

GAMERBLAST

W W W . G A M E R B L A S T . C O M . B R

P3 PERSONA 3 RELOAD



#70
JAN
2024



DEVELOPERS
CONHEÇA A ATLUS, CRIADORA
DA FRANQUIA PERSONA

PERSONA
ENTENDA PERSONA 3 E
SUAS VÁRIAS VERSÕES

DICAS E TRUQUES
NOSSAS DICAS PARA INICIANTES
DE CALL OF DUTY: MW III

Reload

Remakes estão cada vez mais comuns. As desenvolvedoras lançam seus antigos jogos de sucesso repaginados com tecnologias e gameplay atualizados, e naturalmente existe quem não goste e quem ame. Estou mais para o segundo caso, desde que seja bem feito e com novidades bem-vindas, e esse é o caso de **Persona 3 Reload**, que chega com muita qualidade e gameplay refinada, e pela primeira vez com o nosso idioma (PT-BR). Veja isso e mais em nossa análise! Aproveitando o embalo, trazemos uma matéria que mostra as **variações de Persona 3**, falamos da sua desenvolvedora, a **Atlus**, e mais. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST

Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Ives Boitano



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Farley Santos
Juliana P. Zapparoli
Matheus S.de Oliveira



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli



DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves
Felipe Castello



ANÁLISE

03

Persona 3 Reload (Multi)



PERSONA 3

14

Persona 3 e suas variações



DESENVOLVEDOR

22

Atlus: A história por trás do spin-off que virou franquia

ATLUS

DICAS E TRUQUES

30

Call of Duty: Modern Warfare – Dicas para iniciantes



P3

PERSONA 3

RELOAD



PS5

PS4

PC

XBO

XSX

por *Farley Santos*Revisão: *Juliana Paiva Zapparoli*Diagramação: *Leandro Alves*

Persona 3 Reload (Multi) moderniza o JRPG em uma reimaginação estilosa e envolvente

Persona 3 Reload aposta na mistura inusitada entre dungeon crawler e simulador de vida para criar um JRPG sem igual. Um meio-termo entre remasterização e remake, o jogo atualiza conceitos do original de PS2 ao mesmo tempo que inclui novidades e uma atmosfera elaborada que esbanja estilo. Alguns aspectos, como a exploração de calabouços, ainda continuam presos no passado, mas o resultado final é uma experiência impressionante e difícil de largar.

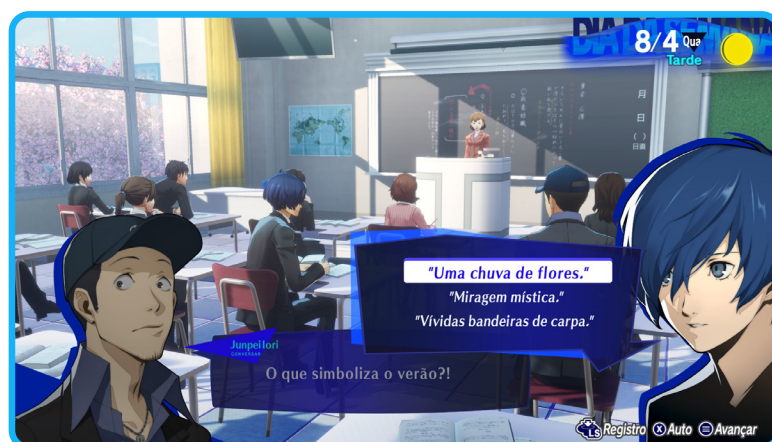


PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD

Além dos relacionamentos, é necessário desenvolver os Atributos Sociais do protagonista: charme, coragem e carisma. Muitos eventos e conversas só podem ser iniciados ao ter níveis específicos desses atributos, então é importante dedicar algum tempo a atividades para desenvolvê-los. O jogador é livre para escolher o que fazer com o tempo disponível, mas é importante decidir com cuidado, pois o limite é curto: a jornada dura apenas alguns meses.



A meu ver, esse cotidiano de estudante adolescente é uma das características que faz com que Persona 3 Reload seja tão envolvente. Há uma infinidade de atividades e a graça está em conseguir equilibrar as possibilidades para desenvolver os relacionamentos e as aptidões do protagonista. O andamento segue um calendário, com direito a eventos sazonais e ocupações que só acontecem em dias específicos da semana — fiquei com a sensação de estar em um mundo em constante transformação.



Os Vínculos Sociais complementam a experiência com uma seleção no mínimo curiosa de personagens. No decorrer da trama, o protagonista faz amizade com colegas de escola, um monge que passa as noites em uma boate, um casal de idosos e até mesmo um empresário ganancioso. As tramas desses indivíduos são únicas e abordam temas diversos, então é fácil se afeiçoar a eles e a seus dramas. Reload reaproveita os Vínculos Sociais das versões anteriores de P3, mas agora todas as cenas estão dubladas e algumas delas sofreram alterações, o que traz alguma novidade para quem já conhece a história.

Um detalhe curioso que só mudou nos títulos seguintes é que não há Vínculos Sociais para todos os membros do S.E.E.S. Reload tenta compensar isso com a introdução dos Episódios Vinculados, eventos diversos que exploram a personalidade dos personagens e liberam recompensas. Outra novidade são as atividades no dormitório, como cozinhar ou assistir a filmes com os amigos. A meu ver, essas adições são ótimas e ajudam a desenvolver alguns indivíduos de pouco destaque, além de serem bem divertidas.



No combate e na exploração moderadamente renovados

Durante a Hora Sombria, o S.E.E.S. desbrava a torre Tártaro, cujos andares são gerados proceduralmente a cada noite. Esses trechos funcionam como um RPG de exploração de calabouços cujo objetivo é alcançar o topo do local. Pelo caminho, enfrentamos inúmeras Sombras em batalhas por turnos focadas em explorar fraquezas: acertar a vulnerabilidade dos inimigos provê turnos extras e derrubar todos os oponentes abre a possibilidade de executar o Ataque Total, uma poderosa técnica capaz de finalizar os monstros. As Personas provêm inúmeras habilidades, e o protagonista é capaz de obter novas criaturas por meio de fusão ou como recompensa das batalhas.



O combate em Reload incorporou muitas das ideias dos títulos mais modernos da franquia. Ao acertar uma fraqueza, por exemplo, é possível trocar para outro herói, o que abre mais opções estratégicas. Já os inéditos Teurgia são ataques especiais estilosos capazes de ignorar as resistências das Sombras para desferir grandes quantidades de dano. Os dois novos recursos são adições que oferecem mais possibilidades, apesar de não terem impacto profundo nos confrontos. Fora isso, a interface está mais intuitiva, facilitando identificar com clareza as técnicas que podem ser mais efetivas.



Apreciei amplamente as batalhas, pois elas são bem estratégicas e explorar as fraquezas dos inimigos é bastante recompensador. As Sombras normais são simples de vencer, mas há vários encontros opcionais complicados contra criaturas mais poderosas. Particularmente, achei as variações difíceis mais interessantes,



pois fui forçado a agir taticamente para acabar com monstros com muitas resistências.

Reload se preocupa em oferecer opções de qualidade de vida muito bem-vindas. O desafio é ajustável, seja na dificuldade do combate em si, seja na decisão de enfrentar o conteúdo mais complicado; existe um recurso que permite retroceder o progresso em alguns dias, perfeito para desfazer escolhas ruins ou para treinar mais os personagens; e há ainda atalhos no controle que facilitam explorar as fraquezas dos inimigos e extensivos tutoriais.

A exploração é, de longe, o ponto mais fraco de Persona 3 Reload. Os mapas gerados proceduralmente são sem graça e o andamento se resume a encontrar a escada e seguir para o próximo pavimento. Devido a essa simplicidade, a atividade de desbravar o Tártaro torna-se repetitiva rapidamente. Há uma tentativa de remediar isso com objetos destrutíveis (inédito nesta versão), missões e áreas especiais de alto desafio, no entanto não são suficientes para acabar com o marasmo. A meu ver, essa era a oportunidade de deixar a exploração mais elaborada, porém pouco foi feito aqui.



Na verdade, olhando individualmente, os dois estilos de jogo não se sustentam sozinhos. Os eventos cotidianos têm interação limitada e repetir atividades é uma realidade constante; já a exploração do Tártaro é rasa e maçante. No entanto, a combinação simbiótica dos dois momentos é o que torna a experiência notável, principalmente pelo fato de que as atividades se influenciam entre si. Quando dei por mim, já estava completamente imerso na vida dupla do protagonista e apreciei alternar entre o dia a dia bucólico e os frenéticos trechos de RPG.

Em um estiloso mundo de tons azuis

Sem dúvidas, a alteração mais impactante de Reload está na ambientação. Os gráficos foram completamente retrabalhados e um ângulo de câmera mais dramático traz a sensação de estar dentro desse mundo. O uso de cores contrastantes foi reforçado e a atmosfera estilosa está por todo canto: nos belos menus em tons de azul, nos chamativos ataques Teurgia e nas novas ilustrações dos personagens. As mudanças visuais são estonteantes e esbanjam personalidade.



Apesar da roupa nova, há pontos que incomodam. Certos locais, como o dormitório Iwatodai e localidades menos importantes da cidade, apresentam cenários repletos de modelos simples e chapados, que contrastam com os modelos detalhados dos heróis. Além disso, a variedade visual dos andares do Tártaro é mínima, reforçando a sensação de estar sempre no mesmo lugar. Com o tempo me acostumei com isso, mas um maior empenho não faria mal.

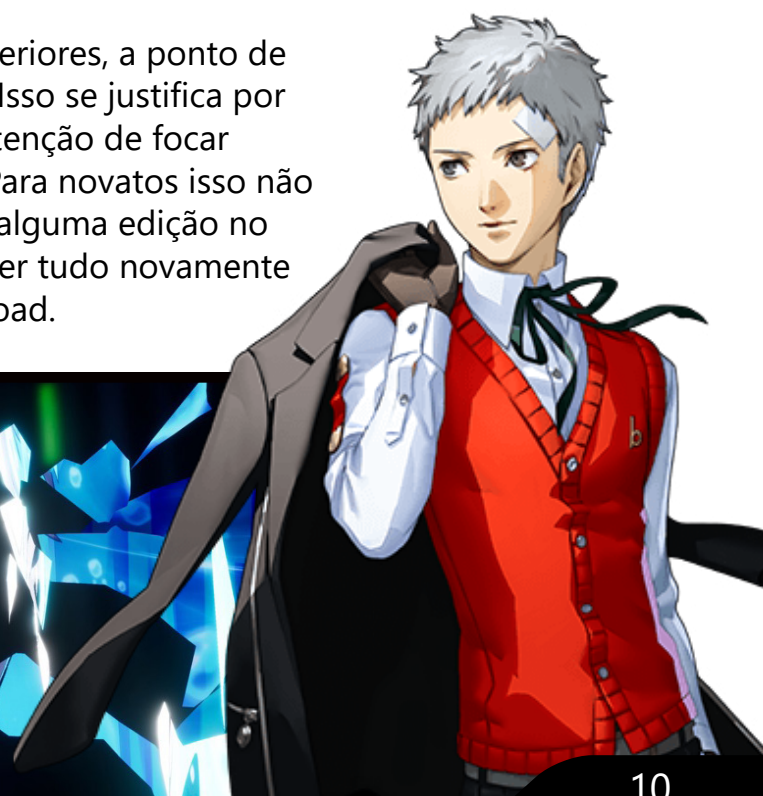
Já na parte do áudio, Reload se destaca de forma sensacional. A marcante trilha sonora foi revisada, contando com novas composições e remixes das faixas de outrora. O rapper japonês Lotus Juice está de volta e a nova vocalista chamada Azumi Takahashi traz ares revigorados às composições clássicas — o ótimo novo tema de batalha “It’s Going Down Now” é um exemplo da renovação da música do jogo. Por fim, a dublagem foi ampliada e conta com um elenco de vozes inédito.



Reload é o primeiro jogo da franquia a receber localização para o português e fiquei impressionado com o trabalho. O texto foi traduzido com cuidado, adaptando certos trechos e expressões para a nossa realidade. A quantidade de conteúdo escrito em um RPG do escopo de Persona é imensa e nada ficou de fora, até mesmo as histórias de origem das criaturas foram traduzidas. Além do texto, menus e elementos gráficos foram completamente adaptados, resultando em uma interface harmoniosa. O resultado de tanto esmero é uma localização excelente.

Apesar de tantas características notáveis, Persona 3 Reload se revela um pouco conservador.

O núcleo do conteúdo é o mesmo das versões anteriores, a ponto de reaproveitar completamente boa parte das cenas. Isso se justifica por se tratar de uma reimagem do original, com intenção de focar justamente na primeira interpretação da história. Para novatos isso não é um problema, mas para aqueles que já jogaram alguma edição no passado talvez não haja motivos suficientes para ver tudo novamente — é bom ter isso em mente antes de começar Reload.



Uma reimaginação imperdível

Persona 3 Reload resgata e moderniza o JRPG em uma interpretação excepcional. O equilíbrio entre a vida cotidiana do protagonista e as tensas explorações noturnas no Tártaro é um dos pontos mais fortes do jogo. A necessidade de gerenciar o tempo e desenvolver Vínculos Sociais, enquanto se fortalece para os desafios dos calabouços, cria uma dinâmica envolvente e viciante.

- PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD - PERSONA 3 RELOAD -



Porém, alguns pontos incomodam. A exploração do Tártaro continua repetitiva e desinteressante, há inconsistências na qualidade visual de cenários menos importantes e algumas das mecânicas inéditas têm impacto reduzido. É uma pena também que conteúdo das versões anteriores tenha ficado de fora, pois seria interessante conferir o epílogo e a jornada da protagonista feminina nessa nova roupagem.

A nova interpretação de P3 se sobressai no campo audiovisual. O trabalho feito na atualização gráfica é notável, com visual estiloso e primoroso, já a trilha sonora esbanja primor com novos arranjos e composições. Além disso, eventos inéditos enriquecem ainda mais a experiência, apesar de algumas atividades poderem se tornar repetitivas com o tempo. Por fim, a localização para o português impressiona com sua qualidade.



LS Registro Pular

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 Farley Santos

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello



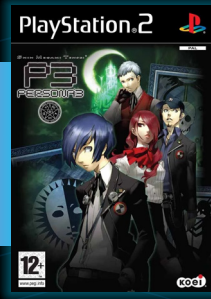
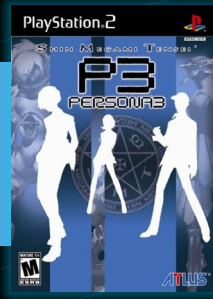
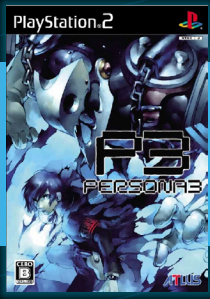
PE3

PERSONA3

e suas várias versões

Persona 3, lançado originalmente para PlayStation 2 no Japão em 2006, foi o ponto de virada da franquia. A série surgiu como um spin-off de **Shin Megami Tensei** e foi a partir desse título que ela passou a ter mais identidade ao

introduzir conceitos que se tornaram sua marca registrada. Como é de praxe no mundo dos JRPGs, **Persona 3** recebeu versões com recursos e conteúdos distintos, e agora, com o lançamento da reimaginação **Persona 3 Reload**, temos uma ótima oportunidade para relembrá-las e conhecê-las.

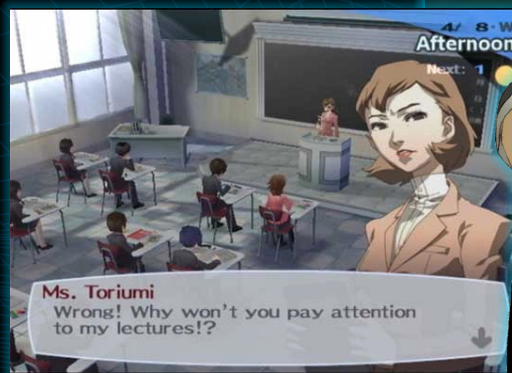


PERSONA 3

PlayStation 2

2006 (Japão)/2007 (Américas)

Persona 3 é o título da franquia que introduziu os aspectos sociais pelos quais a série agora é tão conhecida. O protagonista é um estudante transferido que leva uma vida dupla: durante o dia, estuda e fortalece relacionamentos com inúmeros personagens; de noite, adentra um labirinto localizado em uma torre chamada Tartarus e enfrenta criaturas sombrias em um RPG tradicional. As atividades são entrelaçadas e é necessário encontrar equilíbrio entre elas para poder avançar na trama.



Apesar da sua inventividade, o jogo tem alguns aspectos divisivos. Fora os elementos sociais, **Persona 3** é um RPG tradicional de exploração de calabouços com batalhas por turnos. No combate, por exemplo, só é possível controlar diretamente o protagonista, sendo os demais aliados comandados por IA, o que deixa os embates imprevisíveis e mais difíceis do que deveriam. A exploração da torre também foi criticada por ser repetitiva e pouco inspirada.

De qualquer maneira, a jornada serviu de parâmetro para os títulos futuros da série, que expandiram ideias e tentaram resolver os pontos amplamente criticados.



O protagonista



PERSONA 3 FES

PlayStation 2
2007 (Japão)/2008 (Américas)

Aigis

Persona 3 FES é uma versão expandida de **Persona 3** com várias novidades. A principal delas é "The Answer", um epílogo estrelado por Aigis. Nele, a androide e os outros membros do S.E.E.S. exploram um estranho calabouço localizado no subterrâneo do dormitório do grupo. A campanha foca puramente nos elementos de RPG, exploração de calabouços e combate; ou seja, não há mecânicas de aspectos sociais.

Fora isso, a trama principal recebeu inúmeros ajustes: cenas extras exploram um pouco mais os inúmeros personagens do jogo, algumas interações sociais foram alteradas, Personas inéditas foram incluídas, um recurso permite alterar características do calabouço Tartarus e o nível de dificuldade Hard foi adicionado.



Essas alterações, em conjunto com o epílogo, deixam a experiência mais completa. Porém, por se tratar de uma nova versão, muitos motivos de crítica não foram alterados, como a impossibilidade de controlar os companheiros em combate.



PERSONA 3 PORTABLE

PSP - 2009 (Japão)/2010 (Américas)
PC, PlayStation 4, Xbox One, Switch - 2022



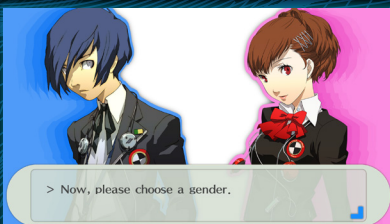
Persona 3 Portable levou o JRPG para o PSP em uma adaptação tão diferente que é quase um jogo novo. Lançado depois de Persona 4, **P3P** incorporou várias modificações e novidades do título mais recente ao mesmo tempo que precisou adaptar detalhes técnicos para uma plataforma menos poderosa, resultando em uma experiência única. Este foi também o único **Persona 3** clássico portado para as plataformas modernas.

A modificação mais notável está nos visuais: fora do labirinto Tartarus, a navegação é feita por meio de menus e um cursor, que é utilizado para ativar conversas e pontos de interesse. As cenas não interativas foram substituídas por simples caixas de diálogos com ilustrações dos personagens, trazendo um ar de visual novel ao jogo.

O epílogo “The Answer” não está incluso nessa edição; para compensar, Portable introduz uma campanha estrelada por uma **protagonista feminina**. A jornada da garota traz diferenças significativas, como laços sociais exclusivos, diferentes trechos de história e até mesmo um novo atendente para a Velvet Room chamado Theodore. Foram incluídas também as “Vision Quests”, missões com desafios de combate e batalhas contra versões mais fortes dos chefes — ao completar todos eles, é possível enfrentar Margaret, a atendente da Velvet Room de Persona 4.



A protagonista



Persona 3 Portable finalmente atendeu aos pedidos do público ao permitir controlar diretamente todos os personagens durante os combates. Além disso, foram acrescentados os níveis de dificuldade "Beginner" e o desafiador "Maniac". Por fim, algumas mecânicas passaram por rebalanceamento e inúmeros outros recursos e detalhes foram alterados, como poder trocar o equipamento dos companheiros direto no menu — antes era necessário conversar com eles na entrada do Tartarus.



Apesar de ser tecnicamente inferior, **Persona 3 Portable** é um dos favoritos dos fãs por causa de sua protagonista feminina e alterações.



Participações especiais e outras aventuras

O universo e os personagens de Persona 3 não ficaram restritos aos RPGs e foram explorados em outros títulos:

Persona 4 Arena e Persona 4 Arena Ultimax

Apesar de ter 4 no título, os dois jogos de luta produzidos pela Arc System Works contam com os heróis de Persona 3 em seu elenco. O detalhe interessante é que a trama explora a vida dos personagens algum tempo depois dos acontecimentos de suas aventuras originais.



Persona Q: Shadow of the Labyrinth e Persona Q2: New Cinema Labyrinth

Persona Q é uma série de spin-offs com jogabilidade inspirada na franquia de RPGs de dungeon crawling Etrian Odyssey. Nos dois jogos lançados para Nintendo 3DS, os heróis se reúnem para explorar calabouços perigosos. Os personagens de **Persona 3** estão presentes nos jogos, e **Persona Q2** até conta com a participação da protagonista feminina de **Persona 3 Portable**.



Persona 3: Dancing in Moonlight



Os membros do S.E.E.S. caem na dança neste *spin-off* de ritmo. Além de explorar remixes e novas versões de músicas da franquia, o título apresentou modelos 3D detalhados dos heróis pela primeira vez.



Mesma base, múltiplas facetas

Apesar de serem inspiradas no mesmo conceito, cada versão de **Persona 3** tem particularidades que as tornam únicas. É interessante também notar o quanto a jornada dos membros do S.E.E.S. evoluiu com o passar do tempo, apesar das edições estarem longe de ser perfeitas ou definitivas. O mesmo deve acontecer com **Persona 3 Reload**: a reimaginação pretende experimentar novas ideias, mas não tem intenção de ser uma experiência que descarta as outras versões. Só nos resta esperar para ver como a franquia vai crescer daqui para frente. **B**



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 *Juliana Paiva Zapparoli*

Revisão: *Davi Sousa*

Diagramação: *Leandro Alves*



I AM THOU, THOU ART I

— A HISTÓRIA POR TRÁS DO SPIN-OFF QUE VIROU FRANQUIA PRÓPRIA

O anúncio de *Persona 3 Reload* com certeza pegou muitos de surpresa, ainda mais por se tratar do título que pavimentou o caminho para que a ATLUS pudesse continuar investindo na ramificação da já conceituada série *Shin Megami Tensei*. Contudo, para *Persona* se tornar uma franquia própria, a empresa precisou reformular diversos aspectos narrativos e jogabilidades, tema que será abordado nesta matéria.

O visionarismo que moldou o gênero RPG

A ATLUS, hoje considerada um pilar na indústria dos jogos, foi fundada em 1986 como uma ramificação do conglomerado multimídia Nihon Telenet. Em 1987, a empresa que ficaria conhecida por séries como Etrian Odyssey, Shin Megami Tensei e Persona começou a caminhar com suas próprias pernas, apostando em criações que abrangeram uma gama

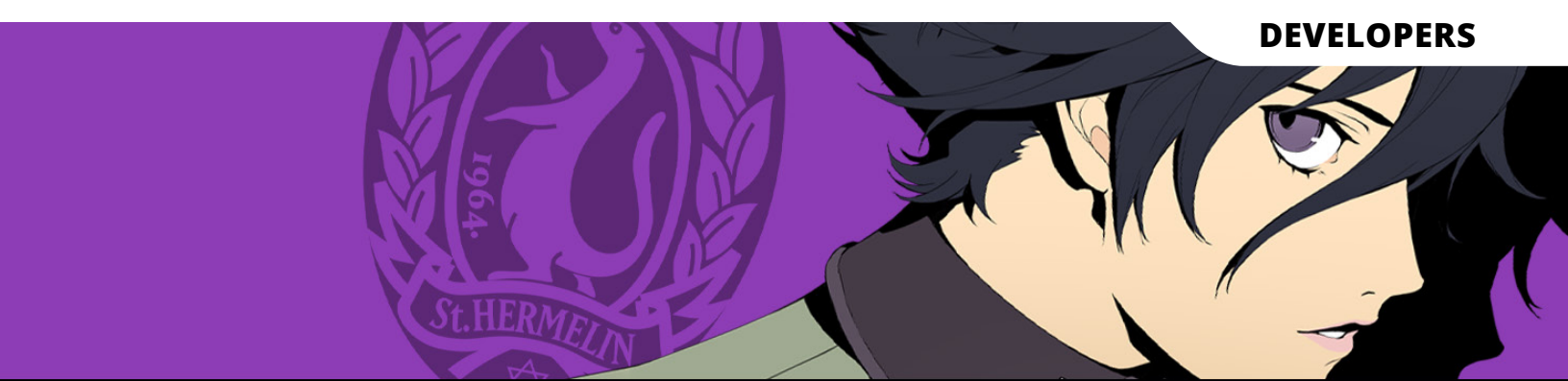
de gêneros para além do RPG, como visto em Catherine e Trauma Center. Essa vontade de sempre procurar por inovações é a principal qualidade da ATLUS, fazendo com que a desenvolvedora sobrevivesse às marcas do tempo que aparecem na história dos videogames. No entanto, o lançamento de Digital Devil Story: Megami Tensei, em 1987, foi o pontapé inicial para essa jornada.

Megami Tensei, com sua narrativa sombria e madura, serviu de base para a reputação de jogos pouco convencionais, porém satisfatoriamente cativantes que a ATLUS viria a criar no futuro, dando início à franquia Shin Megami Tensei. Porém, a fome por inovação não foi saciada: nasceu, em 1996, Shin Megami Tensei: Persona, que focou na exploração das capacidades e complexidades humanas em uma realidade virtual.



Esse foi o primeiro passo para o nascimento de Persona como uma série própria, que ficaria conhecida por adicionar elementos do dia a dia contemporâneo à tradicional jogabilidade dos RPGs, se distanciando de suas raízes em Shin Megami Tensei. Em suma, o que a ATLUS buscava — e podemos dizer que encontrou com sucesso — era dar um respiro com os elementos de fantasia de vários jogos da época, trazendo uma narrativa mais próxima da realidade dos jogadores.





Manifestações da personalidade de uma pessoa, não apenas entidades místicas

Dentro do contexto criado para a franquia, ficou determinado que as entidades conhecidas como Personas seriam uma extensão da personalidade das pessoas, representando sua verdadeira natureza — o “eu interno”. Dessa forma, além do aspecto sociocultural trazido pelos jogos da série Persona, a ATLUS conseguiu adicionar camadas de psicologia, expandindo ainda mais o potencial narrativo dos títulos subsequentes.



Shigenori Soejima



Shoji Meguro

Mesmo com todos os aspectos apresentados acima, a inovação continuou o mote da desenvolvedora e, aos poucos, mecânicas para a criação de novas Personas e um sistema de combate em turnos foram sendo aplicados e aprimorados. No entanto, o spin-off ainda precisava de sua marca registrada, e com o apoio de Shigenori Soejima e Shoji Meguro, assinando, respectivamente, o design de personagens e a trilha sonora extremamente eclética, tivemos o apelo audiovisual que marcaria Persona. Todavia, Soejima e Meguro não trabalharam sozinhos e o sucesso da franquia também se estende a Kouji Okada, diretor do jogo original; Kazuma Kaneko, artista e designer influente; e Katsura Hashino, diretor dos títulos mais atuais.



Kouji Okada



Kazuma Kaneko



Katsura Hashino

Graças a esse time, Persona se destacou com seu audiovisual e abordagem únicos, mas foram especialmente as entradas Persona 3, Persona 4 e (sobretudo) Persona 5 as responsáveis por angariar fãs ao redor do globo e formar o fandom como o conhecemos hoje. Além disso, esses jogos também conseguiram impulsionar a série para outras mídias além dos consoles, como animações, mangás e até mesmo peças teatrais.

Hoje em dia, Shin Megami Tensei e Persona podem ser consideradas dois lados de uma mesma moeda dentro do escopo da ATLUS; em outras palavras, são franquias dicotômicas. No entanto, enquanto a primeira se atém mais a temas sombrios, apocalípticos e, de certa forma, nichados, a segunda conseguiu atingir uma maior popularidade com seus temas mais palpáveis à realidade de seu público-alvo.

Uma coisa é certa, porém: se não fosse por Shin Megami Tensei, não teríamos Persona.



A linha do tempo de Persona

Hoje com 23 títulos — já considerando jogos principais, spin-offs, relançamentos, ports e versões atualizadas — e quase 30 anos de vida, a série Persona passou por diversas reformulações e também se expandiu para outros gêneros, como luta e ritmo. Abaixo, listamos, em ordem cronológica de lançamento, todas essas entradas da longeva franquia da ATLUS, bem como as plataformas em que estão disponíveis.

Títulos principais

- Shin Megami Tensei: Persona (PS/PC, 1996)
- Persona 2: Innocent Sin (PS, 1999)
- Persona 2: Eternal Punishment (PS, 2000)
- Persona 3 (PS2, 2006)
- Persona 4 (PS2, 2008)
- Persona 5 (PS3/PS4, 2016)

Ports, relançamentos e versões atualizadas

- Persona 3 FES (PS2/PS3, 2007)
- Shin Megami Tensei: Persona (PSP, 2009)
- Persona 3 Portable (PSP/PS4/PS5/Switch/XBO/XSX/PC, 2009)
- Persona 2: Innocent Sin (PSP, 2011)
- Persona 2: Eternal Punishment (PSP, 2012)
- Persona 4 Golden (Vita/PC/PS4/PS5/Switch/XBO/XSX, 2012)
- Persona 5 Royal (PS4/PS5/Switch/XBO/XSX/PC, 2019)
- Persona 4 Reload (PS4/PS5/XBO/XSX/PC, 2024)

Spin-offs

- Persona 4 Arena (Arcade/PS3/X360/XBO/XSX, 2011)
- Persona 4 Arena Ultimax (Arcade/PS3/X360/PS4/Switch/PC, 2013)
- Persona Q: Shadow of the Labyrinth (3DS, 2014)
- Persona 4: Dancing All Night (Vita/PS4/PS5, 2015)
- Persona 3: Dancing in Moonlight (Vita/PS4/PS5, 2018)
- Persona 5: Dancing in Starlight (Vita/PS4/PS5, 2018)
- Persona Q2: New Cinema Labyrinth (3DS, 2018)
- Persona 5 Strikers (PS4/PS5/Switch/PC, 2020)
- Persona 5 Tactica (PS4/PS5/XBO/XSX/PC/Switch, 2023)




As principais franquias da ATLUS

Além de Shin Megami Tensei e Persona, a empresa é conhecida por outras propriedades intelectuais, cuja maioria dos jogos arrancou elogios da crítica especializada — isso sem mencionar as fanbases dedicadas ao redor do globo. Dentro do histórico da desenvolvedora, as franquias abaixo são sinônimo de ATLUS.

- Shin Megami Tensei (títulos notáveis: Shin Megami Tensei III: Nocturne, Shin Megami Tensei IV e Shin Megami Tensei V)
- Persona (títulos notáveis: Persona 3, Persona 4, Persona 5 e suas versões melhoradas)
- Etrian Odyssey (títulos notáveis Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan e Etrian Odyssey Nexus)
- Catherine
- Dragon's Crown
- Trauma Center (títulos notáveis: Trauma Center: Under the Knife e suas continuações)
- Radiant Historia (título notável: Radiant Historia: Perfect Chronology)
- Devil Survivor (títulos notáveis: Shin Megami Tensei: Devil Survivor e suas continuações)

Um sinônimo de inovação e sucesso

Sem sombra de dúvidas, a série Persona não é apenas memorável por seus conceitos únicos, mas também por remodelar o cenário dos jogos. Trata-se de uma franquia capaz de dialogar com diversas pessoas ao redor do mundo, de diversas culturas, por trazer temas contemporâneos e de relevância social. Com um legado inovador e o lançamento de títulos que cada vez mais ultrapassam os limites do design de jogos, a ATLUS continua traçando seu caminho como uma das empresas mais importantes no cenário dos videogames. 

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

por *Matheus Senna de Oliveira**Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves*

CALL OF DUTY[®] MODERN WARFARE[®]



Dicas para iniciantes

Apesar dos vários problemas que detalhamos na sua [análise](#), **Call of Duty: Modern Warfare III** ainda é uma boa opção de jogo de tiro. Isso vale sobretudo para o modo Multijogador, em que temos muitos tipos de partidas divertidas e competitivas. Neste guia especial, vamos detalhar as principais dicas para que os iniciantes possam aproveitar ao máximo os tiroteios do game. Vista seu uniforme, equipe o seu arsenal e prepare-se para a guerra, pois a matéria vai começar!

Aguentando a campanha

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.

Esqueça de MW II

Como eu comentei, esse processo de conhecer as novas mecânicas é importante justamente pelas diferenças em relação a Modern Warfare II. Embora em essência muito parecidos, Modern Warfare III traz diferenças importantes, como o retorno do slide cancel, que permite realizar corridas de forma quase ininterrupta.



Outras novidades incluem a possibilidade de cancelar a ação de recarregar, evitando ficar em situação completamente vulnerável, e um aumento na vida dos jogadores, exigindo mira mais precisa, mas proporcionando mais tempo para reação. Deixe de lado o MW II e foque somente no novo lançamento para se acostumar o mais rápido possível.

Jogue com inteligência

Outras orientações importantes: procure ficar atento ao minimapa tanto quanto possível, o que facilita descobrir onde estão os inimigos; salvo quando conseguimos nos posicionar em locais muito apêloes, procure sempre continuar se movimentando; confira o replay após ser derrotado, sobretudo para facilitar a detecção de campers. Usar um fone de ouvido também é importante, pois MW III oferece um bom trabalho de áudio para detectar movimentos ao redor.



Outras orientações importantes: procure ficar atento ao minimapa tanto quanto possível, o que facilita descobrir onde estão os inimigos; salvo quando conseguimos nos posicionar em locais muito apêloes, procure sempre continuar se movimentando; confira o replay após ser derrotado, sobretudo para facilitar a detecção de campers. Usar um fone de ouvido também é importante, pois MW III oferece um bom trabalho de áudio para detectar movimentos ao redor.

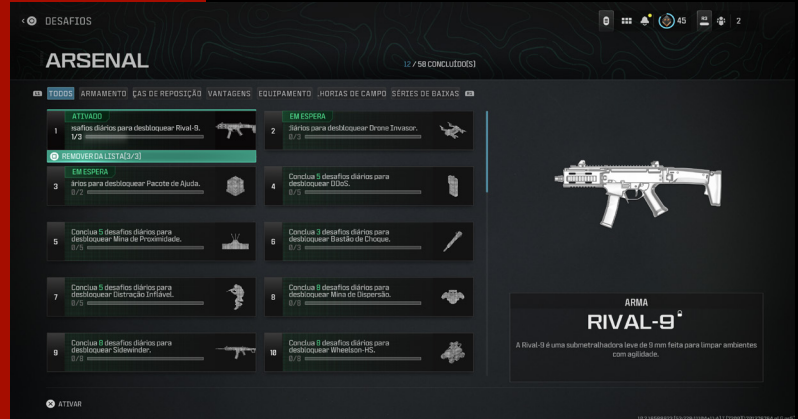
Esqueça de MW II – parte 2

Além das mudanças em mecânicas e habilidades, Modern Warfare III traz um grande e inédito arsenal que se soma ao anterior. Em um primeiro momento, parece tentador continuar jogando com os itens liberados em Modern Warfare II, já completamente ajustados e bastante familiares, mas cuidado: a tendência, já vista em lançamentos anteriores, é que pouco a pouco as novas armas sobrepõem as antigas. Ou seja, ainda que por vezes de forma sutil, MW III tem um arsenal mais poderoso. Portanto, comece a jogar com os novos itens desde o começo, acelerando o processo de adaptação e melhoria das armas.



Liberando o arsenal

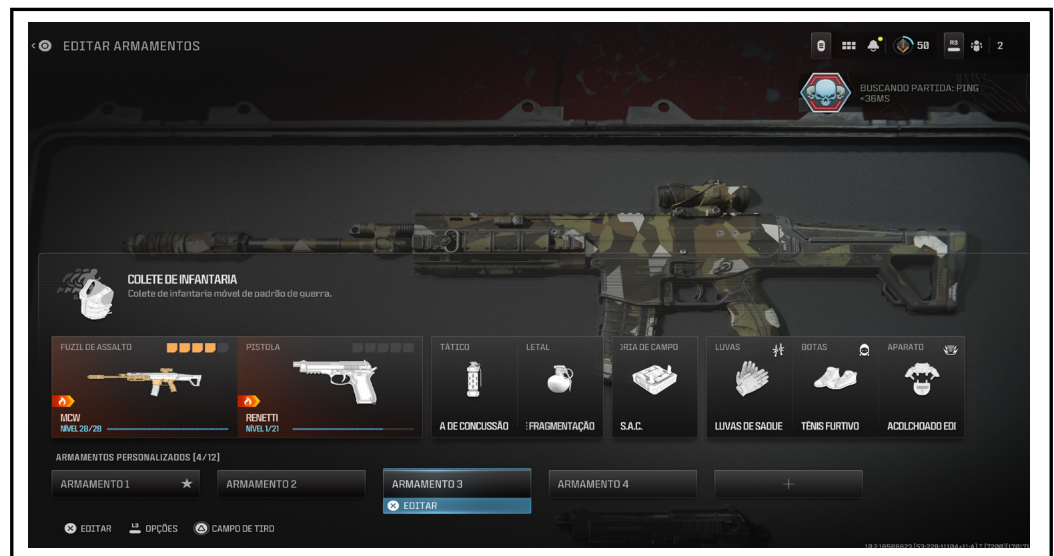
Falando em melhorias, Modern Warfare III conta com dois caminhos distintos para melhorar as armas. O primeiro é jogar com elas para subilas de nível e liberar novos acessórios; o segundo é cumprir Desafios Diários ou ganhar partidas para liberar itens conforme uma lista disponível no menu de criação de salas. Essa lista, liberada somente após o nível 25, é customizável, portanto o jogador pode escolher a ordem dos itens a serem liberados.



Esses Desafios Diários são distintos entre os modos Zumbi e Multijogador, mas o progresso na liberação de itens é o mesmo para ambos. Portanto, por vezes vale a pena lutar contra os mortos-vivos para liberar alguns itens ao invés do Multijogador. Esse processo de obtenção é um tanto lento, mas basta focar nas recompensas de interesse primeiro e deixar as demais para o longo prazo.

Crie as suas classes

Conforme novas armas, equipamentos e itens são liberados, é importante criar e melhorar as suas classes. Desbloqueou uma nova mira? Ou então um novo colete? Avalie a recompensa e adicione ao seu arsenal personalizado. Particularmente, sugiro duas classes diferentes: uma com um rifle, como o SVA 545 e depois o MCW, para partidas focadas em disputas à distância; a outra classe é voltada a fases com combates próximos, utilizando um metralhadora como a Striker e depois a Rival-9.



Também é importante escolher bem as demais personalizações: para os sorrateiros, temos o Tênis Furtivo para eliminar o ruído dos passos; a Lanterna de Luz Negra mostra os passos inimigos recentes; para não ser detectado por radares e sensores, vale a pena a Camuflagem Fantasma. São muitas opções, como luvas e coletes com efeitos variados.

Por exemplo, o Colete de Demolição duplica o número de itens letais, enquanto as Luvas de Comando possibilitam o recarregamento ao correr. Falando das Séries de Baixas, sugiro manter os pés no chão com escolhas como Vant, Vant-R e Míssil Cruzador, acessadas após quatro, cinco e seis baixas inimigas, respectivamente.



Zumbi é nosso amigo

Embora pudesse ser melhor, o modo Zumbi ainda guarda uma boa dose de diversão e desafio. Mais do que isso, ele também proporciona uma quantidade considerável de experiência, sobretudo se o jogador cumprir muitos desafios durante a partida. Elas têm um tempo limite para serem disputadas, então o melhor é convidar os amigos para aproveitar o máximo possível em cada incursão.

Lembre-se do Warzone

Para terminar, não esqueça do modo battle royale de MW III. A integração com o Warzone abre um leque de possibilidades para adquirir pontos de experiência, participar de eventos para obter novas armas e itens, entre outras vantagens. Inclusive, vale lembrar que o Warzone pode ser jogado gratuitamente, então não custa nada convidar os amigos que não compraram o lançamento para jogar também. **B**



Revista Nintendo Blast 169

Neste mês, a Revista Nintendo Blast retorna com o Blast Awards 2023, confira os melhores jogos de 2023 na opinião da equipe!



Ainda nessa edição, falamos de Mario vs. Donkey Kong na nossa prévia, temos uma matéria especial falando do futuro da Nintendo em 2024 e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista