

GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

CALL OF DUTY:
10 MELHORES JOGOS CALL OF DUTY
ESCOLHIDOS PELA REDAÇÃO

DEVELOPERS:
CONHEÇA A DESENVOLVEDORA
ACTIVISION BLIZZARD

CALL OF DUTY MODERN WARFARE



#68 NOV 2023



A guerra não para

Em meio a guerra, estratégias e talento, Call of Duty vem alcançando mais e mais fãs espalhados pelo mundo. Desta vez, Capitão Price e sua equipe têm uma nova missão, será que **Call of Duty: Modern of Warfarer III** trará esse mesmo padrão de qualidade? Descubra em nossa análise. Aproveitando o embalo, trazemos os **dez melhores jogos da franquia** e falamos da desenvolvedora **Activision Blizzard**. Ainda nesta edição, mostramos por que o DLC de **Tales of Arise: Beyond the Dawn** merece a sua atenção. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Ives Boitano



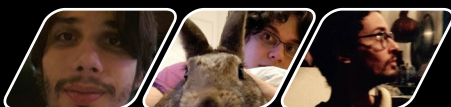
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alan Murilo
Matheus S. de Oliveira
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Ives Boitano



DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves
Walter Nardone



ANÁLISE

03

Call of Duty: Modern Warfare III (Multi)



DEVELOPERS

11

Activision Blizzard: a primeira third party da história

ACTIVISION
BLIZZARD

TOP 10

21

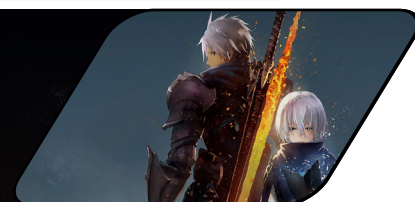
Call of Duty: Os dez melhores jogos da famosa franquia FPS



ANÁLISE

34

Tales of Arise: Beyond the Dawn (Multi)



CALL OF DUTY
MODERN
WARFARE
III

PS5

XSX

PS4

XBO

XBO



por Matheus Senna de Oliveira

Revisão: Ives Boitano
Diagramação: Leandro Alves

CALL OF DUTY[®] MODERN WARFARE[®]



**aprimora os ótimos tiroteios
e revive o divertido modo
Zumbi, mas fica devendo
em todo o resto**

Confirmando os temores e as expectativas trazidas até então, Call of Duty: Modern Warfare III acabou se revelando uma verdadeira amálgama de ideias, boas e ruins. Conforme vamos conferir nesta análise, adições como o modo Zumbi são positivas, mas novidades como a campanha ficaram aquém do necessário (embora não do esperado). Vista seu uniforme e prepare-se para a batalha, pois vamos começar a análise!

Uma nova batalha

Ainda que não oficialmente confirmado, tudo indica que, inicialmente, Modern Warfare III foi previsto como um DLC. O fato é que ele acabou chegando como um título independente e com preço cheio em 10 de novembro para PC, PlayStation 4 e 5, e Xbox One e Series. MW III funciona literalmente como uma continuação do anterior, mantendo pontos como enredo sequencial, vários equipamentos e mecânicas básicas de jogo.

Essa manutenção de boa parte do conteúdo, na minha opinião, só reforça a sensação de que o game seria uma expansão. De qualquer forma, uma parte dela pode ser considerada positiva: a produção técnica de MW III é ótima, com texturas caprichadas e efeitos visuais competentes. Telas de carregamento são adequadas e o trabalho de som efetivo, como no satisfatório ruído ao acertarmos um headshot nos inimigos.



Destaco que esses pontos positivos já estavam presentes em MW II, agora levemente melhorados. Por outro lado, a criação do chamado Call of Duty HQ, que reúne todos os títulos recentes da franquia em um hub geral, tornou a entrada nos jogos um pouco mais lenta. Ao menos a reunião geral de opções em um só lugar facilita a organização no menu principal do console.

Dada a divisão de Modern Warfare III em três partes principais, farei o mesmo nesta análise. Vamos começar com a campanha do game, passando para o modo multijogador e depois o zumbi. Por fim, farei alguns comentários gerais sobre a integração com o battle royale Warzone e as conclusões finais.

Campanha chinfrim

Do trio de opções, certamente a Campanha é o ponto mais baixo. Ela até começa de forma interessante, na qual somos colocados no papel dos vilões enquanto soltamos um chefe perigoso da prisão. A missão é bem dinâmica e bem-apresentada, mas essa proposta não se aplica ao restante da história.



As missões se tornam mais vagas e a ligação entre elas, fraca. Personagens vão e vêm sem contexto adequado, com cutscenes esparsas. Isso é totalmente diferente dos jogos anteriores de Call of Duty, nos quais tivemos experiências mais coesas e imersivas, com pegada relativamente cinematográfica. Para não dizer que não há novidades significativas, existe um novo tipo de missão de “mundo aberto”.



Situadas em cenários bem grandes, elas em teoria permitem ao jogador agir de forma livre. Ou seja, atacar diretamente, agir sorrateiramente, etc. Na prática, elas são meio chatas por exigirem muitas caminhadas em busca dos pontos de interesse. Além disso, elas claramente foram construídas usando mapas reciclados de jogos anteriores, como Verdansk, do primeiro Warzone. No final, fiquei com a sensação de uma campanha produzida com pressa e sem o devido planejamento.

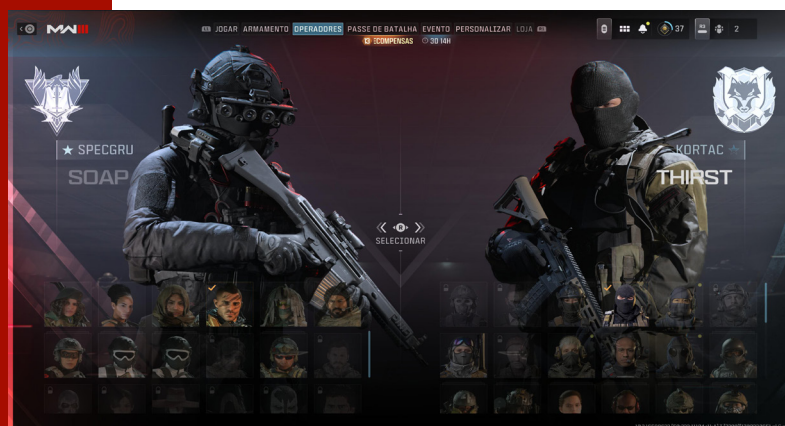
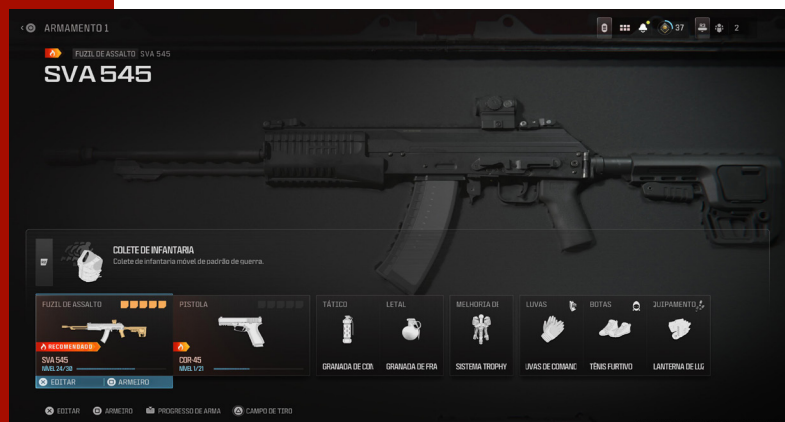
Multijogador de primeira

Passemos para o modo mais interessante de Modern Warfare III, que traz as partidas multiplayer. Os novos mapas são, em sua maioria, ótimos, com destaque para Rust e Skidrow, assim como Favela, cenário inspirado na famosa Cidade Maravilhosa. As novas armas também são ótimas, com uma seleção que não me faz sentir falta alguma da anterior.

