

GAMERBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

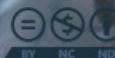
DEVELOPERS:

CONHEÇA A DESENVOLVEDORA
SANTA MONICA STUDIO

CORY BARLOG:

CONHEÇA A MENTE CRIATIVA
POR TRÁS DE GOD OF WAR

#60
OUT
2022



GOD OF WAR
RAGNARÖK

Dragão Caído

Depois de quatro anos aguardando a sequência do aclamado **God of War** (PS4), a Sony Playstation e a Santa Monica Studios lançaram o último jogo da saga nórdica: **God of War Ragnarök**. Nós já jogamos e te contamos a nossa opinião — será que ele superou seu irmão mais novo de 2018? Nesta edição, decidimos trazer duas matérias especiais, uma onde contamos sobre a **Santa Monica Studio**, que desenvolveu o game de capa, e outra sobre **Cory Barlog**, o homem por trás desses títulos. E tem mais, preparamos um apanhado de dicas de como usar melhor os personagens de suporte de Overwatch 2. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST

Editorial

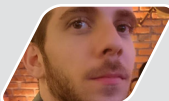
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Farley Santos
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



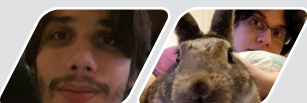
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alexandre Galvão
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Vitoir Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves
Walter Nardone



ANÁLISE

03

God of War:
Ragnarok (PS4/PS5)



17

CORY BARLOG
Conheça sobre a
mente criativa por
trás de God of War



23

DEVELOPERS
Santa Monica Studio:
do subúrbio ao
Olimpo

**Santa
Monica
Studio**

33

DICAS E TRUQUES
Overwatch 2: Dicas
para iniciantes na
função Suporte



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!



PS5

PS4



por Alexandre Galvão

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

GOD OF WAR

RAGNARÖK

dá uma aula sobre como criar uma sequência épica

Quando God of War foi revelado para o PS4 durante a conferência da Sony na E3 de 2016, me lembro da felicidade e excitação que senti ao rever aquele “velho amigo de guerra” de quem não tinha notícias há um bom tempo. Em abril de 2018, tive o privilégio de ser mais um dos que puderam apreciar o título que naquele mesmo ano foi consagrado com o prêmio de Jogo do Ano pelo The Game Awards.

Em setembro do ano passado tive o mesmo sentimento com o [primeiro trailer](#) oficial de **God of War Ragnarök** e recentemente um *déjà vu* de sentimentos ao vivenciar uma das experiências mais espetaculares do ano no jogo que tem tudo, e mais um pouco, para receber o título de Jogo do Ano em 2022.

O gélido prelúdio do fim

Com a morte de Baldur por Kratos em uma desesperada, e desastrosa, ação para salvar a vida de Freya, o Fantasma de Esparta deu início ao Fimbulwinter, um trágico evento que culminará no temido Ragnarök, o fim do mundo na mitologia nórdica. O fenômeno causou um gélido período de inverno por três anos consecutivos em Midgard e também afetou de formas distintas cada um dos demais reinos.

Apesar de sua vida ter sido salva pelo espartano, Freya jurou vingança pela perda do único filho e durante o período se tornou mais uma das constantes ameaças ao guerreiro e seu filho Atreus, que agora vivem refugiados na área de sua antiga casa na floresta sob a proteção mágica inicialmente conjurada por Laufey, sua falecida esposa.

Na busca por respostas acerca das descobertas feitas por Kratos e Atreus no fim de sua primeira jornada, o garoto continuou buscando secretamente mais pistas sobre as profecias dos Jotnar, os gigantes de quem possui herança materna, e a ligação com o nome Loki, que lhe foi atribuído nas escrituras. Atreus, secretamente explorando ruínas, descobre que os gigantes realizaram mais profecias sobre o Ragnarök, e que de alguma forma ele poderia ser evitado.



A profecia fala de um campeão que lutará ao lado de Tyr, o deus da guerra nórdico que até então foi dado como morto, que estará liderando um exército contra os Aesir, os deuses de Asgard, e que o resultado desse combate decidirá se o Ragnarök acontecerá de fato ou não. Entretanto, preços muito altos serão pagos para que a tal profecia, que nem mesmo Odin tem total conhecimento, realmente aconteça.

A jornada de pai e filho tem um um recomeço quando os dois buscam respostas sobre a veracidade da profecia e se ela realmente pode ser evitada, mas com o passar do tempo a confiança entre Kratos e o rapaz começa a se fragilizar, enfraquecendo o então poderoso laço que os unia desde o falecimento de Laufey. Isso torna as coisas mais complicadas do que já estão.



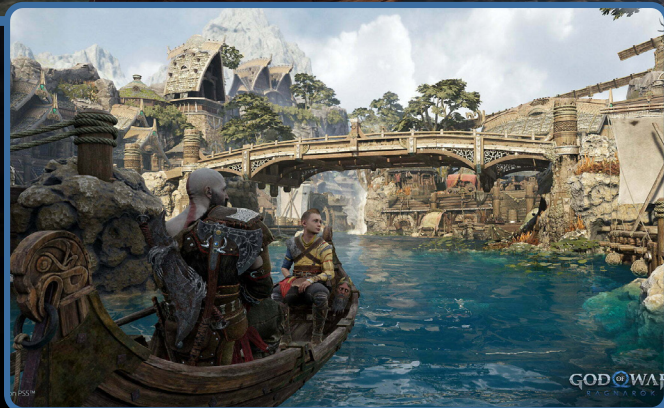
Ainda assim, novos, e até improváveis, aliados surgem para seguir os dois em uma desesperada saga para evitar o Ragnarök, ou viver intensamente o que ainda resta de tempo de vida antes do derradeiro fim do mundo. Em se tratando de Kratos, sabemos que nem sempre o destino está traçado, mas será que isso poderá ser aplicado quando colocamos o herdeiro do Fantasma de Esparta na equação?



Entre as raízes da árvore do mundo

Assim como em seu antecessor, *God of War Ragnarök* nos levará aos quatro cantos dos nove reinos durante a jornada de Kratos e Atreus para tentar evitar o fim do mundo, mas dessa vez em uma escala bem maior, mais detalhada e, principalmente, desafiadora. Alguns dos reinos apenas citados no game de 2018 agora podem ser visitados em *Ragnarök*. Citando apenas um dos primeiros que visitamos, em Svartalfheim, o reino dos anões, já temos uma boa noção do quanto a exploração está melhor desenvolvida na sequência.

Cada passagem por um dos reinos rende generosas horas em busca de colecionáveis e conclusão de quests secundárias. O combate e progressão da história principal também são magistralmente executadas graças a uma excelente direção de jogo. É possível sentir que cada local, interação, e até mesmo as linhas de diálogo foram cuidadosamente colocadas em seu devido lugar para deixar nossas fases como espectador e jogador curtirem ao máximo a estadia em cada um destes locais.



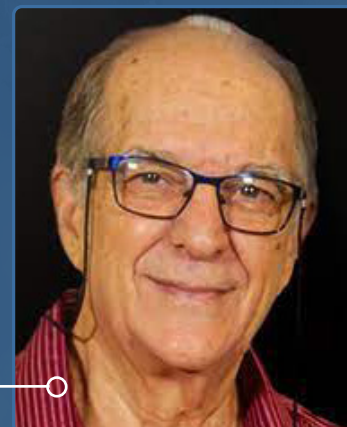
As conversas entre os personagens durante as andanças pelo mundo continuam sendo um show à parte, com direito a verdadeiras aulas sobre a mitologia nórdica e referências aos jogos anteriores da série. Por meio de atuações impecáveis, é difícil não parar para prestar atenção quando em dado

momento da história Kratos relembra sobre sua primeira família na Grécia, ou quando revela que teve um irmão. Drama, comédia, tensão e nostalgia são alguns dos sentimentos que tive em vários momentos da riquíssima narrativa do roteiro. Nenhuma linha de diálogo foi escrita ao acaso. Houve momentos em que não consegui conter as lágrimas, enquanto outros renderam gostosas e libertadoras gargalhadas.

O tom mais maduro e contido de Kratos, a personalidade atrevida de Atreus, e até mesmo aquele jeitão de bicho grilo de Mimir, o homem — ou a cabeça — mais inteligente do mundo, são nossos principais companheiros, novamente, em uma viagem regada a emoções fortes e momentos de tirar o fôlego.



Novamente, exalto a localização para nosso idioma colocando-a em um pedestal, com o retorno de **Ricardo Juarez** dando voz ao Deus da Guerra e Lipe Volpato como Atreus. A atuação dos dois é, sem dúvidas, uma das melhores do ano quando falamos em dublagem para o português. Contando ainda com todos os atores



e atrizes do jogo anterior, dentre as novas vozes nacionais, **Carlos Campanile**, famoso por dar voz ao vilão Freeza de Dragon Ball Z, rouba a cena com sua interpretação de Odin.



Bear McCreary, o premiado compositor da trilha sonora de God of War (PC/PS4), e de grandes sucessos da TV e cinema, também está de volta com uma trilha sonora que transmite com maestria o tom épico da trama. São composições que ajudam a elevar a adrenalina nos momentos de ação e potencializam o drama em cenas marcantes da narrativa.

O garoto cresceu

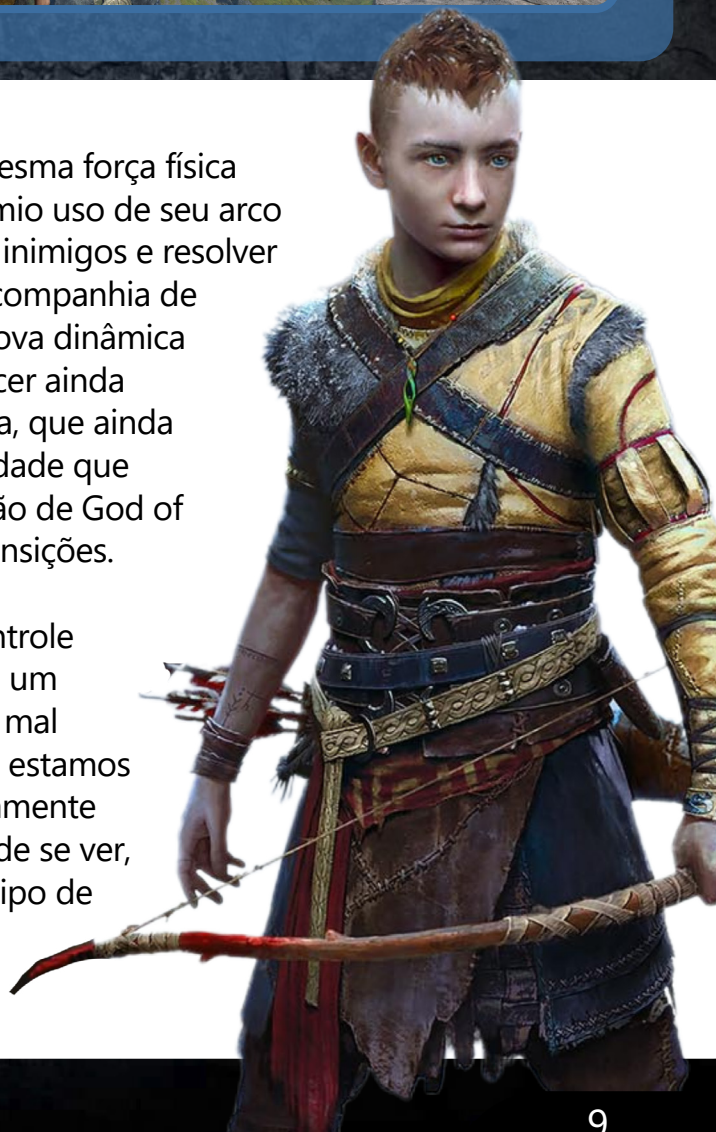
Em God of War Ragnarök já desconfiávamos que Atreus seria a peça central da trama, dada a revelação sobre seu destino no final do jogo anterior. O que temos em God of War Ragnarök é uma atenção mais que especial dada ao garoto, dada sua importância na ligação entre os principais fatos que estão acontecendo no mundo.

Uma das poucas novidades que posso revelar já de cara é que o garoto divide mais o protagonismo com seu pai em muitos momentos da trama. Nas etapas em que assumimos o papel do rapaz, a jogabilidade ainda consegue manter o mesmo nível de agilidade e ação, dadas as devidas proporções, nos segmentos em que controlamos Atreus ou Kratos.



Apesar de não contar com a mesma força física de seu pai, Atreus faz um exímio uso de seu arco e feitiços para dar conta dos inimigos e resolver puzzles. Seja sozinho ou na companhia de algum novo parceiro. Uma nova dinâmica sendo explorada para enriquecer ainda mais a apresentação da narrativa, que ainda conta com a técnica de continuidade que deu um ar singular à apresentação de God of War, sem cortes de câmeras e transições.

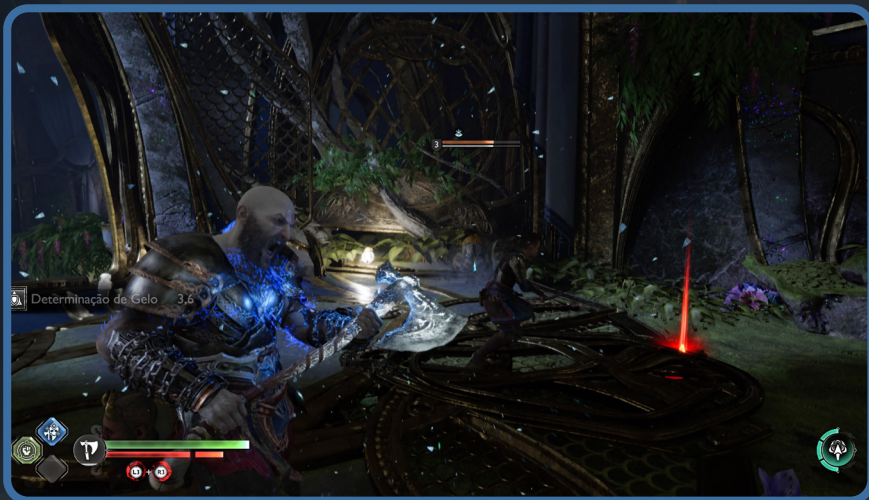
As cenas em que assumimos o controle de Kratos ou Atreus são feitas com um esmero e cuidado tão grandes que mal percebemos o momento em que já estamos controlando um ou o outro. Tecnicamente ele continua sendo impressionante de se ver, visto a dificuldade em manter esse tipo de perspectiva durante todo o jogo.



Gameplay afiado como um machado

A jogabilidade viciante e atroz de God of War Ragnarök traz a mesma qualidade e satisfação ao jogar que tínhamos no primeiro jogo. Kratos conta com o uso de seu gélido machado Leviatã e das icônicas e flamejantes Lâminas do Caos para trucidar, sem exageros, qualquer inimigo que surja em seu caminho.

As técnicas especiais que obtemos com cada uma das armas são igualmente úteis tanto para combater diversos tipos de inimigos pelos reinos quanto para resolver os diferentes enigmas que encontramos pelo caminho. Muitos deles são como o primeiro jogo, com dinâmicas desafiadoras na hora de encontrar runas para destrancar os baús que contêm Maças de Iðunn e frascos de Hidromel Sangrento para aumentar os máximos de vida e fúria de Kratos, respectivamente.



As Lâminas, em particular, são melhor aproveitadas em Ragnarök para auxiliar Kratos na travessia de obstáculos e resolução de puzzles, já que desta vez já estão disponíveis desde o início do jogo. Outro ponto alto referente ao combate está na forma como as técnicas de Kratos e Atreus evoluem no decorrer do jogo.

Como no antecessor, os dois obtêm pontos de experiência ao derrotar inimigos, e estes pontos são usados para comprar novas técnicas em suas respectivas árvores de habilidades. Além de desbloquear novas formas de combater os inimigos, o jogador pode personalizar algumas delas conforme atinge níveis de maestria com determinadas ações.

Desafios na forma da quantidade de vezes que uma técnica é usada definem quando determinada habilidade pode ser aprimorada mais uma vez. Quando disponível, basta investir mais alguns pontos de experiência para aplicar um bônus de dano, atordoamento, elemental ou qualquer outra opção disponível para deixar aquele ataque mais adequado para a forma como você joga.



É uma mecânica que estimula ainda mais o combate — como se o combate que temos aqui já não fosse deliciosamente satisfatório o suficiente — para que deixemos Kratos com nosso toque pessoal nesse quesito. Até mesmo a Fúria Espartana, técnica especial única de Kratos conta agora com variantes para quem tem um estilo mais defensivo, ofensivo ou misto de como partir para cima dos inimigos. Os já conhecidos ataques

rúnicos também estão de volta, com técnicas visualmente deslumbrantes para realizar combos de ataques que dão um tesão de ver e fazer para obliterar os inimigos.

As batalhas contra os chefes continuam sendo um desafio formidável. São diferentes criaturas e entidades com habilidades que precisam ser sobrepujadas pelo jogador. Elas rendem lutas extremamente desafiadoras, na maioria das vezes, e conforme avançamos na história criaturas cada vez mais imponentes e ameaçadoras vão colocar o sangue espartano do jogador para ferver. Somando a isso, prepare-se para uma nova sequência de batalhas pelos reinos no mesmo nível das Valquírias do primeiro jogo. É um desafio punitivo e monstruosamente desafiante que valerá o esforço.



De resto, toda a dinâmica de obtenção e aprimoramento de equipamentos continua praticamente a mesma do jogo anterior, com sutis melhorias para deixar a experiência de usuário mais agradável e intuitiva. O design dos menus, por ter sofrido adaptações para atender a essas novas demandas pode

ser um pouco desagradável para quem se acostumou com o layout do primeiro jogo, mas rapidinho pegamos o jeito para navegar por ele sem muitos problemas.

AVENTURE-SE NA VASTIDÃO DOS NOVE REINOS

Os Nove Reinos

Cada reino é repleto de mistérios a serem desvendados e lugares incríveis para você explorar.



GOD OF WAR
RAGNARÖK



O mesmo vale para o mapa do jogo, que ainda traz uma interface básica, mas visualmente melhor que a apresentada no primeiro jogo, e que ainda deixa a desejar quando precisamos de mais detalhes sobre alguma coisa na região. O básico ele ainda faz, mas poderia contar com informações adicionais, como quando estamos dentro de alguma subárea, como uma mina ou construção.

Outro ponto que merece destaque são as ferramentas de acessibilidade implementadas pelo Santa Monica Studio para auxiliar pessoas menos habilidosas em jogos de ação ou que sofram de algum tipo de deficiência motora, visual ou sonora. As ferramentas lembram muito as premiadas opções de acessibilidade de [The Last of Us Parte II](#) (PS4), e estão aí para lembrar que jogos são feitos para todos jogarem, independente de como você é. Gosto de enfatizar esse detalhe por ser uma importante ferramenta de inclusão e respeito para com todos os perfis de consumidores.

Jogo do Ano?

Como já cantei no início desta matéria, God of War Ragnarök tem tudo o que precisa para ser coroado como Jogo do Ano de 2022. O primor técnico e artístico dado a este título é de uma qualidade que nos faz lembrar por que ainda existem exclusivos e AAA no mercado. Mesmo sendo lançado para o PlayStation 4, que já está caminhando para o fim de seu ciclo, a geração anterior ainda tem acesso a um game de qualidade que vai exigir de tudo do console.

Já no PlayStation 5, que está começando a mostrar a que veio, temos um dos jogos mais bem feitos já desenvolvidos para a plataforma. Tudo foi pensado para aproveitar cada recurso que o aparelho tem a oferecer. A experiência com o DualSense é excelente, trazendo tudo que queremos e já esperávamos de um acessório único para o sistema. Cada movimentação faz o controle vibrar de forma equivalente, desde os ataques até os sutis detalhes, como Kratos guardando suas armas ou tocando as costas do filho em um momento tocante.



O áudio 3D garante uma imersão única de altíssima qualidade, potencializando os momentos de ação e valorizando ainda mais a narrativa. Os carregamentos ultra rápidos tornam as transições entre os reinos e os carregamentos praticamente inexistentes — ou muito bem maquiados — tanto nas cutscenes quanto nas trocas de cenários mesmo durante alguns eventos *in-game*. A experiência cinematográfica e interativa tem um casamento que só se compara com o God of War de 2018.

É muito difícil apontar problemas, erros ou mesmo pontos negativos em God of War Ragnarök, por mais que eu tenha me dedicado para encontrar algum. Mesmo tendo recebido o jogo com uma boa antecedência do lançamento, não presenciei, tecnicamente falando, nenhum tipo de anomalia, crash, bug ou ou coisa do tipo durante os vários dias em que joguei, mesmo com duas atualizações já feitas antes do lançamento e até a publicação desta matéria. Procedimento de praxe, por sinal.



Um fim digno para uma saga impressionante, visto que Cory Barlog, diretor geral do primeiro jogo e que assumiu a posição de diretor criativo de Ragnarök, **já revelou** que a saga de Kratos na mitologia nórdica se encerrará neste episódio. Deixo o benefício da dúvida para você que ainda vai viajar pelos reinos sobre que tipo de fim Barlog se referia, visto o que será revelado no fim desta impressionante aventura.



GOD OF WAR
RAGNARÖK

O maior dos maiores

God of War Ragnarök consegue ser primoroso em tudo o que se propôs a fazer. O Santa Monica Studio dá uma verdadeira aula sobre como uma sequência deve ser feita, superando todas as expectativas a respeito de gráficos, performance, gameplay e narrativa no melhor jogo de ação e aventura dos últimos tempos. Se a franquia God of War já teve um auge, ele foi superado. **B**



✓ Prós

- Roteiro impecável; Campanha gigantesca;
- O gameplay continua preciso e viciante;
- A exploração está melhor implementada;
- A localização para o português continua de altíssimo nível;
- Tecnicamente perfeito, sem problemas aparentes de otimização ou performance;
- Opções de acessibilidade versáteis e extremamente funcionais.
- Uso do DualSense e implementação do áudio 3D do PS5 estão excelentes.

✗ Contras

- A experiência de usuário nos menus é mediana;
- O mapa do jogo, apesar de algumas melhorias, ainda é muito básico.



God of War Ragnarök (PS4/PS5)
Desenvolvedor Santa Monica Studios
Gênero Ação
Lançamento 09 de novembro de 2022

Versão utilizada para análise: PlayStation 5

Análise feita com cópia digital cedida pela Sony Interactive Entertainment

Nota **10**

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 Alexandre Galvão

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

Cory Barlog: conheça mais sobre a mente criativa por trás de God of War

Na arte, toda obra possui uma mente criativa por trás de sua concepção e no mundo dos jogos não é diferente. Se no cinema temos a credibilidade de obras assinadas por nomes como Steven Spielberg, Martin Scorsese, Ridley Scott, Christopher Nolan e outros, nos games também temos o luxo de contar com uma generosa lista crescente de nomes consagrados graças às suas icônicas obras, tais como Hideo Kojima (Metal Gear), Tetsuya Nomura (Final Fantasy), Koji Igarashi (Castlevania), Katsuhiro Harada (Tekken) e Shinji Mikami (Resident Evil).

No especial de hoje, vamos conhecer um pouco mais sobre a carreira de **Cory Barlog**, o homem por trás da produção e condução de uma das mais icônicas e contemporâneas franquias de games do mundo, que nasceu em 2005 no PlayStation 2: God of War.

O prodígio jovem da Califórnia

Cory Barlog é natural da cidade de Sacramento, cidade da ensolarada Califórnia, Costa Oeste dos Estados Unidos. Nascido em 2 de setembro de 1975, aos 47 anos tem como cargo atual a função de diretor criativo de desenvolvimento de games da Santa Monica Studio, com sede em seu Estado de nascimento. O estúdio é o local em que Cory solidificou sua carreira graças ao Fantasma de Sparta.

Seu primeiro trabalho com games foi em 1999 como artista na Cyclone Studios para o jogo **Requiem: Avenging Angel**, um título de ação em primeira pessoa com temática bíblica sobre a luta entre os soldados do Céu contra os anjos caídos do Inferno pelo destino da terra dos vivos. O game foi originalmente lançado para o finado console 3DO em 1999 e depois lançado para PC em 2016. Foi o único trabalho de Cory no estúdio até se mudar para a Paradox Development no ano seguinte.

No cargo de animador na nova empresa, Barlog atuou no desenvolvimento de Rock 'em Sock 'em Robots Arena, game de luta entre robôs lançado para o PlayStation em 2000. Em 2002, assumiu o cargo de animador-chefe e ficou responsável pela animação em mais dois títulos nesta posição: X-Men Next Dimension (Multi), de 2002, e Backyard Wrestling: Don't Try This at Home, lançado em 2003 para PlayStation 2 e o primeiro Xbox. Após este último trabalho, Cory assumiu o mesmo cargo na empresa que consolidou sua carreira na indústria em 2005, no Santa Monica Studio.





Kratos mudou sua vida para sempre

Foi no Santa Monica Studio que Cory realizou o desafiador trabalho de chefe de animação para God of War, game que se tornou um ícone da cultura pop mundial e fez do PlayStation 2 um dos consoles mais populares da década de 2000. Seu envolvimento com o desenvolvimento de God of War foi tanto, que, no ano seguinte, Barlog assumiu o cargo que mudou de vez sua carreira e sua vida: o de diretor e escritor de God of War II.

A relevância de GoW II é lembrada até hoje, pois foi um título que tinha como principal missão mostrar que o PlayStation 2 ainda era um console relevante em um momento em que a nova geração do PlayStation, com o lançamento do PlayStation 3, já era uma realidade no mercado. Em 2007, ano de lançamento do game, a BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) premiou o título dirigido por Barlog com os prêmios de História e Personagem e Conquista Técnica, além de uma indicação para melhor jogo de Ação e Aventura.

Deixando de lado o cargo de direção, Cory atuou como escritor em todos os demais jogos da série até o ano de 2010, o que inclui o primeiro jogo da série para o PlayStation 3, God of War III, e os dois títulos lançados para o PSP: God of War: Chains of Olympus, em 2008, e God of War: Ghost of Sparta, de 2010. Após este último, Cory deixou o Santa Monica Studio para atuar na Crystal Dynamics, que havia sido recentemente integrada à Square Enix em 2019.

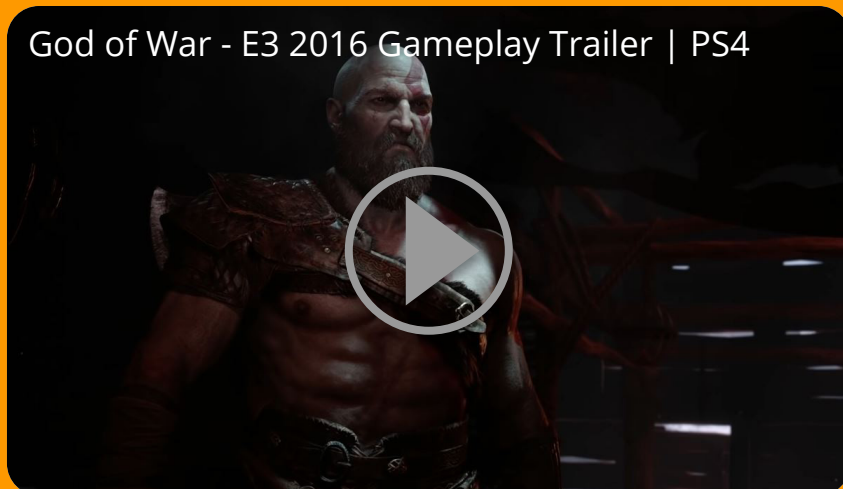
Em seu primeiro trabalho após deixar o Santa Monica Studio, Balrog já teve mais uma grande responsabilidade em sua carreira, atuando como diretor de cinemáticas de Tomb Raider (Multi), jogo que traria a icônica heroína Lara Croft de volta aos holofotes da indústria de games após um longo tempo adormecida. Sua passagem pela empresa foi curta, deixando de atuar nela em meados de abril de 2013.

Em agosto do mesmo ano, Balrog retorna ao Santa Monica Studio, após o controverso God of War: Ascension (PS3) ser considerado por muitos como um dos títulos menos interessantes da franquia. Apesar de apresentar belos gráficos e uma jogabilidade bem diferente da apresentada nos seis jogos anteriores da série, um dos principais pontos de crítica do game foi a história, que contava as origens de Kratos, mas não com a astúcia e expertise de Barlog para guiar o Fantasma de Sparta em mais um capítulo de sua história.

O triunfal retorno de criador e criatura

Após Ascension e o retorno de Cory ao Santa Monica Studio, God of War entrou em um estado de dormência durante três anos, até a memorável conferência da Sony na E3 de 2016, quando foi apresentado o épico retorno de Kratos, com direito a uma apresentação ao som de orquestra em tempo real.

God of War - E3 2016 Gameplay Trailer | PS4



Em **Raising Kratos**, documentário produzido pela Sony Interactive Entertainment na celebração do **primeiro aniversário de lançamento de God of War** (PS4), é revelado todo o processo de produção e os bastidores da apresentação que trouxe não apenas Kratos, mas também o principal responsável por sua existência e relevância na indústria, de volta a seu lugar de destaque


na mídia e no mercado mundial de games.

O árduo trabalho e dedicação de Cory foi enfim recompensado com o título de **Jogo do Ano** na edição de 2018 do The Game Awards, em que teve o privilégio de receber não só o troféu mais importante da noite, mas também o de melhor direção e **melhor game** de ação/aventura daquele ano. Uma noite histórica para um

título igualmente gigantesco.

Assim como em 2007, God of War foi novamente indicado ao prêmio BAFTA de 2019 com um impressionante número de dez indicações. O game levou metade dos prêmios a que foi indicado, sendo eles: Melhor Jogo, Conquista em Áudio, Melhor Música, Melhor Narrativa e Melhor Atuação para Jeremy Davies, por seu papel como Baldur.

Rumo ao Ragnarök

Após tantos méritos, em novembro deste ano, teremos Cory de volta para a sequência do aclamado título que trará Kratos na possível resolução de sua nova saga em terras nórdicas, ao lado de seu filho Atreus e a aliança com o deus da guerra Tyr em *God of War: Ragnarök*. Com Cory agora assumindo o inédito papel de produtor, com certeza teremos o prazer de ver mais uma vez o talento do homem que conhece o Deus da Guerra melhor do que todos nós em mais uma épica aventura. 



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**



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



por Renan Rossi

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Walter Nardone



Santa Monica Studio

Santa Monica Studio: do subúrbio ao Olimpo

Mundialmente reconhecida pela franquia God of War, a **Santa Monica Studio** é hoje uma das desenvolvedoras mais apreciadas dentro do conglomerado que se tornou a Sony Interactive Entertainment (SIE). Braço direito da casa desde o início da geração PS2 e hoje parte integrante da PlayStation Studios, contribuindo também em projetos de empresas menores, poucos imaginam que a companhia passou por um verdadeiro rito de provação no passado para conquistar a confiança dos japoneses. O reconhecimento veio justamente da força de um destemido guerreiro espartano que projetou o estúdio ao Olimpo dos games.

Quebrando paradigmas

Fundada em 1999 por **Allan Becker**, um veterano da indústria e produtor da antiga Sony Imagesoft, a Santa Monica Studio inicialmente funcionava em Foster City, cidade californiana que abrigava na mesma rua a sede da Naughty Dog. No entanto, Becker e a produtora da companhia, **Shannon Studstill**, queriam quebrar o corporativismo desse braço americano da então denominada Sony Computer Entertainment e conquistar mais liberdade criativa, fato que fez com que se mudassem para os subúrbios de Santa Mônica.

Allan Becker



Shannon Studstill

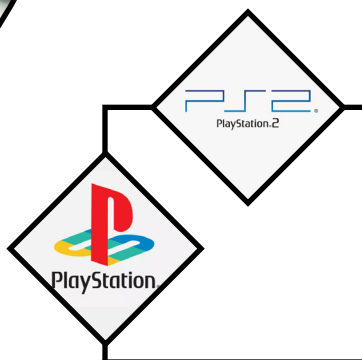


Longe dos olhos japoneses, eles também contavam com a ajuda de **David Jaffe**, o criador da série Twisted Metal, que cultivava nos funcionários a mentalidade do trabalho sem barreiras, com ambiente totalmente aberto e espírito colaborativo.

David Jaffe



O grande objetivo como parceiros da Sony era entregar um título dentro do calendário e orçamento estipulados pela gigante japonesa. Já no início, houve um certo desentendimento entre ambos quanto à plataforma: PS1 ou PS2. O impasse foi vencido pela Santa Monica, que preferiu concentrar suas forças no PS2 e preparar uma engine que pudesse ser reaproveitada em vários projetos.



Kinetica e a estrada para o futuro

Cumprindo rigorosamente os prazos e orçamento, foi lançado, em outubro de 2001, o game de corrida futurista **Kinetica**, projeto que utilizava o novo motor gráfico de PS2 desenvolvido pela Santa Monica, oferecendo circuitos em alta velocidade com pilotos trajados nas chamadas Kinetic Suits, uma espécie de armadura robótica com rodas nas mãos e braços, simulando a estética de uma moto.



O título teve boa aceitação do público na época, com a mídia especializada comparando-o a clássicos dos jogos de corrida futurística, como Extreme G e F-Zero. No entanto, o grande objetivo de Allan Becker e Shannon Studstill estava em provar para a Sony que a Santa Monica era capaz de entregar bons jogos e que eles possuíam competência para almejar trabalhos ainda maiores.

No ano seguinte, em 2002, o mesmo motor gráfico de Kinetica foi utilizado para desenvolver o shooter tático em terceira pessoa **SOCOM U.S. Navy SEALs**, para PS2, um dos primeiros games do console com suporte para partidas on-line na ainda rede embrionária da Sony à época, acessada por um adaptador ou de modo integrado a partir de 2004, com o lançamento do PS2 Slim. Era essa rede que futuramente se tornaria a PlayStation Network que conhecemos hoje. SOCOM ganhou diversas sequências ao longo dos anos, alcançando PSP e PS3.



O nascimento de uma lenda

Estava mais do que clara a competência da Santa Monica Studio, não apenas na entrega pontual dos trabalhos como também na adaptação de seu novo motor gráfico para utilizar ao máximo as capacidades do PS2. Isso fez a Sony depositar na companhia o que mais havia de precioso para o desenvolvimento do projeto seguinte: tempo e dinheiro.

Idealizado por David Jaffe e tendo como animador de Kratos o designer **Cory Barlog**, o novo projeto abordaria a mitologia grega num conflito que levaria ao fim os próprios deuses do Olimpo, com fortes inspirações nos filmes *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981) e *Fúria de Titãs* (1981), em uma mistura de jogabilidade envolvendo hack and slash, exploração e resolução de puzzles.



Cory Barlog



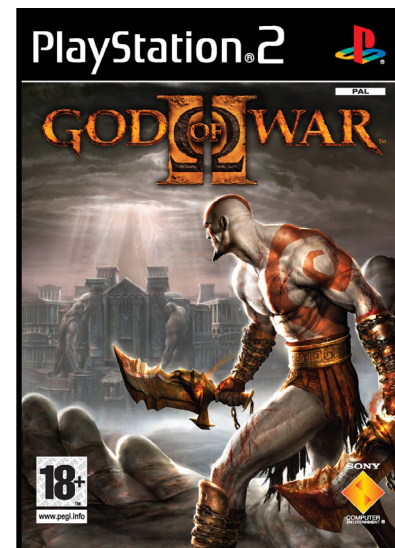
Studstill sabia que eles possuíam algo grande nas mãos: “Eu acredito que ninguém tenha planejado isso estrategicamente. Foi o tipo de coisa que aconteceu para a gente e funcionou para nós e para o hardware. Foi um tipo de bom alinhamento entre a sorte e as estrelas que nos colocou naquele lugar”, disse Shannon Studstill ainda em 2012 em entrevista ao portal americano IGN.

Shuhei Yoshida, à época presidente da Sony Worldwide Studios, liberou mais orçamento para o projeto, mas ao custo do futuro profissional de Shannon Studstill como produtora caso o jogo não fosse um sucesso, uma verdadeira prova de fogo para a líder da Santa Monica. Sorte a nossa que tudo deu certo no final.

Quis a vontade dos deuses que **God of War** quebrasse as barreiras do sucesso em 2005, num momento em que o PS2 já alcançava certa longevidade em seu ciclo de vida, indicando o fim da sexta geração de consoles. No entanto, a aventura de Kratos reacendeu as chamas do aparelho, que voltou a vender significativamente bem, levando à euforia divina os executivos da Sony.

Sequências e consequências

O sucesso gigantesco de God of War mudou os olhares da Sony do Japão, que viu ali uma das grandes oportunidades para manter o PS2 em evidência até que o PS3 se estabilizasse no mercado. A sequência, **God of War II**, lançada em 2007, teve decisão estrita de Shuhei Yoshida para que fosse mantida no antigo aparelho, indo contra a vontade de Studstill em levar o segundo game para o console da sétima geração.



O PS3, dessa forma, recebeu **God of War III** (2010) e **God of War Ascension** (2013), retratando o fim e o início, respectivamente, da trajetória de Kratos na mitologia grega. Nesse intervalo de tempo, Allan Becker, fundador da Santa Monica, deixou a companhia para fazer parte da Japan Studios, outro braço first party da Sony, para dedicar-se ao desenvolvimento de The Last Guardian (2016).

Isso era reflexo da ramificação de projetos que envolveram diferentes nomes dentro da Santa Monica, mantendo os trabalhos principais relacionados a God of War, ao mesmo tempo em que financiava projetos de vários estúdios menores. A ideia era incentivar neles a mesma liberdade criativa que fortaleceu a empresa no passado.



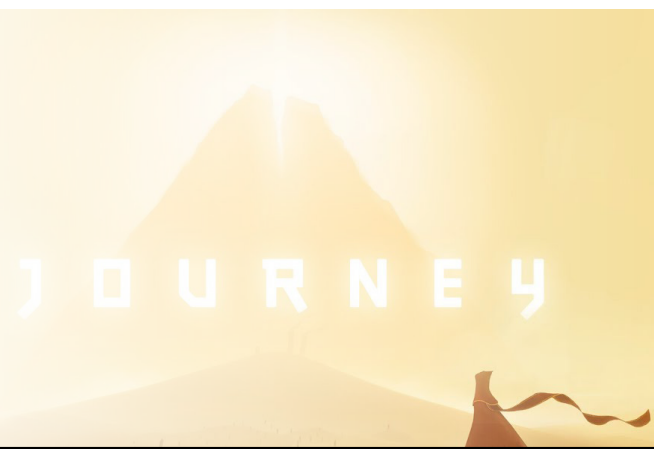
Incubadora de estúdios

O chamado Grupo de Desenvolvimento Externo da Santa Monica Studio ofereceu suporte a diversas companhias independentes que possuíam ideias criativas, ajudando-os a dar vida a títulos hoje muito bem avaliados por crítica e público. Foi o caso de **Flow**, game de simulação desenvolvido pela Thatgamecompany e que foi o mais baixado na PlayStation Network (PSN) em 2007, além de ter sido jogado por mais de três milhões de pessoas em sua versão original em Adobe Flash.



Seu sucessor, **Flower**, de 2009, colocava o jogador no controle do vento utilizando os sensores de movimento do controle do PS3, de modo a reunir pétalas de flores para interagir com os cenários, levando cores onde anteriormente não havia vida ou acionando moinhos de vento. O objetivo da aventura era despertar boas emoções impulsionadas pela ótima trilha sonora.

Lançado em 2012, **Journey** se tornou o game mais conhecido da Thatgamecompany, sendo o primeiro jogo eletrônico a receber o Grammy, prêmio voltado à indústria fonográfica, além de receber a mais alta nota no MetaCritic daquele ano, rendendo-lhe também o prêmio de jogo do ano pela Video Game Awards (VGA). Na aventura, o jogador controla um ser encapuzado que vaga pelo deserto e pode interagir com outros jogadores através da emissão do som de notas musicais.



Entre os vários estúdios abraçados pela Santa Monica, podemos listar também a Q-Games, Eat Sleep Play, Incognito Entertainment, Fun Bits, LightBox Interactive, Giant Sparrow, Magic Pixel Games, e a própria Ready at Dawn, que se encarregou das versões de God of War para PSP, além do desenvolvimento de **The Order: 1886**.

Da Grécia para Midgard

De volta ao carro-chefe da Santa Monica, a fraca recepção de *God of War: Ascension* esfriou os planos da Sony do Japão em seguir investindo na franquia, o que por muito pouco não colocou a história de Kratos na geladeira. Foi graças ao poder de convencimento de Barlog e Studstill que os executivos japoneses deram chancela para uma sequência, cujo projeto iniciou-se em 2014.

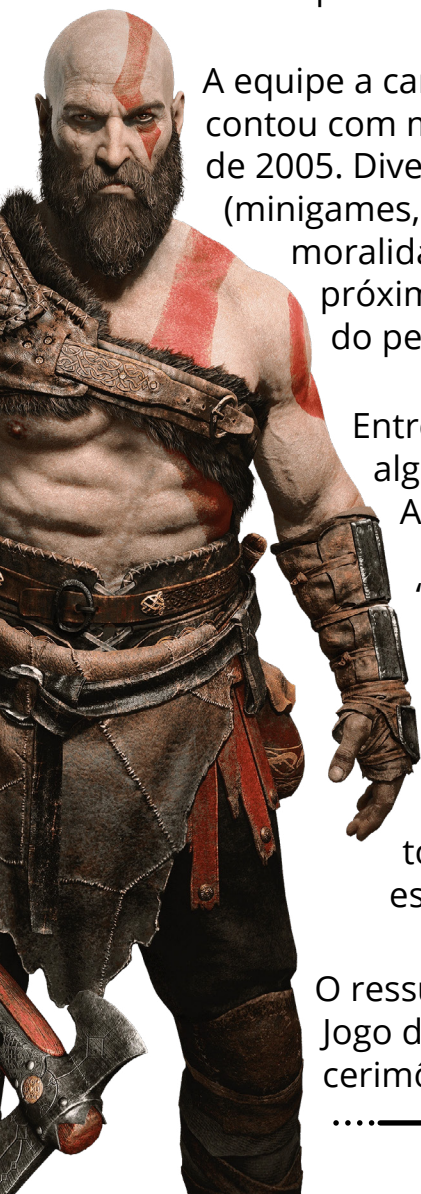
A escolha por um título que não apresentasse número, segundo Barlog, se deu pois, a partir daquele momento, Kratos iniciaria um novo ciclo pela mitologia nórdica e que novos ciclos também poderiam ocorrer no futuro. Os desenvolvedores, inclusive, não descartam a ideia de levar o anti-herói para outras culturas, como a egípcia e maia.

A equipe a cargo do que viria a ser **God of War** (PS4, 2018) contou com muitos funcionários que trabalharam no game original de 2005. Diversos elementos de jogabilidade dos títulos anteriores (minigames, seções de plataforma com morte instantânea e sistema de moralidade), foram retiradas para concentrar-se numa experiência mais próxima de Kratos, agora com um ângulo de câmera sobre os ombros do personagem e sem telas de carregamento, favorecendo a narrativa.

Entre as inspirações para as novas mecânicas, Barlog cita alguns títulos como *Resident Evil 4*, *Tomb Raider 2013*, *Assassin's Creed* e os jogos da trilogia *Batman: Arkham*.

“Eu sabia que eu não queria apenas reiniciar a franquia, começando mais uma vez com uma história de origem. Eu queria reimaginar o gameplay, dar aos jogadores uma nova perspectiva e uma nova experiência tátil ao nos aprofundarmos na jornada emocional de Kratos para explorar o drama convincente que se desenrola quando um semideus imortal toma a decisão de mudar”, revelou Cory Barlog em publicação escrita por ele mesmo ao PlayStation Blog em 2016.

O ressurgimento de Kratos rendeu a *God of War* o prêmio de Jogo do Ano de 2018 pela The Game Awards, uma das maiores cerimônias de premiação de games em âmbito global.



Ragnarök e futuro da Santa Monica

Yumi Yang

Após 19 anos de trabalho extenso, Shannon Studstill deixou a Santa Monica Studio em 2020 para integrar o time de desenvolvedores da plataforma Stadia, o serviço de jogos por streaming oferecido pelo Google. Quem assumiu seu posto como chefe foi outra veterana da Sony, Yumi Yang.

Apesar de parecer uma troca natural de gestão, a mudança ocorre justamente em meio à virada de geração entre PS4 e PS5, um grande desafio para a nova gestora em manter a qualidade da Santa Monica no futuro. Até o momento, todos os planos parecem estar voltados à sequência de God of War.

Ventilado em diversos eventos e declarações desde 2019, o tão aguardado título foi oficialmente anunciado durante a PlayStation 5 Showcase de 2020, listado como exclusivo da nova geração. Foi somente em junho de 2021 que viria a confirmação de que **God of War Ragnarök** chegaria tanto ao PS5 quanto ao PS4.



Contando com Cory Barlog mais uma vez, porém como produtor, o título marcará o fim das aventuras de Kratos na mitologia nórdica, fechando as pontas soltas do game anterior. A direção está a cargo de **Eric Willians**, outro veterano da Santa Monica Studio, marcando a tradição de mudar o diretor a cada título.

A escolha por encerrar a história em apenas dois títulos é justificada pela desenvolvedora em virtude de poder expandir as aventuras de Kratos para outras mitologias num espaço menor de tempo, evitando longas esperas.



Eric Willians

Nos trailers divulgados até agora, personagens importantes aparecem, como Odin, Thor e o lobo gigante Fenrir, revelando que as profecias do fim do mundo para os nórdicos serão revividas por Kratos e Atreus. Boa parte das mecânicas de jogo e perspectivas de câmera serão as mesmas empregadas no jogo anterior. God of War Ragnarök tem data de lançamento confirmada para 9 de novembro de 2022. **B**



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 Alexandre Galvão

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves



OVERWATCH 2 (MULTI) – DICAS PARA INICIANTE NA FUNÇÃO SUPORTE

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, 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. Nas três primeiras partes falamos sobre os personagens das funções **Tanque** e **Dano**. Nesta última, comentaremos um pouco sobre os integrantes da função Suporte.

QUEM É O JOGADOR DE SUPORTE?

O jogador que atua nesta função possui a maior responsabilidade do time. Heróis de suporte fortalecem seus aliados, pois são capazes de curá-los, protegê-los com escudos, aumentar seu poder de dano e imobilizar os inimigos. Como suporte, você é fundamental para a sobrevivência da sua equipe, podendo fazer a diferença em um momento crucial que pode definir o rumo da partida.



ANA

Nível: Avançado

Prós: Versátil, atua como atacante

Contras: Suprema depende de um aliado



A capitã Amari é uma das fundadoras da Overwatch e tem como principal característica sua forma ímpar de jogar. Seu Rifle Biótico é usado tanto para recuperar a vida de aliados quanto para causar dano nos inimigos. O efeito pode ser potencializado, para ambas as situações, com o uso da Granada Biótica.

Por ser uma sniper, Ana é uma boa escolha para quem curte atuar a distância dando cobertura aos aliados, seja curando ou atacando os adversários. Por consequência, no mano a mano ela não é muito eficiente. Seu Dardo Sonífero pode ajudar na hora de dar no pé em uma situação perigosa, mas é melhor usado em jogadas ensaiadas com outros colegas de time para eliminar adversários mais fortes.

Sua Suprema, o Estimulante, causa um boost de adrenalina no aliado atingido, amplificando sua força e velocidade de movimento. A vantagem de seu uso é que não tem como errar o tiro, mas se lançado em um aliado que não tem muita visão de jogo, pode ser uma poderosa habilidade desperdiçada. Tenha inteligência na hora de escolher quem merece usar essa "bênção".



BAPTISTE

Nível: Avançado

Prós: Bom atacante, boa mobilidade

Contras: Suprema situacional



Após desertar da organização criminosa Talon, Baptiste leva a vida defendendo as pessoas e punindo quem merece. Essa personalidade é bem traduzida em sua arma, o Lançador Biótico. Seu tiro primário é ofensivo, lançando rajadas de balas para causar dano aos inimigos; Seu tiro secundário, por outro lado, é um lançador de granadas bióticas que curam um pouco da vida de qualquer aliado que esteja no campo de explosão dos projéteis.

Baptiste possui uma poderosa habilidade chamada de Campo de Imortalidade, que impede que aliados dentro da área do dispositivo sejam mortos. Entretanto, o aparato que cria essa proteção é muito vulnerável, podendo ser facilmente destruído e perdendo o efeito de proteção. Use o Campo apenas em momentos cruciais para evitar seu desperdício.

Sua Suprema também é bastante poderosa, mas dispõe de uma grande desvantagem. A Matriz Amplificadora duplica o dano causado e a cura fornecida de projéteis aliados. Entretanto, se não for bem posicionada, dependendo da situação, é outra habilidade que pode ser facilmente desperdiçada. Use-a com inteligência para que a maior parte do seu time faça o melhor proveito da técnica.



BRIGITTE

Nível: Básico

Prós: combate corpo a corpo, cura em área, características de Tanque

Contras: Menor taxa de cura da classe



A filha de Torbjörn foi uma leal escudeira de Reinhardt e herdou muitas características de luta de seu mestre. Ao invés de um martelo, Brigitte faz uso de um mangual a jato que fornece cura a aliados próximos quando causa dano aos inimigos. Ela também pode realizar curas por meio de pequenos Kits de Reparo, tirando a responsabilidade de ter que atuar mais como um Tanque do que como um Suporte.

Com seu escudo carregado, Brigitte pode realizar investidas que empurram e atordoam os inimigos. É uma técnica bem útil para anular alguma ação oponente, até mesmo a ativação de uma Suprema. Falando nisso, sua Suprema, Reagrupar, a torna uma verdadeira líder de infantaria. Quando ativada, Brigitte ganha velocidade de movimento enquanto cura aliados que estão próximos dela. Essa técnica é útil para ajudar o time a avançar em momentos decisivos, como a tomada de um ponto.

Apesar da versatilidade em curar, a jovem é uma das que possuem a menor taxa de cura desta função, devido à necessidade de precisar atacar alguém para que cure de forma passiva, e à limitação do uso de Kits de Reparo para deixar os colegas sempre com vida cheia. O jogador de Brigitte precisa dar a cara a tapa o tempo todo para ser realmente eficiente.



KIRIKO

Nível: Avançado

Prós: Mobilidade, dano crítico alto, cura com facilidade, suprema favorece muitos aliados

Contras: Cura lenta, Suprema situacional



Kiriko estreou em Overwatch 2 junto do lançamento do jogo e traz um estilo de gameplay divertido, mas que pede cautela do jogador.

Ela consegue curar com certa facilidade os aliados graças à dispersão de seus Ofudas de Cura. Basta lançá-los na direção dos colegas de equipe para que os amuletos façam seu serviço à medida que encontram-nos pelo caminho. O detalhe é que muitos deles são necessários para ajudar na manutenção dos pontos de vida dos colegas, fazendo com que precisem ser lançados o tempo todo para realmente mostrar eficiência.

Sua arma são Kunais que causam um generoso dano crítico quando acertam, tornando-a uma boa escolha para jogadores com mira precisa e agilidade para tirar proveito de sua mobilidade. Kiriko pode escalar paredes como Genji e Hanzo, o que ajuda na hora de cobrir território.

Sua Suprema, a Corrida Kitsune, não fornece cura, mas acelera a recarga de habilidades e a velocidade de movimento dos aliados. Assim como as supremas de Brigitte e Baptiste, essa é uma técnica que depende da cooperação e coordenação da equipe para ser realmente eficiente.

LÚCIO

Nível: Básico

Prós: Mobilidade, cura em área

Contras: Taxa de ataque lenta



Lúcio é uma ótima porta de entrada para a função de Suporte por ser um personagem fácil de jogar e com técnicas que auxiliam a equipe em momentos importantes da partida. O efeito em área das técnicas Impulso de Cura e Impulso de Velocidade é aparentemente simples, mas elas dão uma segurança extra na hora de avançar com a equipe na tomada de objetivos.

Ofensivamente, Lúcio não é o melhor devido à sua taxa de ataque não ser alta por conta da natureza de sua arma, mas ainda dá para ajudar de forma ofensiva quando surge uma boa oportunidade. A Onda Sonora é útil para dispersar inimigos e lançá-los em armadilhas, o que pode até render uma Jogada da Partida.

A Barreira de Som, sua Suprema, é uma das mais poderosas do jogo entre os heróis de Suporte. Ela fornece vida extra temporariamente a todos os aliados que estão próximos do raio de ação da técnica, servindo como uma ótima contra medida em situações onde o time é alvo de técnicas como o Golpe do Dragão de Hanzo ou a Autodestruição de D.Va. Só tome cuidado para não ser abatido na hora da execução, um momento curto, mas que deixa Lúcio bem vulnerável.



MERCY

Nível: Básico

Prós: Altíssima taxa de cura, mobilidade

Contras: Alvo prioritário dos inimigos



Quando o assunto é manter os aliados vivos, Mercy é a heroína mais poderosa de Overwatch 2. Seu Bastão de Caduceu permite que ela cure os aliados muito rápido, e também pode dar incrementos de dano para auxiliar no ataque. Graças à Valquíria, seu traje especial, Mercy pode cobrir terreno facilmente quando um colega de time estiver próximo.

Ela possui uma pistola para defesa, mas a recomendação é que ela seja usada apenas em último caso. O jogador de Mercy precisa dar prioridade à cura dos aliados para que a equipe tenha uma vantagem. Por conta disso, ela sempre será um alvo prioritário dos inimigos, pois eles sabem que com uma Mercy em campo, abater oponentes se torna uma tarefa bem mais difícil, ainda mais se ela conseguir ressuscitar alguém, uma de suas técnicas mais poderosas.

Sua Suprema lhe fornece a habilidade de voar e aprimora suas técnicas, por isso use-a com sabedoria e priorize a cura de aliados. Caso outro jogador de Suporte esteja em campo, você pode se dar ao luxo de usar esse momento para ajudar no ataque, mas não abuse. Por ser a melhor em recuperação de vida dos colegas, a prioridade da Mercy é curar.



MOIRA

Nível: Básico

Prós: Mobilidade, habilidades fáceis de usar

Contras: Dano baixo



Moira tem como principal característica sua capacidade única de curar e causar dano quase que ao mesmo tempo. Seu Punho Biótico permite que com uma das mãos ela cure os aliados, ao custo de energia biótica, enquanto com a outra causa dano quando um inimigo está no raio de ação do ataque. Atacar os inimigos recarrega a energia, estimulando o jogador a ser ofensivo.

Entretanto, o dano causado é lento se comparado a outros heróis de Suporte. O ataque é simples de executar, pois ele “gruda” no inimigo, mas o dano causado é mais lento, exigindo que o jogador abuse da mobilidade da cientista enquanto ataca. O uso combinado de suas habilidades com o Orbe Biótico correspondente é um bom combo dependendo da situação em que você está.

Sua Suprema, a Coalescência, é o ápice de sua característica principal. Moira dispara um poderoso raio de energia que ao mesmo tempo cura os aliados e causa dano nos adversários. É uma técnica boa para ser usada em meio a um feroz confronto entre os dois times, permitindo que seus colegas de equipe aguentem o tranco enquanto atacam junto com Moira e ainda se recuperem dos danos do combate.



ZENYATTA

Nível: Avançado

Prós: Velocidade de ataque, recuperação de vida

Contras: Velocidade de movimento



O monge ômnico Zenyatta fecha nossa lista de heróis de suporte com um arsenal simples, mas eficiente e letal na mão de jogadores habilidosos. Para compensar sua velocidade de movimento lenta, seus Orbes da Destruição são projéteis velozes que causam uma boa quantidade de dano mesmo a longas distâncias. O ataque carregado desta arma pode finalizar um inimigo rapidamente se a mira do jogador for boa.

Zenyatta tem a vantagem de não precisar focar o tempo todo na cura de um aliado, pois pode deixar um de seus Orbes da Harmonia estacionado em um colega para que ele seja curado. Para ajudar a si mesmo, e aos aliados, no ataque, o Orbe da Discórdia pode ser alocado em um inimigo para que o dano recebido nele aumente, além de ajudar a marcar alvos importantes no mapa.

Sua Suprema é uma das mais poderosas do jogo. Ao usar a Transcendência, Zenyatta fica invulnerável e cura rapidamente todos os aliados no campo de ação de sua técnica. É uma habilidade que pode virar a partida em momentos cruciais, por isso saiba a hora certa de usar para deixar seus amigos vivos quando a batalha estiver se inclinando para o lado inimigo.

QUAL SUA FUNÇÃO FAVORITA?

Com isso fechamos nossa série de dicas para iniciantes em Overwatch 2. Em nosso [site](#) começaremos a segunda temporada do game com a adição de novos mapas e um novo personagem, Ramattra. Não deixe de visitar e aprender mais de Overwatch 2. **B**

Revista Nintendo Blast 156

Neste mês, a Revista Nintendo Blast traz tudo que sabemos sobre Fire Emblem: Engage para o Nintendo switch!



Ainda nessa edição, confira tudo sobre a nossa análise de Pokémon Scarlet/Violet, Jogos para jogar com a família neste natal e mais.

Baixe já a sua!

#156 DEZ 2022



GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista