

# GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

#62  
ABR  
2023



STAR WARS  
**JEDI**  
SURVIVOR™  
EA



**DICAS E TRUQUES:**  
OVERWATCH 2 - GUIA DE INICIANTES  
NA FUNÇÃO DANO - PART 1

**STAR WARS JEDI:**  
EM MEIO A QUEDA DOS  
JEDI, CONHEÇA CAL KESTIS



## Em uma galáxia muito, muito distante...

Cal Kestis retorna cheio de pompa em **Star Wars JEDI: Survivor** (Multi). Agora o Jedi chegou com exclusividade à nova geração em um jogo mais ambicioso e cheio de "Força". Por isso, trazemos tudo o que sabemos sobre a aventura de **Kestis** e seus amigos nessa prévia, além de uma matéria especial com mais detalhes do nosso Jedi preferido dos games. Além disso, continuamos com as dicas para **Overwatch 2** focadas em dano dos personagens, além de uma matéria recheada de muita informação da desenvolvedora **Respawn Entertainment**. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL  
Leandro Alves

# GAME BLAST

## Editorial

### DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella



### DIRETOR DE PAUTAS

Alberto Canen  
Farley Santos  
Leandro Alves



### DIRETOR DE REVISÃO

Ives Boitano



### DIRETOR DE ARTE/ CAPA

Leandro Alves



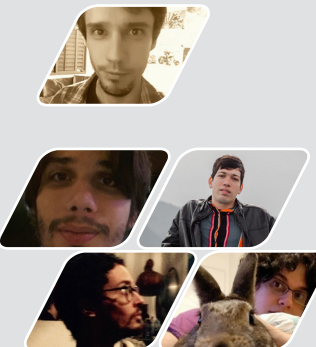
### REDAÇÃO

Alexandre Galvão  
Mário Carvalho  
Renan Rossi



### REVISÃO

Davi Sousa  
Diogo Mendes-  
Ives Boitano  
Juliana P. dos Santos



### DIAGRAMAÇÃO

Leandro Alves



### PRÉVIA

# 03

Star Wars JEDI:  
Survivor (Multi)



### PERFIL

# 13

Cal Kestis (Jedi Fallen  
Order/Survivor)



### DEVELOPERS

# 20

Respawn  
Entertainment



### DICAS E TRUQUES

# 29

Dicas para  
iniciantes na função  
Dano – Parte 1



FAÇA SUA ASSINATURA

# GRÁTIS

## DA REVISTA GAMEBLAST

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

# ASSINAR!



PC

PS5

XSX




por Alexandre Galvão

Revisão: Ives Boitano

Diagramação: Leandro Alves

# STAR WARS™ JEDI SURVIVOR™



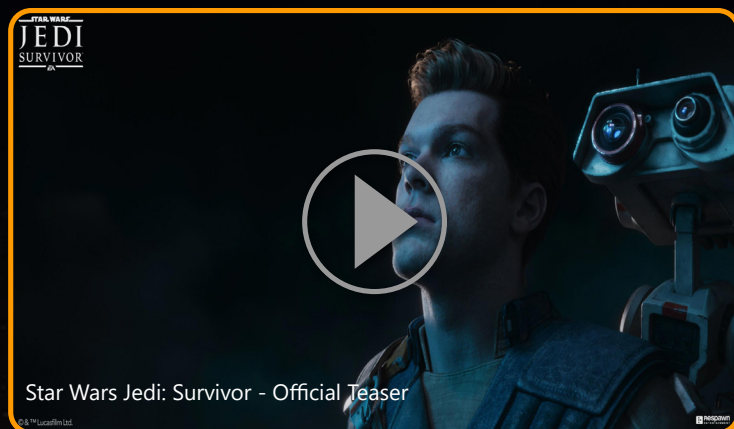
## tem a missão de ser um exemplo para a franquia

Há muito tempo, em uma galáxia muito distante... Bom, nem tanto. Em novembro de 2019, o mundo recebia **Star Wars Jedi: Fallen Order**. O jogo trouxe muitas novidades para o universo criado por George Lucas para os videogames. Uma nova história, um novo herói e um título que se tornou o novo expoente de Star Wars no mundo dos games.

Rapidamente, a aventura estrelada pelo então desconhecido Cal Kestis se tornou um favorito dos fãs da franquia, incluindo este que vos escreve, com uma história envolvente e um estilo de gameplay que deu muito certo para os padrões de qualidade que Star Wars merece atualmente.



Em maio de 2022, fomos agraciados com a confirmação de que um novo jogo estava em desenvolvimento, uma continuação da saga de Cal e sua luta pela liberdade em uma nova aventura. Nesta prévia, vamos conferir um pouco mais sobre o que sabemos, o que queremos e o que esperamos de **Star Wars Jedi: Survivor**.



## Uma luta interminável contra a escuridão

Cinco anos se passaram desde a investida de Cal Kestis à fortaleza dos Inquisidores nos momentos finais de Star Wars Jedi: Fallen Order. Com a ajuda de Cere Junda, do capitão Greez e da irmã da noite Merrin, o rapaz conseguiu escapar com o valioso Holocron de Eno Cordova, que possuía informações sobre crianças sensíveis à Força que poderiam se tornar uma nova geração de Jedi.

Em uma controversa, mas sábia, decisão, Cal destrói o artefato, garantindo que ninguém mais tenha a oportunidade de ameaçar o futuro dos jovens, deixando à mercê do destino o que o futuro reservaria para eles. Desde então, Cal e seus aliados passaram a agir em busca de justiça para os que ainda sofriam nas mãos dos imperiais.

Diferente da situação que vivia até sua fuga de Bracca cinco anos atrás, Cal superou seus traumas de quando presenciou o extermínio dos Jedi durante o expurgo e não precisa mais esconder quem realmente é. Agora um notável cavaleiro Jedi, detentor de habilidades de combate únicas e poderosas, se tornou uma das maiores ameaças ao Império e uma preocupação constante para a opressora força que continua espalhando sua sombria e tirana doutrina pela galáxia.

Com as memórias e expectativas da Ordem Jedi pesando sobre ele, sua cruzada contra o Império só ficou mais perigosa. É hora de Cal decidir até onde está disposto a ir para salvar os que apoiam sua causa. Ao seu lado ele terá a ajuda de seu inseparável parceiro BD-1, além de amigos de longa data e novos aliados.

Sua nova jornada o levará a mundos já conhecidos por nós e outros novos. Um exemplo está no trailer mais recente, em que vemos Cal em Coruscant, planeta capital da República que há poucos anos foi tomado pelo Império. Uma das novas localidades é Koboh, um planeta montanhoso que serviu de cenário para muitos dos trechos de gameplay já apresentados em vídeos e imagens oficiais.





## Uma experiência aprimorada

A Respawn Entertainment, que está à frente do desenvolvimento de Star Wars Jedi: Survivor, já revelou em entrevistas que o objetivo na sequência é criar o que eles próprios chamam de "Jedi 2.0", ou seja, uma versão totalmente melhorada da experiência de jogabilidade apresentada em Star Wars Jedi: Fallen Order.



Em princípio, a equipe "terminou" o desenvolvimento do combate de Cal. No primeiro jogo, o jovem possui apenas duas posturas de combate, sendo uma delas obtida bem depois da metade da campanha principal. Em Survivor, Cal terá à sua disposição um total de cinco posturas, sendo três delas já disponíveis desde o início da campanha.

