

## Heavy Rain

A história de Heavy Rain gira em torno de um serialkiller implacável, que rapta crianças e as afoga em água da chuva. Um agente do FBI, o pai de uma criança desaparecida, um investigador privado e uma jornalista — estes os personagens que nos cabe guiar, sempre em busca do assassino e do pequeno Shaun, que tem poucas horas de vida. A jogabilidade é extremamente simples, embora nem sempre seja fácil executar o que nos é pedido em tempo útil. Basicamente, surgem no ecrã os botões e/ou movimentos que temos que acionar com o comando e temos que seguir as instruções visuais. Existem algumas variações: umas vezes temos que manter os botões pressionados, noutras temos que pressionar repetidamente ou com subtilidade. Também é frequente pedirem-nos para agitar o comando em várias direções. O estado emocional dos personagens tem influência na nitidez com que os comandos surgem no ecrã e por vezes torna-se quase impossível distinguir que botão está associado a que operação, forçando-nos a tomar uma decisão errada, como na vida real. Todos estes comandos estão de certa forma ligados à acção que se pretende executar. Por exemplo, para lavar os dentes é suposto agitar o comando na horizontal, e depois na vertical, para garantir uma boa higiene oral. O movimento dos personagens faz-se com o analógico direito e o R2, num sistema que vai contra aquilo a que os Gamers estão habituados. A grande vantagem dos controlos de Heavy Rain é que qualquer pessoa consegue jogar, mesmo quem não tem experiência nenhuma com videogames. A desvantagem é que os jogadores com mais calma vão achar os movimentos pouco intuitivos e algo "presos". Mas nada que nos impeça de desfrutar a experiência. O jogo começa num ritmo muito lento, com a execução de tarefas tão banais como fazer a barba ou ver televisão. Mas quando as coisas começam a aquecer, o ritmo muda para cenas de pancadaria, condução em contra-mão, strip-tease, e muitos momentos de vida ou de morte. O desfecho destas situações está nas mãos do jogador, mas não da forma habitual num videogame. Em Heavy Rain é possível matar ou deixar viver um personagem e continuar a aventura por caminhos distintos. Incluindo as personagens controladas pelo jogador! Gráficamente Heavy Rain é diferente de tudo o que vimos antes. O realismo é a nota dominante, dentro das limitações que as consolas ainda têm. O grande trunfo são as expressões faciais que transmitem emoções de uma forma nunca vista. O motor gráfico está longe de ser perfeito e há vários momentos em que as falhas são evidentes, mas ainda assim é capaz de criar um universo credível e com um ambiente fantástico. A banda sonora é um dos melhores componentes deste filme interativo. Em muitas cenas de Heavy Rain, a música encaixa-se perfeitamente e ajuda a moldar a atmosfera do jogo. As vozes também têm um papel essencial, apesar de ser possível acrescentar legendas. Podemos alternar em qualquer momento entre as línguas disponíveis. A versão portuguesa conta com Cláudia Vieira, Pedro Lima, Pep Rapazote, Vitor Norte, Marco Delgado e Leonor Seixas, nos principais papéis. Pessoalmente prefiro sempre a versão original, mas de realçar o empenho da Sony na dobragem dos seus jogos.

## Sobre o Autor

Fernando Amaral recomenda [Jogos de Motocross](#) e [Jogos de Cozinhar](#).

Source: <http://www.artigopt.com>