Outras novidades ficam por conta de algumas mudanças em mecânicas de jogo importantes: a quantidade de vida foi aumentada, exigindo mira precisa por mais tempo e proporcionando chance para reação; temos o retorno dos cancelamentos de slide, agilizando os movimentos, e de recarregar, permitindo ao jogador voltar a atirar se necessário.

Mais uma mudança é a atualização do minimapa, que agora pisca com a localização dos jogadores que atirarem sem silenciador. Todas essas novidades, entre outros ajustes, tornaram MW III mais ágil de jogar, conseguindo uma jogabilidade melhor que a anterior, que já era muito boa. Talvez seja a maior qualidade que tenhamos neste novo lançamento, que oferece diversão e desafio na medida certa quando funciona bem.

São muitas opções para as partidas multijogador: mata-mata em equipe, controle, zona de conflito, guerra terrestre, localizar e destruir... Basta escolher as suas favoritas e partir para o jogo. O sistema para obter novas armas, acessórios e demais customizações — que também podem ser usadas no modo Warzone — é demorado, mas simples, bastando subir de nível e cumprir missões para liberar novidades, ao contrário do confuso sistema visto em MW II.



A volta dos que não foram

Finalmente chegamos ao modo Zumbi, visto por último em Vanguard e que retorna depois de ausente em dois títulos. Vale frisar que é a primeira vez que um Modern Warfare recebe essa opção, que ao meu ver deve se tornar praxe para a franquia Call of Duty. Infelizmente, a versão atual de MW III não é exatamente o melhor exemplo a ser seguido.

Não que ela não tenha as suas qualidades: ela funciona em um mundo aberto, com um mapa repleto de missões, segredos e, é claro, mortos-vivos. Após um determinado tempo, é necessário extrair do local; os espólios obtidos podem ser usados na próxima incursão para ir ainda mais longe. É possível jogar sozinho ou com outros jogadores pela internet, opção perfeita para encarar monstros mais poderosos e aproveitar bem cada partida.



Gostei desse modo, pois ele tem as bases de Outbreak, uma ótima opção Zumbi de Black Ops: Cold War. O problema é que esse novo mapa de MW III é, na realidade, voltado para o gênero battle royale e, inclusive, deve aparecer em Warzone em dezembro. Ou seja, ele não foi pensado para lutar contra os mortos-vivos, o que torna a experiência um pouco desfocada com muitos deslocamentos longos (como na Campanha). Como a essência da proposta ainda é divertida, não é algo que comprometa a jogatina.

Outra questão é que só temos a opção do mundo aberto e nada além disso. Ficou faltando as partidas originais por ondas, que tornaram o modo Zumbi um favorito dos fãs. Nele, os jogadores progressivamente aumentam o mapa e adquirem mais habilidades e armas reforçadas para encarar desafios cada vez mais difíceis. Esses acabam sendo mais indicativos de que Modern Warfare III não estava pronto para ser lançado como um título independente.



Warzone e perspectivas futuras

Considerando que MW III é, mecânica e visualmente, uma produção muito semelhante a Modern Warfare II, a integração com o novo Warzone foi suave. Tudo funciona razoavelmente bem, incluindo as novas armas e equipamentos. Claro que só o tempo vai confirmar essa relação, mas creio que a perspectiva futura seja positiva.



Positiva no que se refere à integração entre o battle royale gratuito e Modern Warfare III — como no caso do mapa de Zumbi ser uma prévia do que veremos em Warzone —, pois, para o jogo pago em si, nem tanto. É chato ficar batendo na mesma tecla, mas a sensação de que ainda estou jogando MW II “reforçado” com um DLC é forte, sobretudo quando temos acesso a armas, cenários e animações que já conhecemos. Somente atualizações futuras repletas de conteúdo poderão consertar a situação.

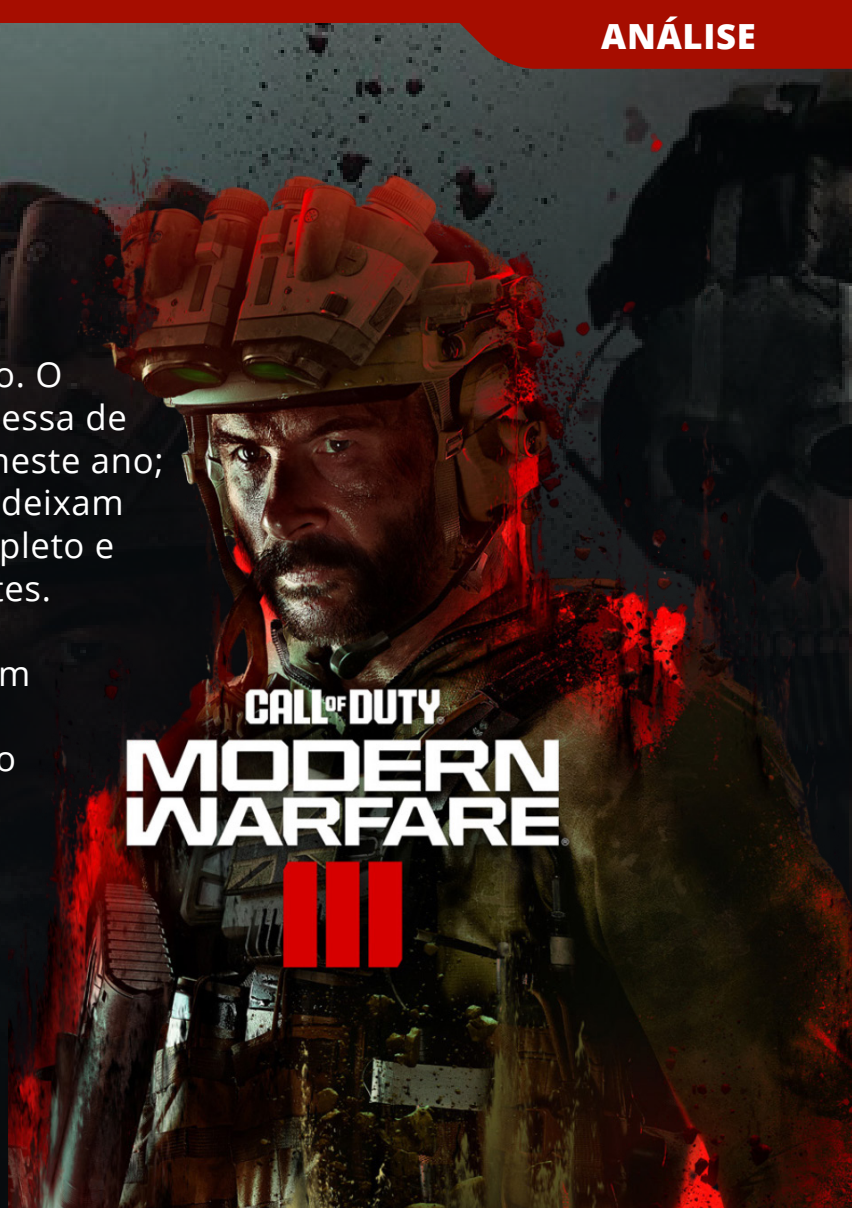
A tendência, felizmente, é essa, pois os últimos títulos da franquia Call of Duty também sofreram com lançamentos pouco brilhantes. O ponto aqui é que temos um caso inédito, cujas novidades positivas são discretas e muito obscurecidas pelas negativas. Minha esperança reside na jogabilidade e nas mecânicas de jogo, ambas ótimas bases para que todo o resto seja melhorado e reconstruído.



Um dever sofrido, por vezes divertido

Com boas novidades, isoladamente poderíamos considerar que Call of Duty: Modern Warfare III é um bom jogo de tiro. O ponto é que o título chegou após a promessa de que não teríamos lançamentos da série neste ano; pior, ele tem várias características que o deixam com cara de DLC com preço de jogo completo e até mesmo pontos negativos preocupantes.

Felizmente, os tiroteios em si conseguiram ficar ainda melhores, com partidas mais dinâmicas e divertidas, principalmente no modo Multijogador. Além disso, futuras atualizações poderão trazer o que ficou faltando e consertar os problemas. Por enquanto, fica a dica somente para os fãs de carteirinha da franquia que façam questão de já participar das novidades; para os demais, sugiro esperar por futuros descontos nas lojas. **B**



✓ Prós

- Jogo de tiro mantém um bom nível de diversão e desafio;
- Produção de ótima qualidade;
- Modo multijogador traz várias boas opções;
- Retorno do modo Zumbi, ainda que de forma incompleta, é providencial;
- Jogabilidade sólida e competente.

✗ Contras

- Campanha pouco atrativa e confusa;
- Novidades positivas pontuais não justificam um lançamento completo (talvez um DLC).

Call of Duty: Modern Warfare III (Multi)

Desenvolvedor Activision

Gênero FPS

Lançamento 10 de novembro de 2023

Nota **7.0**

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 *Renan Rossi*

Revisão: Juliana Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

ACTIVISION BLIZZARD

ACTIVISION BLIZZARD A PRIMEIRA THIRD PARTY DA HISTÓRIA

Falar hoje sobre os estúdios independentes ou third parties que já lançaram diversas franquias de sucesso parece algo extremamente comum. Aliadas às gigantes **Sony**, **Nintendo** e **Microsoft**, essas empresas contribuem imensamente para complementar o catálogo de jogos de uma plataforma. No entanto, a história seria bem diferente caso uma delas não tivesse dado o pontapé inicial que difundiu a liberdade criativa e as livrou das amarras das grandes companhias: a Activision, hoje conhecida por **Activision Blizzard**.

Quebrando o ciclo

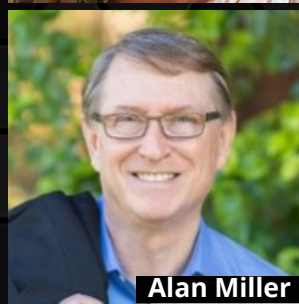
A epopeia iniciou-se em 1979, quando o estúdio foi fundado por David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead, todos eles ex-funcionários da Atari. A saída da gigante dos jogos eletrônicos à época ocorreu devido aos baixos salários e à alta produtividade desses funcionários, que nem sequer eram creditados por seu trabalho. Para se ter uma ideia, 60% dos lucros anuais da Atari provinham de títulos desenvolvidos pelo quarteto.



David Crane



Larry Kaplan



Alan Miller

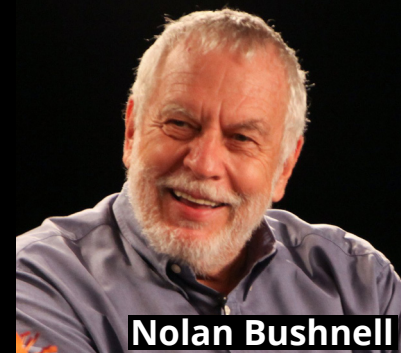


Bob Whitehead



Ray Kassar

A falta de reconhecimento fazia parte da estratégia da Atari após a nomeação de Ray Kassar como CEO em 1978, quando a companhia foi adquirida pela Warner, episódio este que retirou Nolan Bushnell, o icônico fundador da empresa, das decisões comerciais. Dali em diante, o objetivo foi maximizar os lucros e minimizar os custos de produção.



Nolan Bushnell

Conhecido como “A Gangue dos Quatro”, o grupo de desenvolvedores encontrou dificuldades nos primeiros meses de fundação da Activision, pois não existia, na época, a ideia de empresas terceiras (third parties). Todos os jogos eram produzidos e/ou publicados pelas mesmas empresas detentoras das plataformas, restringindo a liberdade criativa e comercial.



Após conseguirem levantar capital e preparar a documentação necessária, tendo como CEO o advogado Jim Levy, finalmente foi possível iniciar a jornada da inicialmente chamada Computer Arts Inc. e posteriormente intitulada Activision, resultado da combinação das palavras “active” e “television”, ideia sugerida pelo próprio Levy.

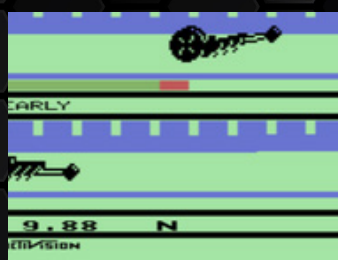


Jim Levy

Era 8-bit e os títulos icônicos

Para distinguir seus títulos dos de outras empresas, os cartuchos da Activision vinham em caixas coloridas e chamativas, que também apresentavam cenas de cada game junto ao título. Tal estratégia atraiu os olhos do público, uma vez que o conhecimento de hardware e software dos quatro profissionais garantia experiências visuais e mecânicas muito à frente de qualquer outro jogo lançado para Atari na época.

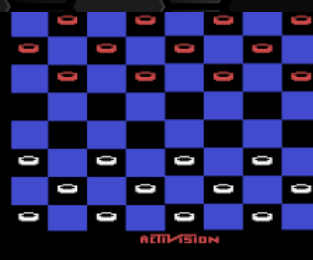
Após colher alguns frutos com Dragster, Fishing Derby, Checkers e Boxing, a Activision alcançou seu primeiro grande sucesso em 1982 com Pitfall! Pitfall Harry's Jungle Adventure (sim, com dois Pitfall no nome, e o primeiro com uma exclamação). O título vendeu mais de quatro milhões de cópias, tornando-se um dos jogos de Atari mais conhecidos até hoje.



Dragster



Fishing Derby



Checkers



Pitfall

Logo em seguida, dois outros sucessos, River Raid e Enduro, que dispensam apresentações, se tornaram clássicos inquestionáveis e alegraram gerações de jogadores. Era praticamente impossível algum dono de Atari não ter em casa algum cartucho da Activision. A partir de 1983, o estúdio já contava com cerca de 60 funcionários.



River Raid



Enduro

Nessa época, contudo, um dos quatro fundadores, Larry Kaplan, deixou a empresa para trabalhar no desenvolvimento dos computadores Amiga, introduzidos no mercado a partir de 1985. Era a primeira baixa do quarteto.



Computador AMIGA

Mediagenic, fracassos e Call of Duty

Sob nova direção, a Activision assumiu outra identidade a partir de 1988: Mediagenic. O objetivo foi expandir sua participação também para a área de aplicações de negócios, fator que dividiu a companhia em quatro representantes: Activision, Infocom, Gamestar e Ten Point. O único título com certa relevância nesse período foi The Manhole, game de aventura lançado para computadores em 1988.

Com prejuízos cada vez maiores e longe do patamar alcançado em seus primeiros anos, a Mediagenic ficou à deriva até 1991, quando foi adquirida pelo empresário Bobby Kotick, interessado em recuperar o sucesso de outrora. Foi ele quem

recuperou o nome Activision para a companhia.

Após diversas reestruturações financeiras e retomada de propriedades intelectuais da Infocom, Kotick ajudou a trazer de volta a série Zork, intitulada Return to Zork, lançada em 1993. Dois anos depois, em 1995, foi a vez de MechWarrior 2, outra franquia recuperada do passado. Em 1996, o mundo conheceu o primeiro título de Crash Bandicoot, que rapidamente tornou-se a mascote da Activision. Na sequência, houve o lançamento do game de combate veicular Interstate '76 e do FPS de estratégia Battlezone, entre 1997 e 1998.

Aos poucos, a Activision conseguiu reerguer seu capital financeiro e iniciou uma série de aquisições, o que incluiu a chegada de estúdios como Raven Software (Heretic), Neversoft (Tony Hawk's), Infinity Ward (Call of Duty), além de outras companhias como Treyarch e Toys for Bob.

Após o lançamento de Call of Duty (2003), o mundo do FPS virou de cabeça para baixo e a Activision adquiriu 100% da Infinity Ward para o desenvolvimento de novas sequências. Hoje, Call of Duty é uma das franquias de maior sucesso da Activision, tanto nos consoles como nos computadores, reunindo uma legião de fãs por todo o mundo.



A fusão com a Blizzard

Em 2008, dois universos colidiram para formar uma das mais bem-sucedidas parcerias dos games: a Activision fundiu-se com a Vivendi Games, empresa que mantinha o controle sobre a Blizzard Entertainment. O objetivo foi dar um passo em direção aos jogos de multiplayer online massivo (MMOs), a exemplo do popular World of Warcraft.

A Vivendi já tinha estrutura comercial para levar títulos para o público chinês, fator que facilitou a decisão de Kotick pela fusão. Isso fez a empresa dividir a representação sobre as franquias Diablo, Warcraft, Starcraft, além de outras que viriam a nascer anos mais tarde, como Hearthstone e Overwatch. Nesse período, também houve a aquisição da RedOctane, a publisher da franquia Guitar Hero.



Diablo



Warcraft



Starcraft



Hearthstone



Mesmo após a aliança, algumas franquias continuaram sob comando da Activision Publishing, subsidiária do grupo, como Call of Duty (que passou a ser desenvolvido pela Sledgehammer Games) e Dead Space, cujas sequências do título original ficaram a cargo da Visceral Games, também pertencente ao conglomerado Activision Blizzard. A negociação também colocou à disposição os direitos sobre a franquia Spyro.



Acordos e novas IPs

Até 2015, os lançamentos da Activision Blizzard quebraram todos os tipos de recordes com Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009), Black Ops (2010), Modern Warfare 3 (2011), Ghosts (2013) e Black Ops III (2015), que catapultaram a franquia ao máximo de relevância e popularidade entre os FPS. A época também marcou a chegada de Skylanders, IP inédita que inaugurou a popularidade dos jogos que utilizam bonecos físicos como meios de interação.



Outra franquia de enorme sucesso foi Destiny, lançado em 2014 durante um acordo de publicação de dez anos firmado entre a Activision Blizzard e a Bungie. Com forte apelo para o multiplayer online, venceu diversas premiações pela experiência de alta qualidade e enorme engajamento dos fãs.



Com isso, a Activision Blizzard chegou ao posto de quinta maior companhia de games do mundo. Os bons ventos levaram à aquisição de outra gigante, a King, detentora da franquia Candy Crush Saga, em 2015, simplesmente uma das mais lucrativas no mercado mobile.



Denúncias e aquisição pela Microsoft

Com a virada da década de 2020, uma série de denúncias de abuso sexual e práticas discriminatórias no ambiente de trabalho da Activision Blizzard chegaram à Justiça americana. Os protestos criticavam o próprio CEO Bobby Kotick, acusado de ter conhecimento dos casos e não tomar providências. Cerca de 1.700 funcionários assinaram petição pedindo sua renúncia do cargo.

O desgaste de imagem coincidiu, em 2022, com a proposta oferecida pela Microsoft, de nada menos que 68 bilhões de dólares pela aquisição de todo o conglomerado Activision Blizzard, entrando para a história dos games como a maior negociação já registrada no setor.

O episódio marcou uma série de desdobramentos na Justiça dos EUA e da Europa, envolvendo autoridades regulatórias de comércio em todo o planeta, bem como acusações de outras empresas de jogos eletrônicos, como a própria Sony, alegando que a aquisição seria um risco para a livre concorrência de mercado.


O acordo foi finalizado apenas em 2023 com a aprovação da maioria desses conselhos e do compromisso da Microsoft em manter algumas das franquias, como Call of Duty, com lançamentos multiplataforma. Outra parte do acordo também envolveu a renúncia de Bobby Kotick do cargo de CEO.



Futuro

Call of Duty: Modern Warfare III, terceiro reboot da já conhecida série Modern Warfare e vigésimo lançamento da franquia, é o primeiro título da Activision Blizzard pós-aquisição por parte da Microsoft.

Com tantas IPs disponíveis, a dona do Xbox tem agora todas as cartas na mão para decidir como o legado da Activision será administrado daqui em diante, uma responsabilidade pra lá de desafiadora e que envolve games muito aclamados pelo público.

Sendo a primeira third party da história, a Activision Blizzard agora segue um caminho diferente. No entanto, ser diferente está em sua essência há mais de 44 anos e, da mesma forma que seus fundadores enxergaram no passado o que ninguém conseguia ver, podemos estar diante de um horizonte ainda desconhecido e promissor. Será? 



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 *Matheus Sennade Oliveira*

Revisão: *Davi Sousa*
Diagramação: *Walter Nardone*

Call of Duty: os dez melhores jogos da famosa franquia FPS

Vamos listar os maiores sucessos da série de tiro em primeira pessoa!

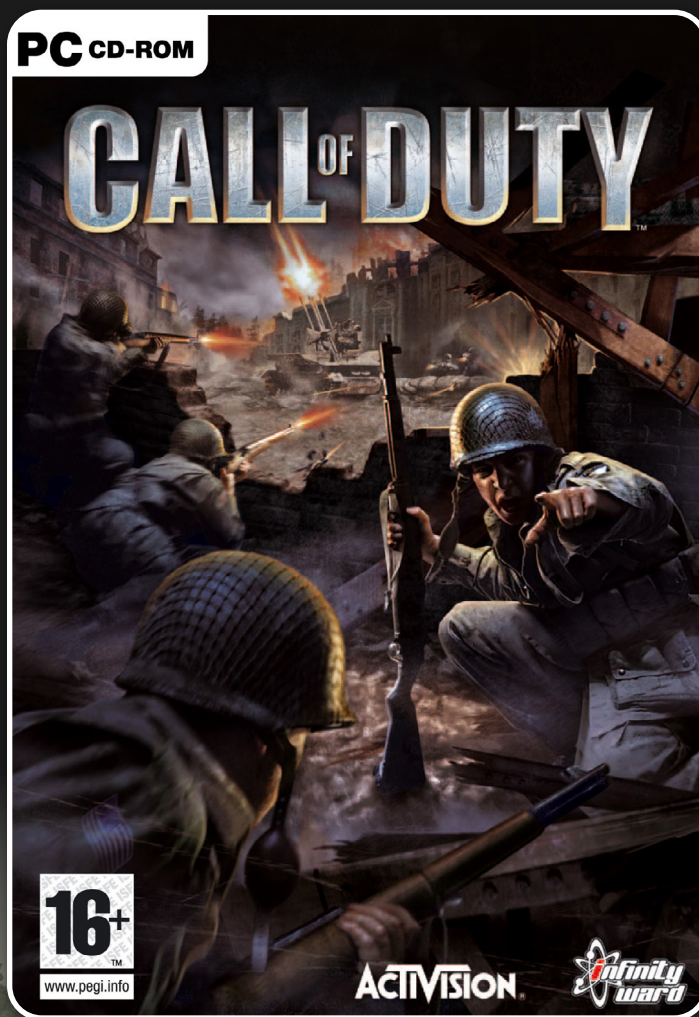
O gênero *first person shooter*, comumente abreviado para FPS, é recheado com jogos e mais jogos incríveis, vários deles pertencentes a marcas bastante famosas. Se considerarmos os anos mais recentes da indústria, é inegável que a franquia mais popular é Call of Duty. Começando em 2003, a série recebeu muitos lançamentos desde então, com direito a vários títulos de sucesso.

Portanto, nada mais justo que um Top 10 para listar os maiores destaques dessa história tão bem-sucedida. A ordem dos títulos será definida de acordo com a popularidade dos mesmos, assim como a sua importância e ineditismo dentro da franquia. Talvez o seu favorito fique de fora ou numa colocação estranha, mas garanto que a relação é repleta de sucessos. Vista seu capacete e pegue bastante munição, pois a matéria vai começar!

10

Call of Duty (2003)

Vamos começar pelo começo: lançado exclusivamente para os PCs, o título marcou a estreia da franquia FPS. A ambientação foi a Segunda Guerra Mundial, com direito a localidades e equipamentos característicos do período. Call of Duty foi um dos primeiros com o recurso da mira sobre a arma, que oferece uma espécie de zoom para o jogador ter mais precisão ao atirar, hoje um padrão do gênero. Posteriormente, o game recebeu versões especiais para PC e também para alguns consoles de mesa.



09

Call of Duty: World At War (2008)

Em nono lugar temos mais um game com foco na Segunda Guerra Mundial, contando com várias missões diretamente inspiradas em batalhas reais. A maior novidade aqui é a primeira aparição do modo Zumbi na franquia, liberado ao completar a campanha. O chamado Nazi Zombies coloca até quatro jogadores para enfrentar mortos-vivos num mapa fechado, com inimigos que surgem em ondas de forma progressivamente mais difícil.

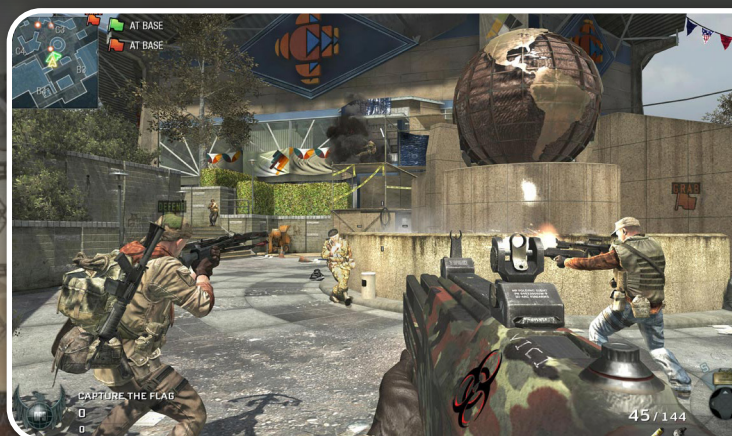


NAZI ZOMBIES

08

Call of Duty: Black Ops (2010)

Ambientado durante a Guerra Fria nos anos 60, o oitavo título da lista é uma espécie de continuação de World At War, trazendo elementos da campanha anterior e um retorno do modo Zumbi. O sucesso da estreia do codinome Black Ops garantiu seu retorno em vários títulos posteriores, sobretudo graças às suas vendas volumosas. Inicialmente, essa subsérie trouxe foco na espionagem e missões especiais.



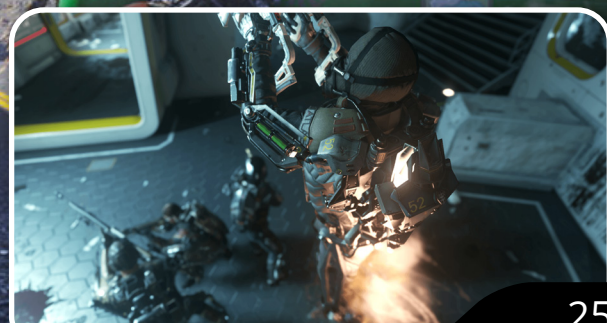
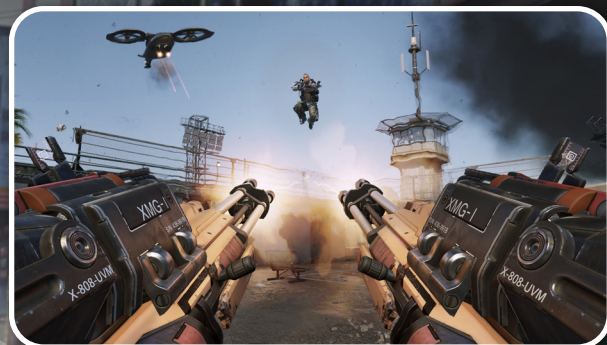
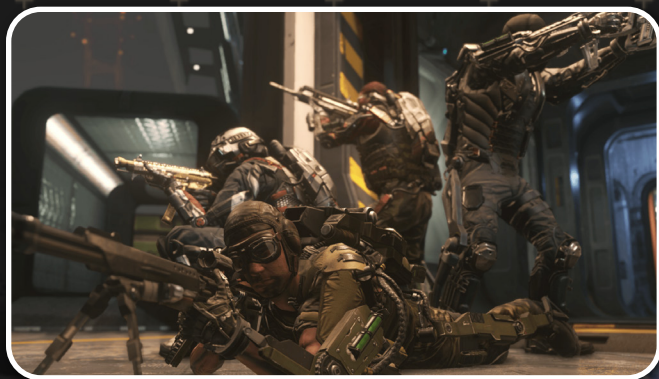
07

Call of Duty: Advanced Warfare (2014)

Inicialmente planejado para abordar a Guerra do Vietnã, a ambientação acabou sendo completamente modificada e ele se tornou o primeiro título da franquia situado num futuro mais avançado. Ao se passar entre os anos de 2054 e 2061, o jogador tem acesso a recursos como armas com munição laser e exoesqueletos que permitem movimentos especiais e até camuflagem. O seu sucesso motivou outros títulos com pegada futurística, como Infinite Warfare, de 2016.

CALL OF DUTY

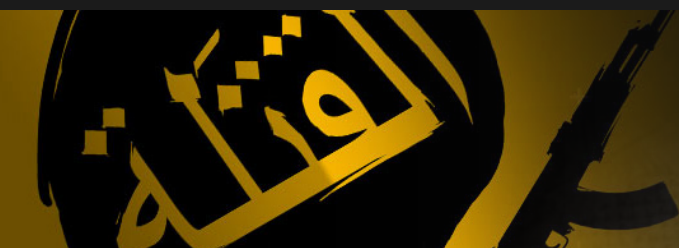
ADVANCED WARFARE



06

Call of Duty: Modern Warfare (2019)

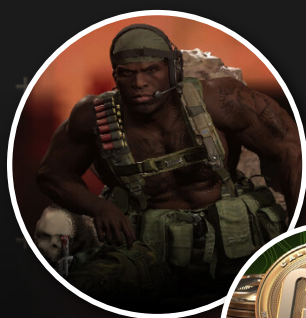
Primeiro reboot da franquia, o game chegou com várias novidades importantes. Por exemplo, mapas e modos especiais foram incluídos de forma gratuita, algo inédito até então, substituídos pela estreia dos passes de batalha e itens comprados via microtransações, incluindo skins baseadas em personagens da cultura pop. A jogabilidade e a produção também foram elogiadas, assim como a chegada do modo battle royale Warzone, cujo sucesso também se deu por estar disponível de forma independente e gratuita.



05

Call of Duty: Warzone (2020)

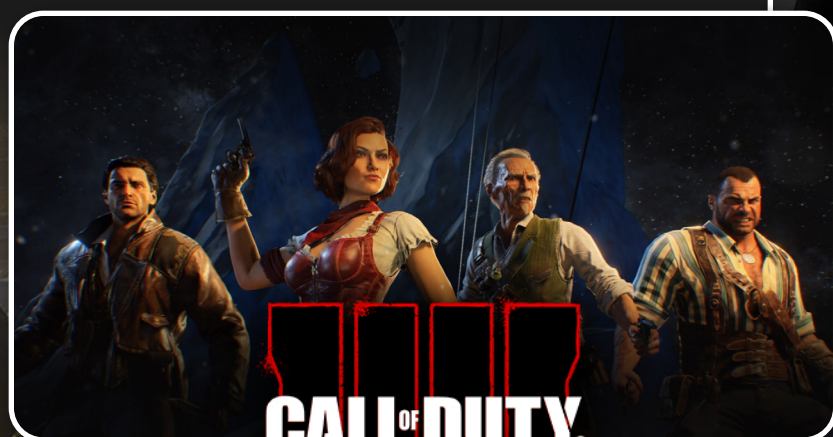
Primeiro battle royale dedicado da franquia, além de ser totalmente gratuito, Warzone foi uma das principais razões pela consolidação recente da série. Produzido em paralelo a Modern Warfare (2019), ele sofreu com a integração aos títulos lançados posteriormente, mas sempre se manteve como uma ótima opção de FPS. Além das batalhas reais — com vários formatos diferentes —, o jogo também trouxe eventos especiais e recompensas únicas para os jogadores. Ele foi encerrado em setembro de 2023, sucedido por Warzone 2.0, hoje chamado simplesmente de Warzone.



04

Call of Duty: Black Ops 4 (2018)

Ao ser lançado sem um modo campanha, algo inédito até então, o quarto item da lista apostou num sistema de missões voltado aos personagens do jogo. Esses Especialistas contavam com habilidades únicas, semelhante ao visto em MOBAs, e precisavam recuperar a vida manualmente, ao contrário da tradicional recuperação automática. O maior destaque, entretanto, ficou por conta do modo que consistiu na primeira experiência battle royale da franquia. Chamado de Blackout, ele foi considerado um grande sucesso e motivou a posterior produção de Warzone.

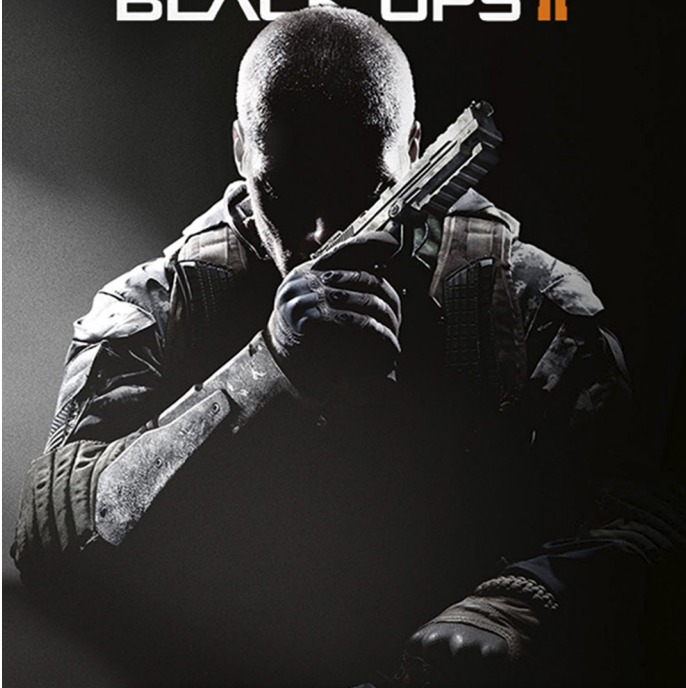


03

Call of Duty: Black Ops II (2012)

Continuação direta do oitavo item da lista, este game trouxe várias qualidades para conquistar o terceiro lugar. Além da campanha continuar o ótimo enredo do seu antecessor, ela apresentou um roteiro repleto de ramificações, que variam de acordo com o desempenho do jogador. O modo multijogador contou com um sistema de progressão para armas, permitindo ao jogador liberar acessórios conforme utilizá-las, modelo padrão até hoje. Também tivemos a estreia de um modo competitivo, chamado League Play, e uma nova iteração de sucesso do modo Zumbi.

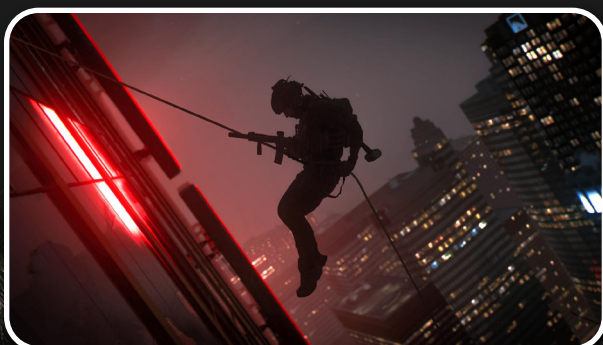
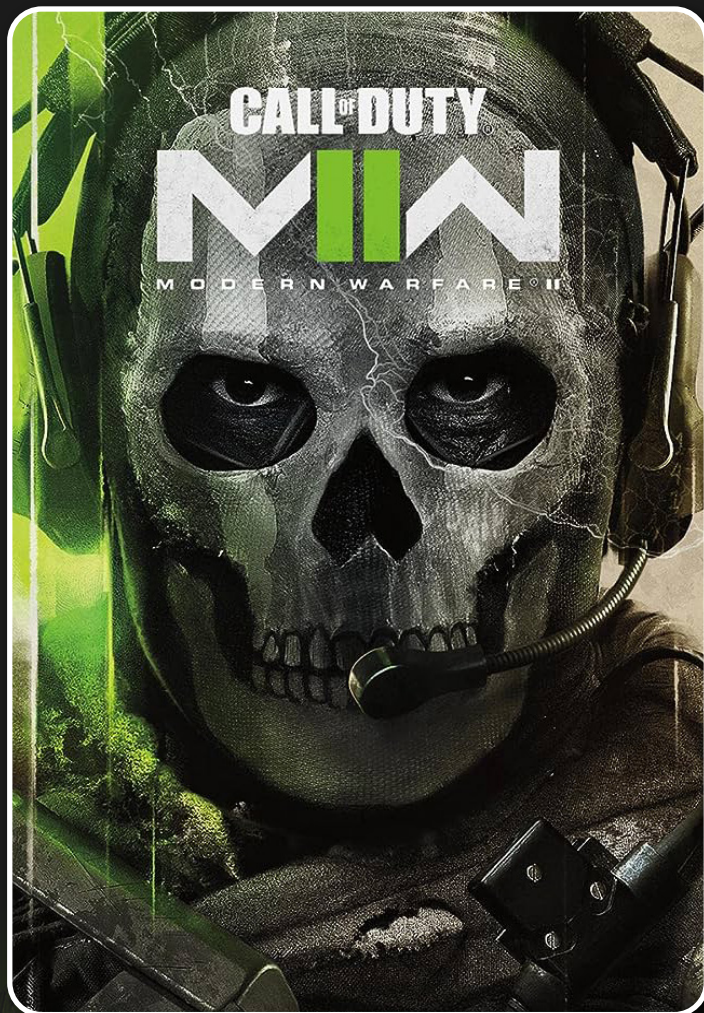
CALL OF DUTY BLACK OPS II



02

Call of Duty Modern Warfare 2 (2009)

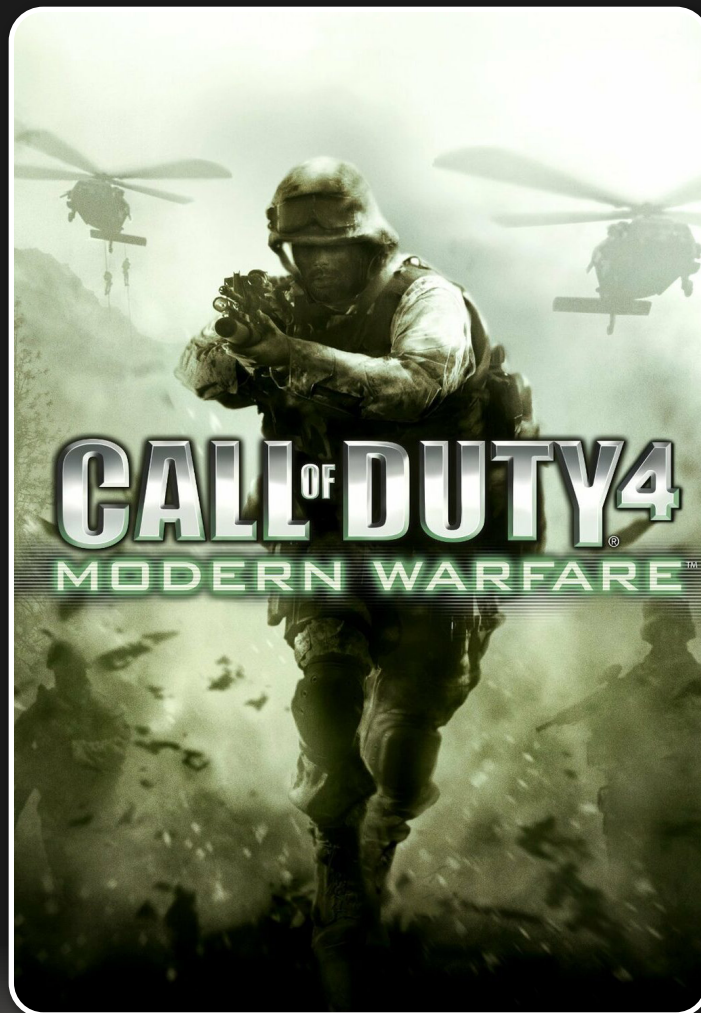
Continuação direta de Call of Duty 4: Modern Warfare, o segundo lugar é até hoje considerado um dos melhores títulos da franquia, juntamente ao seu predecessor. Com uma produção superior às vistas até então e uma jogabilidade refinada, o game foi o primeiro a situar a série em tempos contemporâneos, com direito a armas, equipamentos e veículos modernos. Uma versão remasterizada da sua campanha foi lançada para PC e consoles em 2020.



01


Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

Principal responsável pela consolidação da franquia como uma referência no gênero FPS, o primeiro lugar da lista trouxe modos multijogador e uma campanha de grande qualidade. Novidades como veículos e prédios destrutíveis, física realista para os disparos e animações, com direito à captura de movimentos de soldados reais, tornaram a produção incrível. Para completar, a jogabilidade foi considerada uma das melhores da época. Não é à toa que o codinome Modern Warfare é até hoje o mais famoso da série.

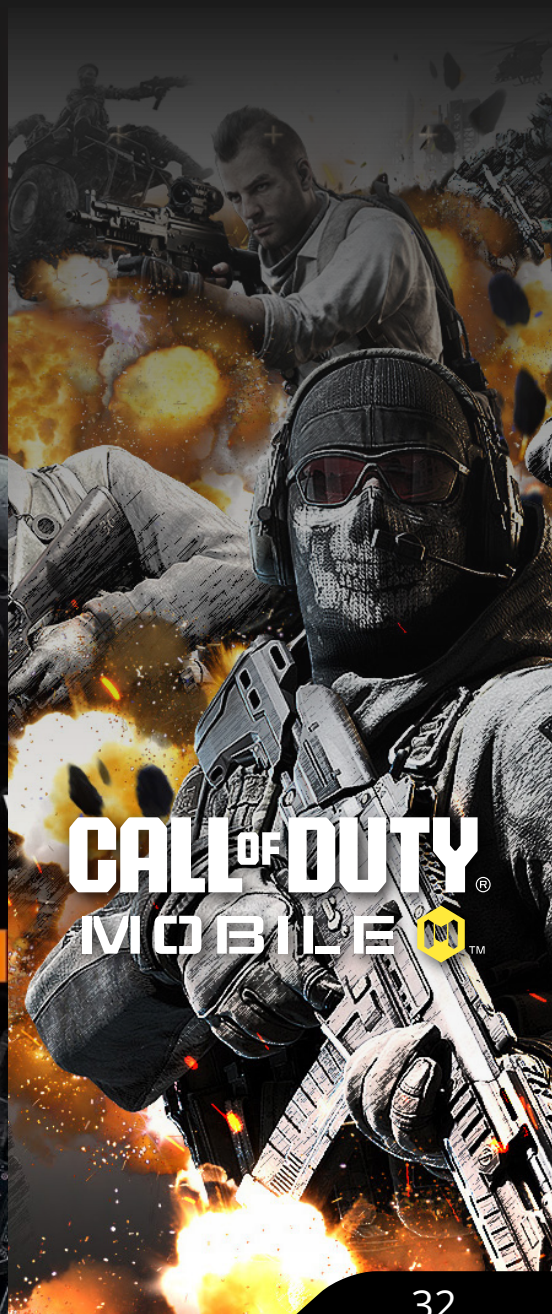


Sanglier
 Jour 3 : 16h30 : 13
 Sergent Paul Jackson
 1st Force Recon Co., U.S.M.C.

Menções honrosas

Além dos jogos já vistos, a franquia tem vários outros títulos que merecem lembrança: Call of Duty: Finest Hour (2004), o primeiro game desenvolvido para consoles de mesa; Call of Duty: Black Ops III (2015), cujo modo Zumbi de sucesso recebeu uma versão independente para compra; e Call of Duty: Mobile (2019), incursão de maior popularidade da série de tiro no mundo dos celulares. Seja qual for a sua escolha, diversão e emoção sempre estarão à espera na franquia Call of Duty. 

CALL OF DUTY
FINEST HOUR



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

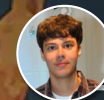
PS5

XSX

PS4

XBO

XBO



por Alan Murilo

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

Tales of Arise: Beyond the Dawn (Multi) é uma ótima oportunidade de retornar ao universo da obra principal

Poucos jogos (com exceção dos que possuem foco no multiplayer, logicamente) continuam a receber conteúdo anos após o lançamento. Esse simples fato acaba tornando curiosa a chegada recente de **Beyond the Dawn**, a primeira expansão de conteúdo de **Tales of Arise**, ótimo RPG japonês lançado em 2021.

Porém, por mais que alguns possam achar que esta expansão chega tardiamente, a verdade é que temos aqui uma ótima oportunidade de retornar (ou conhecer pela primeira vez) a este título que carrega com orgulho a assinatura da série Tales.

Uma nova (e misteriosa) amiga

Beyond the Dawn se passa um ano após os eventos finais de Tales of Arise, em que Alphen e seus companheiros destruíram o planeta Lenegis. No entanto, muito longe de um final feliz como os de um conto de fadas tradicional, não demora para percebermos que as tensões entre rehnanos e dahnianos continuam muito presentes na sociedade.

É nesse contexto que somos apresentados à misteriosa jovem Nazamil. Filha de um nobre de Rehna — o estimado lorde Urwagil Hildris — com uma cidadã comum de Dahna, ela não é bem-vista por nenhuma das duas civilizações, sendo inclusive frequentemente perseguida por sua condição de nascença.



Compadecidos pela situação da jovem, Alphen e os outros personagens principais de Arise decidem ajudá-la. O que se segue é o fio condutor de uma jornada de pouco mais de dez horas de duração que aborda sem receio temas delicados como violência doméstica e paterna, abandono familiar, traumas causados pelo preconceito e a importância das amizades verdadeiras.

Sem entrar no território de spoilers, gostei muito da forma como todos esses assuntos são apresentados, especialmente com as conversas à beira da fogueira e no formato de história em quadrinhos. Infelizmente, Nazamil não se junta ao time como uma personagem jogável, mas é seguro dizer que se você apreciou

os momentos de convivência do jogo base, provavelmente gostará de saber como andam as vidas de cada um dos personagens um ano após a guerra dos dois mundos.



Começando do zero, ou não

Apesar de ser uma expansão direta, Beyond the Dawn é acessada em um novo menu dentro do título. Isso significa que você não precisa necessariamente ter um jogo salvo ou com a história concluída para aproveitar o conteúdo, o que achei bem interessante, pois confesso que era o meu caso.

Por outro lado, jogadores veteranos podem esperar recompensas como quantias consideráveis de Gald e pontos de cura a partir do seu progresso na campanha principal. Há até equipamentos bônus caso todos os personagens jogáveis tenham alcançado o nível 100.

Com cinco níveis de dificuldade (História, Normal, Moderado, Difícil e Caos), é possível escolher desde o início o nível de desafio que se deseja para os ágeis e estilosos confrontos. Mesmo optando pelo modo História para progredir mais rápido e finalizar esta análise a tempo, me deparei com alguns inimigos casca-grossa, cujos embates frequentemente demoravam mais de dez minutos até que o vencedor fosse determinado.



Ainda assim, preciso fazer um elogio, pois em nenhum momento deixei de me empolgar com as batalhas. Mesmo com o eventual caos visual (**algo que já havia sido mencionado na análise original do meu colega de redação Farley**), é difícil não se deixar levar pela ação, e acredito que os jogadores mais experientes certamente apreciarão os desafios introduzidos com esta expansão, como mais chefes e calabouços para exploração, além de novos e letais Zeugles Gigantes.



Também convém mencionar a quantidade de missões secundárias: ao todo, são mais de trinta sidequests que mostram um pouco dos desafios que dahnyanos e rehnanos enfrentam ao serem obrigados a conviver.

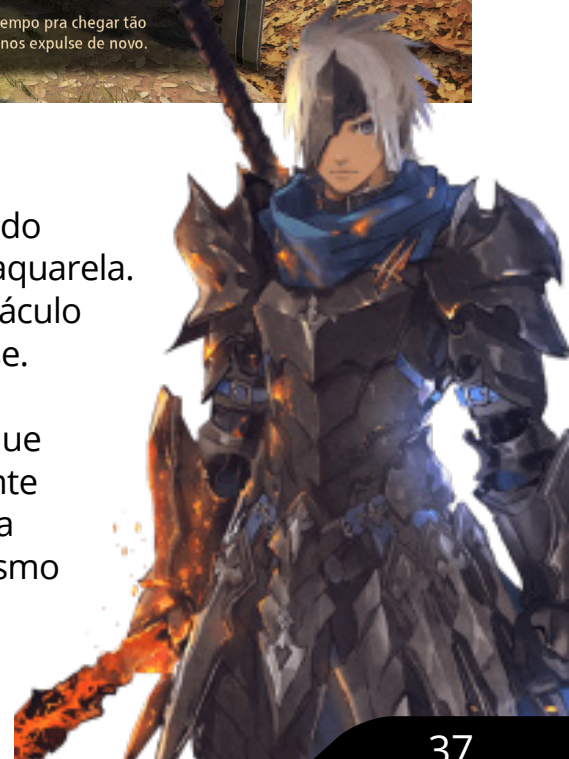
Se os dois mundos se uniram e literalmente se transformaram em um desde o grande conflito, é preciso aceitar que com um novo tempo vêm novos problemas, e caberá ao jogador intervir para melhorar algumas situações.



Primor visual

Tecnicamente falando, Beyond the Dawn continua a fazer uso do elogiado “filtro atmosférico” que mistura as estéticas anime e aquarela. O resultado continua a ser estonteante e um verdadeiro espetáculo visual mesmo mais de dois anos após a estreia de Tales of Arise.

Minha única crítica nesse sentido está relacionada ao pop-in, que faz com que diversos elementos do cenário surjam bruscamente conforme o personagem se movimenta. Esse era um problema no jogo original que se mantém presente nesta expansão, mesmo com o grande intervalo de tempo entre os dois lançamentos.



Sendo sincero, não é o suficiente para quebrar a imersão ou condenar a experiência, mas ainda assim é uma pequena decepção, considerando que nem mesmo instalar o jogo em um SSD ameniza a situação.

Em minha opinião, o poder dos consoles da atual geração e dos PCs mais capacitados poderia ser melhor aproveitado nesse quesito, mas parece que a Bandai Namco decidiu que essa missão ficará realmente para o próximo Tales. Aguardemos!



Para além do amanhecer

Tales of Arise: Beyond the Dawn cumpre o esperado de sua missão enquanto expansão, trazendo novas missões, oponentes desafiadores e mais do que fez do jogo base um dos melhores e mais divertidos JRPGs lançados nos últimos anos.

Sem medo de tocar em temas delicados como preconceito e abandono familiar, ou mostrar que nem todo final é tão feliz quanto parece, este DLC é uma ótima oportunidade para tanto veteranos quanto novatos visitarem este universo e aproveitarem seus bons visuais, ótimo sistema de combate e progressão divertida. Que venham, então, os próximos capítulos e amanheceres. Os fãs de Tales agradecem! **B**

✓ Prós

- Narrativa envolvente, baseada em dramas relevantes vividos pela nova personagem Nazamil;
- Grande quantidade de missões secundárias;
- Traz novos momentos de interação para o elenco principal enquanto eles lidam com os problemas trazidos pelo final do jogo base;
- O sistema de combate continua divertido e desafiador;
- Os visuais são um espetáculo à parte; Não requer a finalização do jogo base ou mesmo a presença de um jogo salvo, mas fornece bônus para os veteranos;
- Tradução em português brasileiro.

✗ Contras

- Os pop-ins intrusivos e a falta de atualizações gráficas para os consoles de atual geração acabam desapontando;
- Dado o caráter de expansão, provavelmente não irá agradar a quem não gostou do jogo base ou esperava adições revolucionárias mais de dois anos depois.

Tales of Arise: Beyond the Dawn (Multi)

Desenvolvedor BANDAI NAMCO Studios

Gênero RPG

Lançamento 08 de novembro de 2023

Nota **8.0**

Revista Nintendo Blast 167

Neste mês, a Revista Nintendo Blast de novembro traça a estratégia no remake de um clássico em Super Mario RPG!

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBlast.COM.BR



#167
NOV
2023



#167
NOV
2023



Ainda nessa edição, confira a nossa análise de Super Mario Wonder (Switch), trazemos o perfil de Nabbit e Toadette presentes em Wonder e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista