o novo Tomb Raider, fenomenal! Nesta análise não irei me focar em explicar o que é a série Tomb Raider, para isso existe o Wikipédia com várias informações, aqui irei falar sim...
	Killzone 3 Killzone 3 já está entre nós, depois de alguns 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...
	Battlefield 3 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.



Clique e acesse o canal



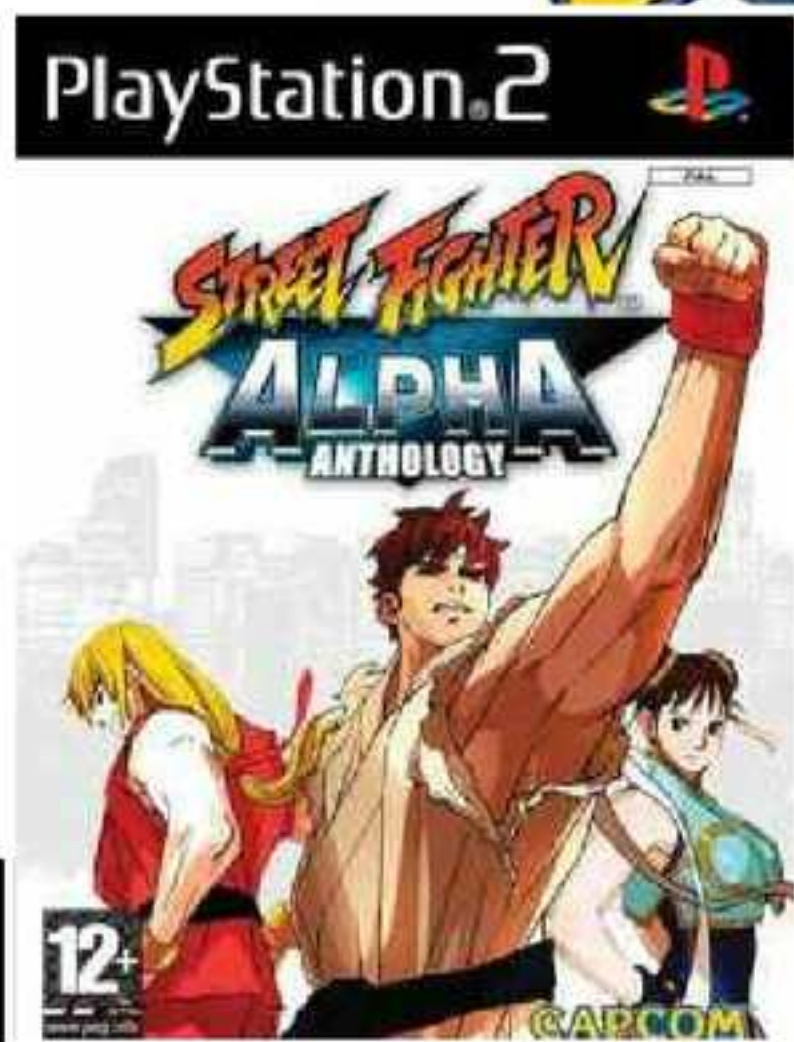
DRAGON'S DOGMA



Clique e acesse o canal



STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY



Street Fighter Alpha Anthology

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Capcom
Distribuidora: Capcom
Gênero: Luta
Plataforma: PS2
Classificação: +12
Lançamento: 13 mar. 2006

NOTA:

8,6

Em meados de 2006 o Playstation 2 recebia uma das melhores coletâneas de todos os tempos, trata-se de de Street Fighter Alpha (também conhecido como Street Fighter Zero no Japão).

A versão do Playstation 2 vinha com Street Fighter Alpha (0), Street Fighter Alpha 2 (02) e Street Fighter Alpha 3 (03). Essa trilogia se passava pouco tempo depois de Street Fighter 1 e ainda mostrava os personagens ainda jovens, em treinamento por assim dizer. Claro que nessa versão tudo o que havia nos arcades são encontrados aqui, como seus gráficos sem nenhuma perda de Sprites, jogabilidade refinada para o DualShock 2 e músicas remixadas para deixar o balanço mais interessante.

Não se contendo só com isso, a Capcom também introduziu uma espécie de "código secreto" na qual liberava algo de novo em cada

jogo. A mudança em cada jogo é tamanha que chega até a estranhar! Por exemplo: Street 03 você deixa habilitado todos os personagens que são encontrados nas versões do Saturn e do Dreamcast, além de contar com vários modos como o World Tour e lutas 2 contra 1.

E para fechar a somatória, a Capcom introduziu também o Super Gem Fighters (Super Pocket Fighter no Japão), jogo que alguns personagens da Street Fighter, Darkstalkers entre outros estão em formato SD (Super Deformed) ou infantilizados em lutas pra lá de divertidas.

Por fim essa coletânea é essencial para quem ainda gosta de jogar o bom e velho PS2

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 mais 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's 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" button. 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!