Cal começará a aventura lutando de forma convencional, com um sabre de luz, e contará ainda com a segunda postura que aprendeu em Fallen Order, a do sabre duplo. A terceira postura será a de dois sabres, algo que, no jogo anterior, a equipe da Respawn revelou não ter tido tempo de desenvolver totalmente, adicionando, por isso, apenas alguns golpes em que Cal atacava com um sabre em cada mão. Desta vez, uma gama de movimentos e habilidades estará disponível graças à conclusão desse desenvolvimento.



A quarta postura, chamada de *Cross Guard*, permitirá que Cal lute com um sabre de luz aprimorado, com uma "lâmina" maior, por assim dizer, semelhante à usada pelo

personagem Kylo Ren nos filmes mais recentes da saga. Essa postura permitirá ataques mais fortes, porém mais lentos, e ao custo de uma defesa menos eficiente. Possui alto risco, mas recompensas maiores, visto que é a mais poderosa ofensivamente.



A quinta postura será uma forma de luta pouco convencional para o padrão dos Jedi, em que Cal lutará com um sabre de luz e seu blaster. A equipe da Respawn ainda não deu muitos detalhes sobre como será esse estilo de luta, revelando apenas que ele tem como base o ataque à distância.

Cal também conseguirá fazer melhor uso de suas habilidades com a Força. Ataques especiais lançando seus sabres de luz, repelindo inimigos, usando-os como escudo e até mesmo se impulsionando para realizar saltos humanamente impossíveis estão entre algumas das capacidades que o rapaz terá em Survivor.

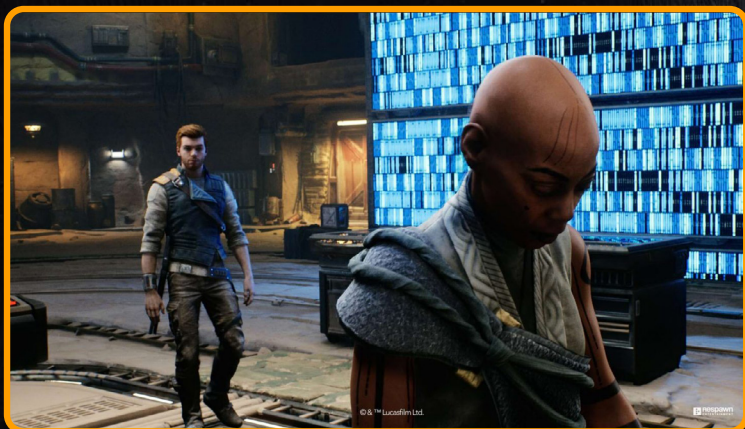




Outras novidades já confirmadas para a experiência de jogo em Survivor serão a capacidade de usar animais como montaria para explorar os planetas, além de mapas mais detalhados e cheios de coisas para descobrir. Coletar itens ou usar mais da habilidade única de psicometria, permitindo que sinta Ecos da Força para saber, por meio de objetos ou restos mortais, o que aconteceu em determinadas ocasiões, também são atividades que não ficarão de fora.



O combate com aliados é outra mecânica nova que a Respawn está trazendo ao jogo. Cal lutará lado a lado com um parceiro, o que permitirá a execução de ataques combinados somando ao ar cinematográfico do combate do game. Bode Akuna, um dos novos aliados de Cal, e Merrin são alguns dos personagens já confirmados para agir dessa forma com o Jedi, mas ainda não sabemos se eles serão personagens jogáveis também.







## Uma trama cheia de mistérios

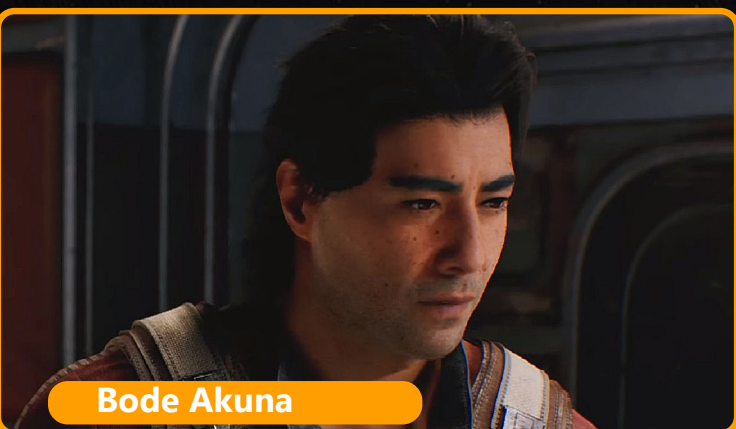
Algo que também deverá atrair muito nossa atenção é o roteiro de Star Wars Jedi: Survivor. Assim como seu antecessor, a história do jogo é canônica com o lore de Star Wars. Para ajudá-lo a se situar, os acontecimentos se passam entre os episódios III (A Vingança dos Sith) e IV (Uma Nova Esperança) da série principal, e Rogue One. Nesse período também temos os acontecimentos das séries Obi-Wan Kenobi (2022) e Andor (2022).

A trama nos envolverá em uma série de questões sobre os ideais de Cal Kestis em sua luta pela liberdade. Assim como a Aliança Rebelde, que até então aparenta não existir da forma como a conhecemos nos filmes; mas já temos vislumbres de grupos opositores ao Império desde o primeiro jogo, como o liderado por Saw Gerrera em Kashyyyk.



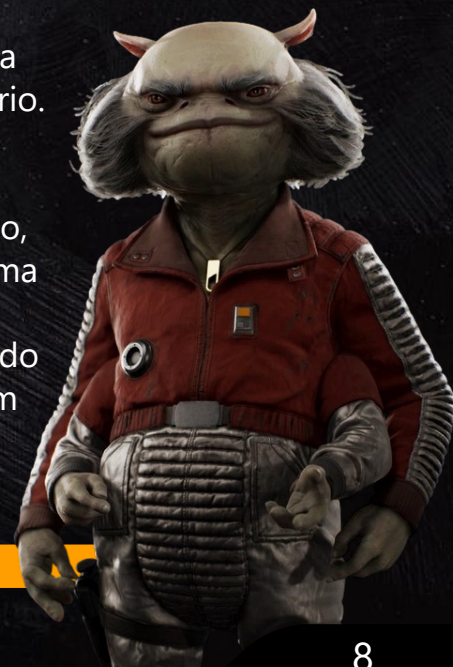
Saw Gerrera

Bode Akuna, um dos novos aliados de Cal, não teve seu alinhamento revelado, mas já ficou claro que ele está ali para ajudar o herói em sua luta contra os imperiais. Ele é um mercenário que não gosta do Império.



Bode Akuna

Greez voltou, mas, por algum motivo, um de seus braços foi amputado, sendo substituído por uma prótese mecanizada. Ele não está mais no comando da Mantis, como também já vimos nos trailers, e isso deve ser explicado.



Greez





Cere Junda

Cere Junda, que ajudou Cal a sobreviver ao ataque de Darth Vader na fuga da fortaleza inquisidora, agora atua como mentora do Jedi, longe dos campos de batalha. Merrin, a irmã da noite que deixou Dathomir para seguir uma nova vida ao lado de Cal e seus amigos, também é uma das que emprestam suas habilidades místicas e sabedoria para auxiliar seu amigo.

Mas o mistério maior fica por conta das novas ameaças que Cal enfrentará em sua jornada. A única da qual já temos alguma informação é o brutamontes Rayvis. Ele é um Gen'dai, uma raça de nômades intergalácticos que são quase indestrutíveis e que são capazes de viver por milhares de anos.



Essas criaturas fortemente blindadas são notoriamente difíceis de matar. Sua raça atuou com o Conde Dookan e os Separatistas durante as Guerras Clônicas, e pelo visto Rayvis é um dos que ainda estão na ativa e agora parece servir ao Império.

A maior das dúvidas fica para o misterioso personagem ainda sem nome que aparece em todos os trailers já lançados. Encontrado por Cal em um tanque de Bacta aparentemente escondido e abandonado, o homem alega ter sido traído por quem mais confiava. "Quem" e "por quê" são as principais dúvidas sobre os motivos que o levaram a esse terrível destino.



O que chama a atenção, e agora indo um pouco mais a fundo nesse mistério, nem é o fato de ele não ter um dos braços, mas um detalhe que pode ter passado despercebido para a grande maioria das pessoas que assistiram ao **trailer mais recente**. O homem usa uma espécie de túnica com uma característica cor dourada e um brasão da Alta República, algo que precede a Ordem Jedi muitos anos antes mesmo de Cal Kestis nascer, além de também saber lutar com um sabre de luz.

Esse homem também não se mostra contente com a situação em que o mundo está, questionando Cal quanto à atual situação da galáxia imposta pelo Império. Além disso, ele também não parece estar do lado do Jedi. As reais intenções dele são o maior mistério do jogo até agora, nos fazendo questionar se o "Survivor" do título do jogo se refere a Cal ou a ele. Resta-nos esperar o jogo ser lançado para sabermos mais.




## “Enquanto lutarmos, a esperança sobrevive.”

Com base em tudo que já sabemos e estamos presumindo, **Star Wars Jedi: Survivor** tem tudo para se tornar a melhor experiência da franquia já feita para os videogames. Não será uma tarefa das mais fáceis, mas, com o ótimo retrospecto do primeiro jogo, somado ao talento crescente da equipe da Respawn Entertainment, a confiança de que receberemos mais um ótimo jogo situado em uma galáxia tão distante só aumenta, e a expectativa vem de carona.

O talento de Cameron Monaghan, intérprete de Cal Kestis e fã declarado de Star Wars, lidera o elenco de astros do jogo, que conta com o retorno de Debra Wilson (Cere Junda), Tina Ivlev (Merrin) e Daniel Roebuck (Greez). Se o próprio Cal Kestis disse durante o **trailer de revelação** do jogo na cerimônia do TGA do ano passado que este é o melhor jogo de Star Wars de todos os tempos, quem sou eu para duvidar, não é mesmo?





Como um fã de longa data de Star Wars, fico feliz em ver o rumo que os jogos da série estão tomando após um período sombrio e em ver que a própria EA, que também está publicando Star Wars Jedi: Survivor, está dando a importância e a seriedade que a franquia precisa nesse segmento. Acredito que receberemos o melhor jogo de Star Wars da história. E que a Força esteja conosco para curtirmos juntos mais esta grande aventura. 



STAR WARS JEDI: SURVIVOR (PC/PS5/XSX)

**Desenvolvedor** Respawn Entertainment

**Gênero** Ação/ aventura

**Lançamento** 28 de abril de 2023

Expectativa

5



# Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



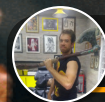
E-BOOK  
SSMB ULTIMATE  
R\$ **4,90**



E-BOOK  
THE WITCHER 3:  
WILD HUNTER  
R\$ **2,90**







por **Mário Carvalho**

Revisão: Juliana P. Zapparoli  
Diagramação: Leandro Alves

# Em meio à queda dos Jedi, conheça Cal Kestis, de **Star Wars Jedi: Fallen Order/Survivor (Multi)**

A sequência de filmes Star Wars trouxe um universo rico e com muita personalidade para a cultura pop nos anos 80 e 90. Até hoje, a franquia recebe novas adaptações em diversos meios de comunicação: filmes, livros, séries e jogos eletrônicos. Em **Star Wars Jedi: Fallen Order** (Multi), a EA explorou uma brecha na cronologia e nos apresentou um novo protagonista pertencente à casta Jedi. Com muita força de vontade e potencial de um mestre, Cal Kestis promete ser um herói à altura de seus antecessores também em **Star Wars: Jedi Survivor**, a sequência de Fallen Order.

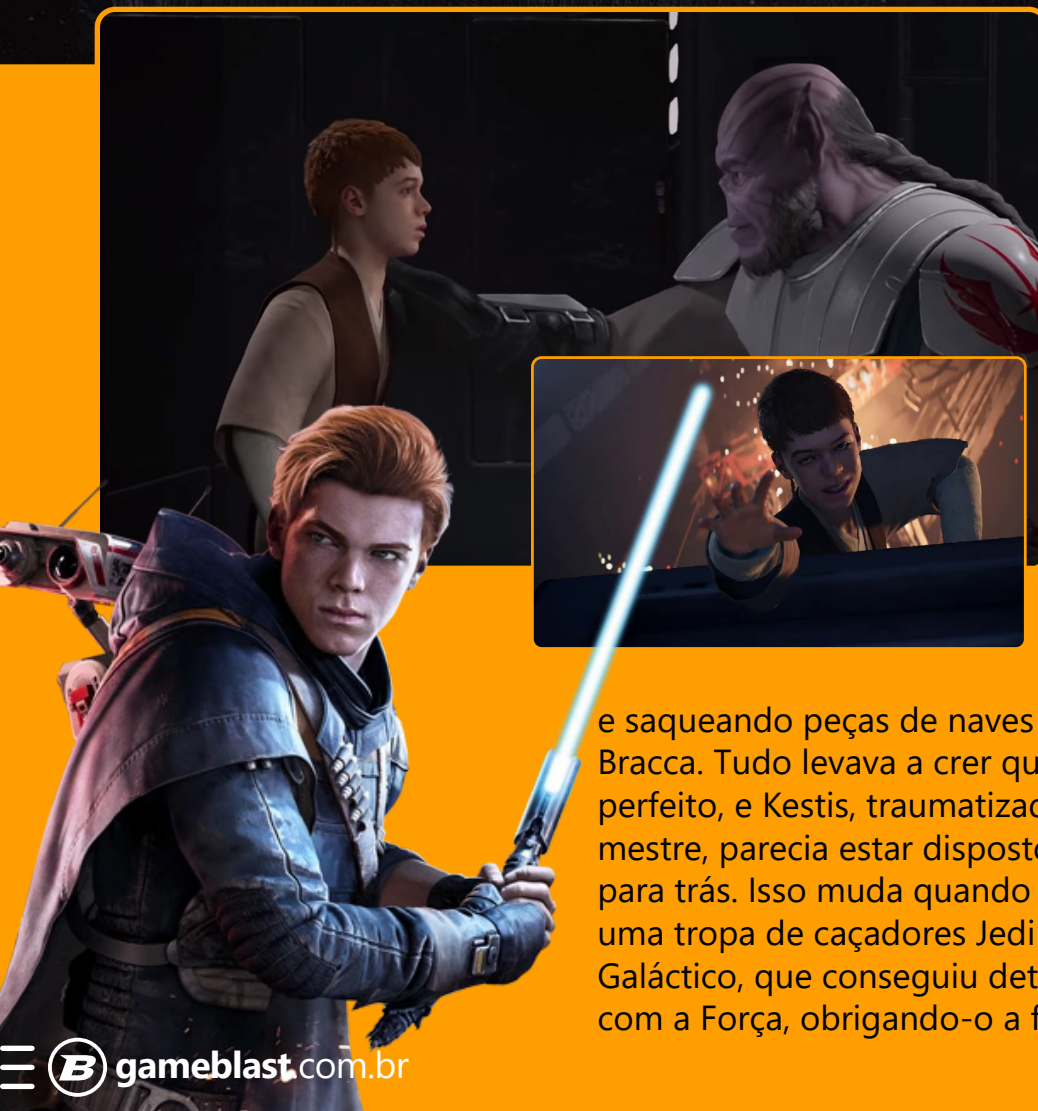


## Em meio ao fogo cruzado

Cal Kestis foi descoberto ainda jovem pela Ordem Jedi, sendo treinado diretamente pelo lendário mestre Yoda no gélido planeta Ilum. Lá, ele teve a oportunidade de passar pelo ritual "O Encontro", no qual Jedis em treinamento são forçados a superar seus medos e encontrar um cristal Kyber ao término do processo, a fim de confeccionar seu primeiro sabre de luz. Como padawan, Cal esteve ao lado de seu novo tutor, o

mestre Jedi Jaro Tapal, que o ajudou ainda mais a estreitar seus laços com a Força. Ainda jovem, nosso protagonista pôde servir à República nas Guerras Clônicas enquanto concluía seu treinamento ao lado de seu mestre. Durante uma missão bem-sucedida no planeta Bracca, os dois guerreiros foram pegos de surpresa com o início da Ordem 66, colocada em prática no golpe realizado pelo, até então, supremo chanceler Sheev Palpatine. Com isso, muitos

Jedis ao longo do universo foram traídos e eliminados pelos Stormtroopers. Kestis sofreria do mesmo destino se não fosse a atitude protetora de seu mestre, que se sacrificou e fez seu pupilo prometer que permaneceria fiel à força e aos princípios da ordem Jedi. Cinco anos se passaram e, ao fugir do local com o sabre de luz de seu mestre, o protagonista foi obrigado a se esconder para sobreviver à sentença que dizimou muitos de seus companheiros Jedi.



Cinco anos se passaram e ao fugir do local com o sabre de luz de seu mestre, Kestis foi obrigado a se esconder para sobreviver à sentença que dizimou muitos de seus companheiros Jedi. Junto à guilda de Sucateiros, ele encontrou abrigo e passou a atuar como *rigger*, encontrando

e saqueando peças de naves abatidas no planeta Bracca. Tudo levava a crer que seria o disfarce perfeito, e Kestis, traumatizado pelo destino de seu mestre, parecia estar disposto a deixar o passado para trás. Isso muda quando ele é encontrado por uma tropa de caçadores Jedi a mando do Império Galáctico, que conseguiu detectar sua afinidade com a Força, obrigando-o a fugir mais uma vez.



Perseguido pelos inquisidores do Império, nosso protagonista é mais uma vez salvo, dessa vez por duas figuras misteriosas: Cere Junda e Greez Dritus. Em meio à ação, Kestis é capaz de concluir seu treinamento ao restabelecer mais uma vez seu laço com a Força. Inclusive, Cere revela que também é uma cavaleira Jedi com a missão de restaurar a ordem Jedi. O trio, então, parte para o planeta Bogano em busca de uma misteriosa arca.



## Amizade inesperada

Além da Jedi Cere Junda e Greez, aliados valiosos durante sua jornada, Kestis acaba se juntando ao grupo rebelde liderado por Saw Gerrera, um veterano de muitas guerras lutadas em nome de sua casta Onderoniana. Ele participou de conflitos civis durante as Guerras Clônicas e chegou ao cargo de líder da resistência conhecida como Aliança de Restauração da República, fazendo com que Saw se tornasse um importante companheiro na luta contra as forças do Império.



Cal e seu amigo Greez



Cal ao lado do veterano Saw Gerrera



Os filmes da série Star Wars já deixaram claro que nem sempre seu maior aliado precisa ser necessariamente um ser vivo. Enquanto Anakin e Luke tinham o apoio incondicional de R2-D2 e C3PO, Cal Kestis

cria um belo laço com o simpático BD-1, um pequeno droide que fica preso nas costas de nosso protagonista. O ser mecatrônico não apenas nos auxilia em trajetos complicados, mas também carrega uma mensagem-chave para restabelecer a Ordem dos Jedi.

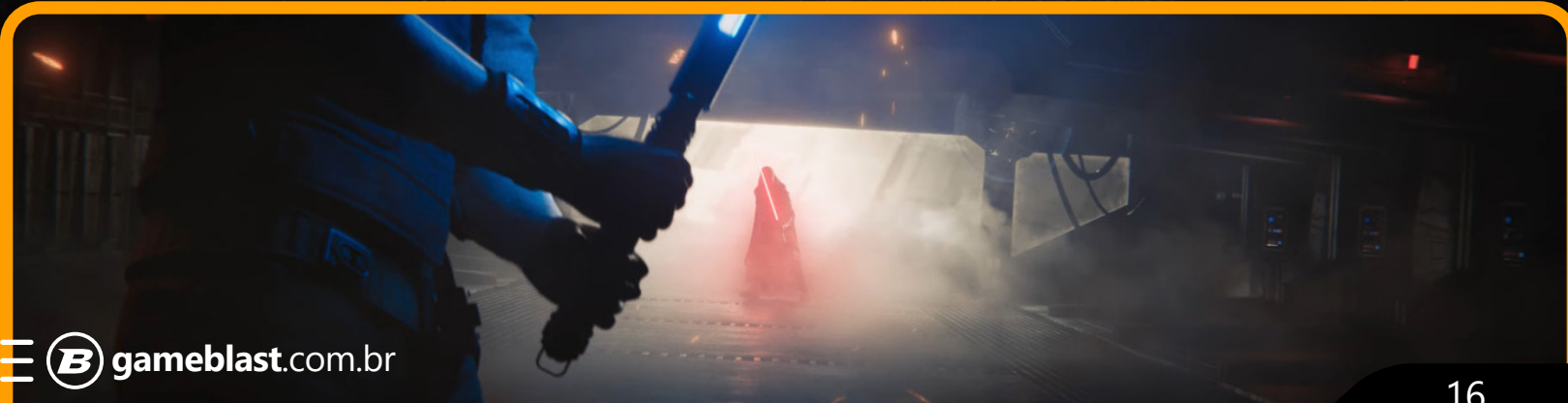


Cal Kestis e seu amigo BD-1

## Um padawan de muitas habilidades

Cal Kestis demonstra uma personalidade focada e determinada. Mesmo com os eventos ocorridos durante o purgo Jedi, ele se mantém íntegro aos princípios ensinados por seus mestres, apesar de se esforçar para afastar qualquer lembrança do passado devido ao trauma vivenciado. Como todo Jedi, o protagonista possui

exímia habilidade no manejo do sabre de luz, com reflexos afiados capazes de realizar intensos combates corpo a corpo e também rebater projéteis disparados pelo inimigo;





além disso, devido à sua fase de treinamento na Academia Jedi, Kestis possui excelente capacidade física, podendo realizar acrobacias para se esquivar de diversos golpes e superar obstáculos considerados impossíveis para uma pessoa normal.

Sua afinidade com a Força passa a ser muito abalada após os eventos da Ordem 66,

criando uma espécie de amnésia de suas habilidades. Mesmo assim, o herói Jedi é capaz de usar psicométrie, uma técnica da Força capaz de visitar eventos muito antigos em locais específicos, garantindo a Kestis acesso a informações e poderes valiosos. Durante sua jornada de autodescobrimento, ele é capaz de reatar seus laços com a Força e recuperar suas antigas habilidades, dentre elas puxar e empurrar objetos inanimados e seres vivos, criar barreiras de proteção e o famoso controle mental característico dos Jedi.



## Atuação de qualidade


A EA investiu de forma notória nos personagens apresentados durante o jogo, utilizando atores reais e consagrados da indústria cinematográfica para emprestar sua feição e atuação. O exemplo mais notório fica por conta do ator **Forest Whitaker**, que dá vida ao personagem Saw Gerrera. Para Kestis, temos o talento do jovem **Cameron Monaghan**. O papel de protagonista da trama foi muito discutido pelos desenvolvedores, que chegaram a cogitar um alienígena para o protagonismo; uma personagem feminina também foi discutida, mas a opção acabou sendo desconsiderada, segundo os desenvolvedores, para não gerar conflito com a protagonista Rey da nova trilogia de filmes.



**Cameron Monaghan**



## Jedi de respeito

Resta saber como Cal Kestis será trabalhado em *Star Wars: Jedi Survivor*, a sequência de *Fallen Order*, que já é considerado por muitos um excelente título que faz jus à sua fonte inspiradora. Dado o seu desempenho, Kestis tem grande potencial de ser um dos pontos altos de *Jedi Survivor*. Se no antecessor vimos Kestis enfrentando um processo de recuperação e redenção pessoal a fim de restaurar sua Ordem Jedi, espera-se que o protagonista coloque em ação todos esses aprendizados, dando continuidade ao seu crescimento pessoal em *Jedi Survivor*. Desse modo, o jovem Jedi poderá, mais uma vez, atingir o patamar de outros personagens consagrados da franquia. 



# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK  
POKÉMON LET'S GO  
RS **1,99**



E-BOOK  
FIRE EMBLEM:  
THREE HOUSES  
RS **5,99**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



Disponível na  
amazon.com





por **Renan Rossi**

Revisão: Diogo Mendes

Diagramação: Leandro Alves



# Respawn Entertainment: o estúdio que superou a guerra dentro e fora dos games

Medal of Honor e Call of Duty são franquias que sem dúvida alguma romperam paradigmas, influenciando qualquer outro FPS que viesse depois. É justamente com essa bagagem de experiência que apresentamos a Respawn Entertainment, estúdio que acolhe muitos ex-funcionários que trabalharam nessas propriedades intelectuais. De títulos como Titanfall e Apex Legends até aventuras interplanetárias no universo Star Wars, a jornada da Respawn atravessou as fronteiras da guerra dentro e fora dos games.



## Veteranos de guerra

Falar da Respawn Entertainment nos leva por uma verdadeira viagem pela história do FPS, sobretudo na virada do século, quando um de seus fundadores, Jason West, fazia parte de outro estúdio: o 2015 Games LLC.

A parceria entre 2015 Games, Dreamworks Interactive e o diretor de cinema Steven Spielberg rendeu nada menos que **Medal of Honor** (1999) e Medal of Honor: Underground (2000), ambos lançados para PlayStation. Ainda em 2000, a Dreamworks Interactive acabou sendo vendida para a EA, que passou a gerenciar a nova franquia de FPS.



Jason West



Medal of Honor

Interessado em novas sequências, o próprio Spielberg procurou, inicialmente, a id Software, criadora de Wolfenstein, Doom e Quake, para que assumisse o desenvolvimento da terceira entrada de Medal of Honor. Ocupados com outros projetos, os chefões da id

sugeriram que o diretor de cinema procurasse a 2015 Games. Foi nesse momento que Jason West entrou para a história: ele fez parte da equipe de novos funcionários contratados pela 2015 Games para o desenvolvimento do que viria a ser Medal of Honor: Allied Assault (PC, 2002).

O game revitalizou o gênero FPS ao ser um dos pioneiros em cenas cinematográficas de ação e simulações de combate de infantaria através da nova engine id Tech 3, o que trouxe um realismo sem precedentes para jogos ambientados em temática de guerra.





## Do outro lado do front

Allied Assault foi desenvolvido por uma equipe de 22 funcionários que, no mesmo ano de 2002, deixaram a 2015 Games para fazer parte da Infinity Ward, a nova companhia fundada por Jason West, Vince Zampella e Grant Collier. Essa mesma equipe foi a responsável por instaurar a guerra no universo dos FPS, pois acabaram criando outra franquia de renome: o aclamado **Call of Duty** (PC, 2003).



Como subsidiária da Activision, a Infinity Ward focou o jogo na experiência de batalha por esquadrões, que através de um robusto sistema de assistência inteligente podiam realizar diferentes tipos de tarefas ao mesmo tempo no campo de batalha. Para contrapor o jogador, a inteligência artificial de Call of Duty fazia com que as tropas inimigas atacassem pelos flancos, surpreendendo quem estivesse jogando e movendo-se de um ponto de cobertura para outro. Além disso, houve um intenso trabalho de pesquisa sobre a Segunda Guerra Mundial para trazer armas e veículos mais realistas.

Após o lançamento de Call of Duty, o mundo do FPS virou de cabeça para baixo e a Activision adquiriu 100% da Infinity Ward para o desenvolvimento de novas sequências. Não demorou muito para a Microsoft firmar um acordo para levar Call of Duty 2 (2005) também para seu novo console à época, o Xbox 360. Foi a chance do estúdio transportar sua experiência para fora dos computadores e alcançar um público maior, fato que levou a Infinity Ward a aumentar o quadro de funcionários para 75 pessoas.

# ACTIVISION®



Sucesso inquestionável, o segundo título da franquia abriu as portas para que viessem mais dois jogos: Call of Duty 3 (2006) e Call of Duty 4: Modern Warfare (2007), este último desenvolvido por uma equipe de 100 funcionários, que chegaram a viajar ao Centro 29 Palms, a maior base da Marinha dos EUA, para conhecer de perto os exercícios militares e coletar informações sobre atitudes, emoções e experiência dos combatentes.



## Guerra no mundo real

Call of Duty: Modern Warfare 2 estava programado para 2009. No entanto, Jason West e Vince Zampella começaram a negociar bônus maiores a serem pagos pela Activision à Infinity Ward, além do controle criativo sobre a franquia. De comum acordo, a Activision deu sinal positivo, mas com uma condição: os direitos sobre Call of Duty voltariam para ela caso Jason e Vince fossem demitidos.

Isso provocou uma série de tentativas da própria Activision para encontrar razões que justificassem

a demissão dos líderes da Infinity Ward. Do outro lado, Jason e Vince procuravam maneiras de libertar o estúdio do controle da Activision. Em 2010, o caso chegou à corte americana e, pouco tempo depois, a dupla foi demitida por insubordinação.

Diversos recursos e novas ações judiciais prolongaram por anos a disputa, que envolveu até mesmo a EA, acusada pela Activision de tentar instaurar o caos dentro da Infinity Ward em parceria com Jason e Vince. Vários funcionários do estúdio também moveram ações

contra a Activision por falta de pagamento de bônus em seus salários. Acordos judiciais e particulares foram firmados em 2012 para resolver o caso.

Nesse intervalo de tempo, a Infinity Ward passou por grande reestruturação, recebendo outras companhias para trabalhar os próximos títulos de Call of Duty, como a Sledgehammer Games e a Neversoft. Atualmente, a empresa, com matriz na Califórnia, EUA, conta com outras três subsidiárias sob controle da Activision, com sedes em Austin, Texas, e também no México e Polônia.

CALL OF DUTY  
MODERN WARFARE 2

# TITANFALL



## Ressurgindo das cinzas

Um mês após a saída da Activision, em abril de 2010, Jason e Vince fundaram a Respawn Entertainment, trazendo consigo 38 dos 46 ex-funcionários da Infinity Ward. O nome escolhido, respawn, significa literalmente “reaparecimento”, assim como os jogadores de FPS costumam falar quando são abatidos nos mapas e reaparecem em outro local.

O “local”, nesse caso, acabou não ficando muito longe do anterior, na cidade de Sherman Oaks, também na Califórnia. Desta vez, o empreendimento contou com apoio financeiro da EA através do programa EA Partners, e com a

garantia de que todas as propriedades intelectuais criadas permanecessem em posse da Respawn. Com esse tipo de liberdade e toda a bagagem adquirida em Medal of Honor e Call of Duty, o novo estúdio colocou rapidamente suas ideias em prática.

Apresentado em 2011 como o projeto que faria frente a Halo e Gears of War, o primeiro título da Respawn ganhou cara e corpo em 2013 sob o nome Titanfall, sendo um exclusivo da marca Xbox naquele momento. Mantendo as características já conhecidas de um bom FPS, o game colocava o jogador dentro de robôs (Titans) em partidas

multiplayer online, abusando de uma jogabilidade frenética com avanços na movimentação. Era possível, por exemplo, correr verticalmente por paredes e executar grandes saltos pelos cenários, que contavam com até 50 jogadores ativos em uma única partida.

Sua sequência, Titanfall 2, lançada em 2016, trouxe uma robusta campanha single-player e maior refinamento nas partidas multiplayer. Infelizmente, o título saiu na mesma época de grandes concorrentes, como Battlefield 1 e Call of Duty: Infinite Warfare, o que fez com que muitos jogadores o deixassem de lado.



## A guerra chega ao espaço

Ainda em 2014, Stig Asmussen, diretor de God of War III, deixou a Santa Monica Studio para ingressar na Respawn Entertainment em um projeto paralelo a Titanfall 2. A ideia era produzir um jogo de ação e aventura em terceira pessoa. O anúncio oficial ocorreu apenas em 2016, no celebrado 4 de maio, data mais que especial para os fãs de Star Wars, revelando que o título se passaria no universo interplanetário de George Lucas.

Apenas em 2018 o nome final veio à tona: Star Wars Jedi: Fallen Order. Por mais que hoje ele seja um ótimo exemplo de como adaptar o universo de Star Wars a um jogo com combate de sabres de luz e habilidades Jedi, a Lucasfilm relutou

para autorizar o projeto. Somente após muita insistência de Asmussen os chefões da produtora baixaram a guarda e autorizaram o lançamento para 2019.

Aproveitando-se de muitos elementos metroidvania e combates punitivos ao estilo soulslike, Fallen Order soube equilibrar bem a experiência, convencendo a própria Disney, detentora dos direitos da franquia, a patrocinar mais projetos envolvendo Star Wars.

Nesse meio-tempo, a EA adquiriu a Respawn Entertainment em negociação ocorrida em 2017, por valores que chegaram a cerca de 160 milhões de dólares.



STAR WARS  
**JEDI**  
 FALLEN ORDER™  
 EA

## Dividir para conquistar

### Dividir para conquistar

Mesmo antes de finalizar o suporte de conteúdos para Titanfall 2, boa parte dos membros da Respawn já estava envolvida em outro projeto, dividindo-se em pequenos grupos para criar o que eles chamavam de “blocos de ação”, que nada mais eram do que demonstrações de elementos de jogabilidade, novos armamentos ou recursos a ser utilizados em uma possível sequência para Titanfall 2.

Uma dessas demonstrações adaptou conceitos dos battle royales, inspirada pelo sucesso de PlayerUnknown's Battlegrounds (2017). Extremamente divertida, ela ganhou mais atenção dos desenvolvedores, que aos poucos adaptaram mecânicas de Titanfall a uma ideia de battle royale em sistema free-to-play. A experiência contou com partidas entre times formados por dois

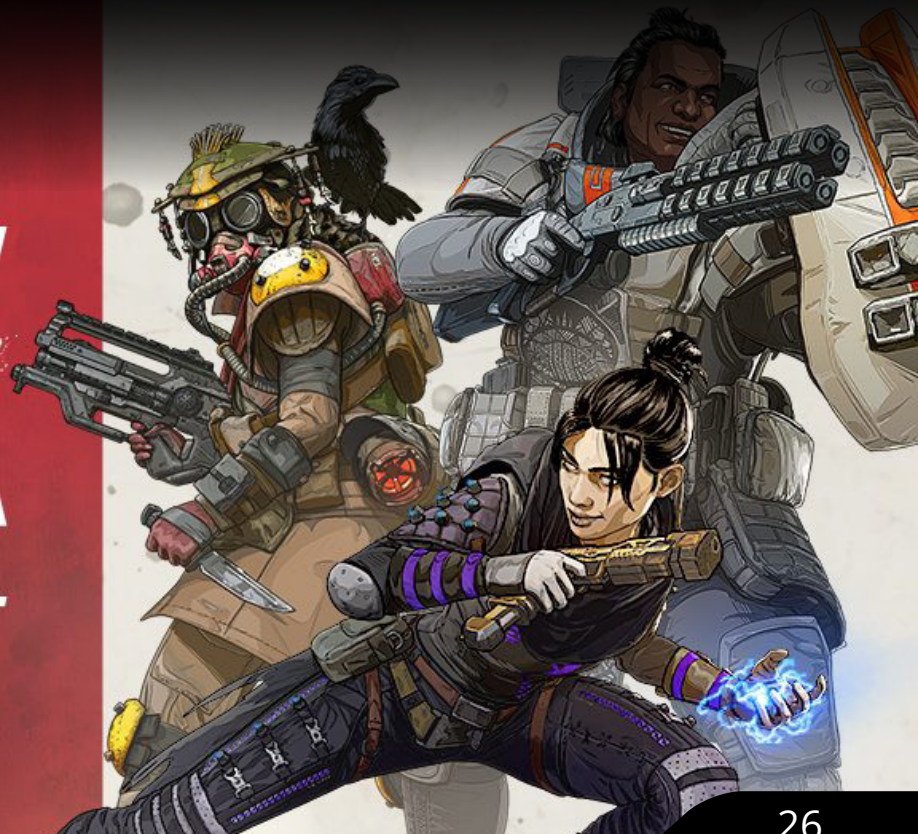
ou três jogadores, que podiam escolher entre diferentes classes de personagens.

Embora parecido com Titanfall em sua ambientação e jogabilidade, o projeto carecia de elementos associativos à franquia, como os próprios Titans. Assim, a Respawn optou por transformá-lo em uma nova IP. O problema era que ninguém havia contado isso para a EA, que esperava ansiosamente por uma sequência do game de robôs. Contudo, o resultado foi mais que positivo.

Lançado com fortes campanhas publicitárias, sobretudo entre streamers de jogos, **Apex Legends** (2019) foi um sucesso absoluto e rapidamente ingressou no cenário competitivo, figurando entre as grandes categorias de e-sports. O título obteve, naquele ano, o prêmio de Melhor Jogo Multiplayer pelo The Game Awards (TGA).

# APEX

— LEGENDS™ —






## Que a Força esteja com a Respawn

Da Segunda Guerra Mundial aos confins do universo, a jornada dos membros da Respawn Entertainment é parte fundamental da própria história dos FPS e como esses jogos evoluíram em conceitos, recursos e elementos de jogabilidade, sem contar a coragem e ousadia para superar desafios que mudaram a perspectiva da companhia.

Previsto para lançamento em 28 de abril, Star Wars Jedi: Survivor é a nova investida da Respawn no universo intergaláctico,

aproveitando-se de todas as capacidades da nona geração de consoles, como os gráficos aprimorados e telas de carregamento mais rápidas. O plano do diretor Stig Asmussen é concluir a história com uma trilogia.

Seja nas trincheiras da guerra ou entre aglomerados cósmicos, a Respawn é a prova de que nunca devemos desistir de nossas convicções. Como um Jedi viajando pelo espaço, a Força sempre estará ao lado daqueles que, apesar dos obstáculos, seguem adiante. 

# STAR WARS™ JEDI SURVIVOR™ EA



Leve a **Revista GameBlast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

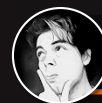
**Inscrever-se**



[nintendoblast.com.br/newsletter](https://nintendoblast.com.br/newsletter)

**Assine**





por Alexandre Galvão

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves



# OVERWATCH 2 (MULTI) – DICAS PARA INICIANTE NA FUNÇÃO DANO – PARTE 1

**Overwatch 2** foi lançado em outubro e tem como principal destaque a migração para um formato gratuito para jogar. Desse modo, uma nova gama de jogadores agora tem acesso a um dos jogos competitivos mais populares do planeta para disputar batalhas com um dos elencos de personagens mais carismáticos de todos os tempos.

Pensando no público que está chegando agora ao game, trazemos esta série em quatro partes para dar dicas básicas sobre todos os heróis do game para ajudar você, novato, a se entender no campo de batalha.

Nesta, vamos começar a falar dos personagens da função Dano. Por ser a classe com o maior número de personagens, vamos dividir essa parte do especial em duas. Por isso, caso seu personagem favorito não esteja nesta lista, aguarde a segunda parte do especial na próxima edição, em que traremos o restante dos personagens desta classe.

## QUEM É O JOGADOR DE DANO?

O jogador que atua nesta função é responsável por buscar os inimigos e derrotá-los. Fazendo uma analogia ao futebol, o herói de dano é o atacante do time, o que precisa atuar sempre na vanguarda da equipe para garantir a conclusão dos objetivos no mapa. Seja na escolta, defesa ou conquista de pontos.

A principal característica em comum aos heróis da função Dano é sua ampla variedade de habilidades para criar oportunidades e estratégias para a equipe avançar. Entretanto, a maioria deles possui fragilidades, necessitando de um apoio constante de outros aliados, principalmente dos que jogam na função de Suporte.





# ASHE

**Nível:** Básico

**Prós:** Ataques à curta e longa distância

**Contras:** Mobilidade



A líder da gangue Deadlock é uma personagem bastante versátil para atuação tanto em combates mais próximos quanto na cobertura à longa distância graças a versatilidade de seu Rifle semiautomático. De perto ele possui um dano baixo, mas uma taxa de disparo bastante rápida. Ao mirar, ele se torna uma ótima opção para ataques a longa distância, aumentando o dano, mas reduzindo drasticamente a taxa de disparo.

A Escopeta, sua arma secundária, além de causar um bom dano a curta distância, é ótima para ajudar a te livrar de algum apuro e auxiliá-lo na hora de escapar graças a seu alto recuo, que empurra tanto Ashe quanto o alvo atingido. Sua Dinamite é ótima para controle de multidões, e se você tiver uma boa mira, pode detoná-la no ar para surpreender o oponente e fazê-lo receber dano de queimadura por alguns segundos.

Seus armamentos a tornam uma escolha interessante para quem não curte muito entrar numa briga de perto, visto que mobilidade não é seu forte. A Escopeta, fazendo alguns truques, até ajuda a alcançar pontos mais difíceis, mas requer prática e treinamento.

B.O.B., seu fiel robô mordomo e segurança particular, é sua Suprema. Ao lançá-lo, o brutamontes metálico arremessa quem estiver no caminho para o alto e começa a disparar com seu canhão de braço. Ele tem pontos de vida à beça, por isso, se torna útil para ajudar a equipe dando cobertura na hora de uma investida para tomar um ponto, por exemplo. Seu uso combinado com um ataque coordenado da equipe pode ser vital.

# BASTION

**Nível:** Básico

**Prós:** Alto poder de fogo, resistência

**Contras:** Alvo fácil ao usar a habilidade Suprema



Bastion, assim como Orisa, foi totalmente reformulado para Overwatch 2. Considerado um dos personagens mais apelões até então, ele continua sendo um combatente com muitas qualidades. A principal delas é seu alto poder de fogo.

Podendo alternar entre dois modos de ataque: Reconhecimento e Ataque, o jogador de Bastion pode tirar vantagem de alguns vacilos inimigos e fazer uma verdadeira limpa na área se souber tirar vantagem do que o robô tem a oferecer. No modo Ataque, ele se torna uma torreta móvel por alguns segundos, fazendo o som de sua metralhadora deixar um aviso para os adversários.

Sua Suprema, a Configuração: Tanque, permite que ele dispare três poderosos tiros que causam um grande dano de área, mas com um porém: Bastion fica imóvel e indefeso. Sendo assim, seja inteligente na hora de se posicionar para dar os disparos ou, no momento em que você trocar de forma para atacar, pode ser abatido antes mesmo de dar o primeiro tiro.





# CASSIDY

**Nível:** Avançado

**Prós:** Mobilidade, dano crítico alto

**Contras:** Requer boa mira, alvo fácil ao usar a Suprema



O caubói é outro favorito dos jogadores, mas possui uma exigência, que é uma boa mira. Seus tiros, quando certos, possuem uma alta taxa de dano crítico, por isso é bom fazer com que cada tiro valha a pena.

A mobilidade e a ofensividade de Cassidy é favorecida por sua habilidade Rolamento, que além de fazê-lo ganhar um pouco de terreno, recarrega totalmente sua pistola no processo. O jogador que sabe fazer um bom uso combinado dessa técnica não tem dificuldades em abater, mesmo que sozinho, um oponente.

Sua Suprema, Tiro Certo, é uma das mais poderosas do jogo, pois pode derrubar todos os cinco integrantes do time adversário em uma só jogada se a sorte estiver a seu favor. Entretanto, ao usar a técnica, Cassidy fica extremamente exposto. Sua movimentação chega a quase zero e ele brilha, quase que pedindo para tomar um tiro. Se você conseguir travar a mira no máximo de inimigos antes que te vejam, é sucesso. Caso contrário, é caixão e vela preta para você, "hombr".



# ECHO

**Nível:** Avançado

**Prós:** Mobilidade, alto poder ofensivo

**Contras:** Habilidade Suprema



Echo é outra que chegou a pouco tempo em Overwatch e é uma personagem para quem gosta de criatividade na hora de atacar graças a seu variado arsenal de armas. São tiros concentrados, bombas aderentes e até um feixe concentrado de energia que é altamente eficiente em inimigos que já estejam com menos da metade da vida.

Sua mobilidade é outro ponto alto, graças a sua habilidade em voar e planar, permitindo que alcance pontos de vantagem no mapa para emboscar os inimigos e dar cobertura para os aliados. Apesar de ser ofensivamente excelente, sua Suprema é única se comparada com as demais do jogo por depender da configuração do time inimigo.

Duplicar faz com que Echo copie um dos adversários e tire vantagem das habilidades do alvo por alguns segundos. Caso o jogador consiga atuar bem enquanto é um "clone", pode até mesmo usar a Suprema dele. Mas claro, isso depende muito da habilidade do jogador em saber jogar bem com o alvo que copiou, senão a habilidade de Duplicar não tem nenhuma serventia.





# GENJI

**Nível:** Avançado

**Prós:** Mobilidade, anulação de ataques

**Contras:** Vida baixa



O caçula dos irmãos Shimada é um dos personagens mais perigosos do jogo, visto sua grande versatilidade em campo. Capaz de transpassar sem muitas dificuldades muitos obstáculos graças a seu salto duplo e a capacidade de escalar paredes, Genji é formidável na mão de um jogador habilidoso.

Seus ataques com shurikens, quando certos, causam um bom dano em um combate 1x1. Seu Golpe Veloz, quando usado para finalizar um oponente, tem sua recarga zerada, permitindo seu reuso imediato, e um estrago no meio do time inimigo. Sua Suprema, a Lâmina do Dragão, é uma poderosa aniquiladora quando o assunto é combate corpo a corpo. Quando ouvir Genji invocando-a, o conselho é correr, e muito!

Sua maior vantagem está em sua habilidade de defletir projéteis, que o permite devolver ataques poderosos como foguetes e até mesmo a flecha do Golpe do Dragão de seu irmão Hanzo, se repelida antes do ápice do ataque. Em contrapartida, sua vida baixa é seu maior ônus. Caso o jogador não saiba a hora de escapar e tirar proveito da mobilidade de Genji para tal, ele é facilmente derrubado.

# HANZO

**Nível:** Avançado

**Prós:** Mobilidade, alto dano crítico

**Contras:** Recarga de habilidades demorada



Hanzo é ótimo para realizar coberturas e atuar como um batedor. Suas flechas o permitem causar um considerável dano crítico, podendo derrubar facilmente qualquer oponente que seja uma vítima certa de um jogador com boa mira e noção de tiros com flechas. Quase tão versátil quanto seu irmão Genji, Hanzo só não possui a habilidade de dar saltos duplos, mas consegue realizar pequenas investidas aéreas para alcançar alguns locais e o favorecer no quesito mobilidade.

Sua Flecha Sônica é bem útil para revelar a posição de inimigos, mas assim como as Flechas da Tempestade, seu tempo de recarga é alto, exigindo um comportamento um pouco mais regrado do jogador para que não fique com opções de ataque limitadas.

O Golpe do Dragão, sua Suprema, é um poderoso ataque capaz de atravessar superfícies sólidas, como paredes, e desafia a criatividade do jogador na hora de usá-lo. Pode fazer uma verdadeira limpa na arena e anular por alguns segundos a presença de inimigos em um determinado setor do mapa enquanto o majestoso dragão atravessa o mapa. É bem útil se usado com técnicas que anulam o movimento, como as Supremas de Reinhardt ou Zarya.



# JUNKRAT

**Nível:** Básico

**Prós:** Dano alto, jogabilidade simples

**Contras:** Suprema pode ser anulada facilmente



Junkrat é outro personagem divertido de usar e não muito complexo. Outra escolha ideal para quem está começando em Overwatch 2. O negócio dele é causar caos no combate, espalhando bombas e armadilhas pelo mapa para bagunçar a formação inimiga e causar boas quantidades de dano quando suas bombas acertam alguém.

Caso você esteja prestes a morrer, uma alternativa é se jogar no meio dos inimigos. O motivo é que Junkrat deixa cair um punhado de bombas ao ser morto, causando uma boa quantidade de dano em quem estiver perto. O famoso “cair atirando” sendo levado ao pé da letra.

Sua Suprema, Pneu da Morte, é outra poderosa arma de destruição em área que pode ser guiada pelo jogador até a área onde será detonada. Entretanto, o pneu pode ser facilmente destruído caso os inimigos percebam rapidamente que ele está em sua direção, o que causa uma bela frustração para o jogador que esperou para usar a técnica.

# MEI

**Nível:** Avançado

**Prós:** Dano crítico alto, controle de área, regeneração de vida

**Contras:** Requer boa mira, Suprema com dano baixo



Mei é útil quando o assunto é causar dano mas se manter na defensiva. Seu Aniquilador Endotérmico pode desacelerar inimigos até os congelar totalmente e deixá-los vulneráveis para receber dano. Além disso, a arma é capaz de disparar potentes Pingentes de Gelo que causam um considerável dano crítico.

Quando em apuros, Mei pode se congelar para anular qualquer dano recebido enquanto regenera sua própria vida. Muralhas de Gelo completam seu arsenal, ajudando o time na hora de defender posições, ou mesmo ajudando a garota, e seus aliados, a alcançar algum ponto elevado.

Sua Suprema, Nevasca, cria uma gélida área que desacelera e congela qualquer inimigo que esteja na área de atuação da técnica. Enquanto congelam, os inimigos recebem um pouco de dano, mas por si só esta técnica não tem poder para derrubar ninguém, tornando-a dependente de uma interação com a equipe para que seja melhor aproveitada.





# PHARAH

**Nível:** Básico

**Prós:** Dano alto, mobilidade

**Contras:** Alvo fácil ao usar a Suprema



Pharah pode voar livremente pelo cenário, o que faz dela uma ótima pedida para atuar como batedora e atacar inimigos a qualquer distância com seu Lançador de Foguetes. Só tome cuidado para não atirar à queimadura, pois o raio de explosão dos foguetes também causa dano à ela.

A Explosão Concussiva é útil para controlar multidões, ou mesmo lançá-los para armadilhas do cenário, como buracos. É bem útil para livrar não só a si, mas também aliados que estejam com algum problema contra os inimigos.

Quando “a Justiça vem de cima” com seu ataque de Bombardeio, sua Suprema, Pharah pode causar um belo estrago a um grupo de inimigos, mas também fica totalmente exposta para receber um contra-ataque que pode tirá-la de ação facilmente. Essa é mais uma técnica que cai bem com um combo de restrição de movimento de algum aliado.

## NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

A segunda parte da nossa série de dicas para iniciantes em Overwatch 2 vai abordar os personagens restantes da função Dano. Até lá, não deixe de conferir as dicas nas edições anteriores da revista para a função Suporte e Tanque. Até a próxima edição! **B**



# Revista Nintendo Blast 160

Neste mês, a Revista Nintendo Blast traz detalhes do jogo mais aguardado do ano: The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom!



Ainda nessa edição, confira o que já sabemos da expansão The hidden Treasure of Area Zero, aprenda a fazer as gears perfeitas para pintar bem em Splatoon 3 e mais.

## Baixe já a sua!



# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

[gameblast.com.br/search/label/Revista](http://gameblast.com.br/search/label/Revista)