

GAMERBLAST

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

MARVEL

SPIDER-MAN 2



#66
SET
2023

BALDUR'S GATE 3:
ELEVA SEU GÊNERO COMO UM DOS
MELHORES JOGOS DOS ÚLTIMOS TEMPOS

OVERWATCH 2:
INVASÃO É UM DELEITE PARA
QUEM AMA A LORE DA FRANQUIA



Amigões da vizinhança

Criar um jogo é um desafio por si só, imagine um de super-heróis. Pois é, poucos se saíram bem e um deles foi **Marvel's Spider-Man** (PS4/PS5). O sucesso foi tanto que tivemos um *spin-off* com **Miles Morales**. Desta vez, os dois amigos se unirão para combater o crime em **Marvel's Spider-Man 2** (PS5), e nós te contamos tudo o que esperar do jogo na nossa matéria de capa. Ainda nesta edição, falamos sobre o estúdio responsável pelos jogos do Aranha, a **Insomniac Games**, trazemos as nossas análises de **Baldur's Gate 3** (PC/PS5) e **Overwatch 2: Invasão** (Multi), e mais. 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



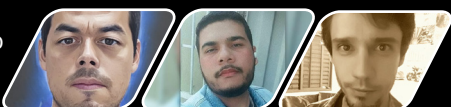
DIRETOR DE REVISÃO
Ives Boitano



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alexandre Galvão
Luan G. de Paula
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Ives Boitano
Juliana P. Zapparoli



DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves



PRÉVIA

03

Marvel's Spider-Man 2 (PS5)



DEVELOPERS

13

Insomniac Games

INSOMNIAC
GAMES

TOP 10

21

Dez jogos do Homem-Aranha que resumem a carreira



ANÁLISE

33

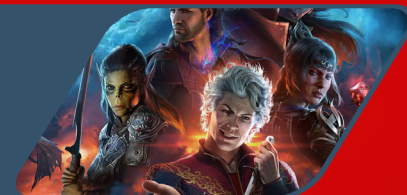
Overwatch 2 – Invasão (Multi)



ANÁLISE

41

Baldur's Gate 3 (Multi)



PS5

*por Alexandre Galvão**Revisão: Juliana P. Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves*

MARVEL SPIDER-MAN 2

Com grandes expectativas vêm grandes possibilidades

Em 7 de setembro de 2018, o mundo foi presenteado com [Marvel's Spider-Man](#). O título, originalmente exclusivo para o PlayStation 4, verdadeiramente fez justiça ao adjetivo "espetacular" frequentemente associado ao Amigo da Vizinhança criado por Stan Lee e Steve Ditko em 1962. Na minha opinião, considero esse impressionante jogo como uma das melhores narrativas do Homem-Aranha já contadas fora das páginas dos quadrinhos.

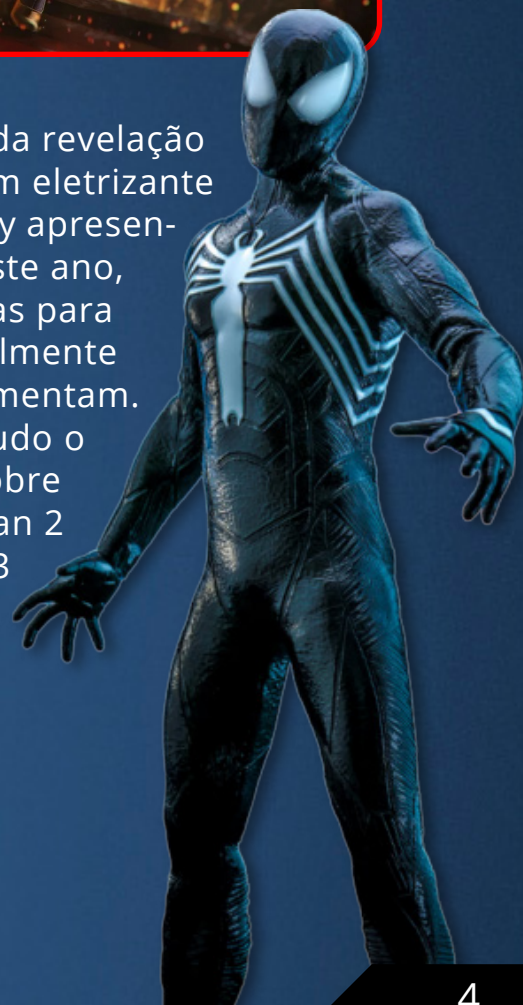
Em 2020, com o aguardado lançamento do PlayStation 5, a Insomniac Games estreou o novo console da Sony com o segundo capítulo do seu Aranhaverso, **Marvel's Spider-Man: Miles Morales**. Esse spin-off não fica devendo em quase nenhum aspecto em comparação à aventura de dois anos antes. Nessa época, uma versão remasterizada do primeiro título também foi lançada para consolidar toda a saga deste Homem-Aranha, preparando-

-nos para o que viria em breve, além de uma verdadeira **"harmonização facial"** do protagonista.

Em setembro do ano passado, **Marvel's Spider-Man 2** foi oficialmente revelado ao mundo. O teaser apresentou Peter Parker e Miles Morales unindo forças para enfrentar um grupo de criminosos e, ao final do vídeo, foi revelado que Venom, o icônico vilão do Cabeça de Teia, será o principal antagonista da dupla.



Desde então, a cada revelação sobre a trama e um eletrizante trailer de gameplay apresentado em junho deste ano, nossas expectativas para mais um jogo igualmente espetacular só aumentam. É hora de reunir tudo o que já sabemos sobre Marvel's Spider-Man 2 para saber se 2023 ainda tem espaço para mais um grande jogo.

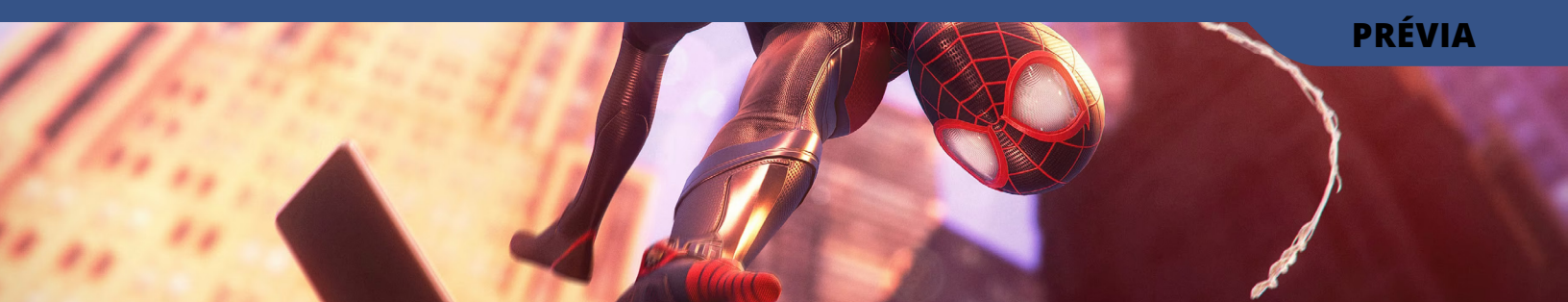


Um velho amigo e uma nova ameaça

A trama de Marvel's Spider-Man 2 se desenrola aproximadamente nove meses após os eventos de Marvel's Spider-Man: Miles Morales, que, por sua vez, ocorrem um ano após a história do primeiro jogo. Portanto, já se passaram quase dois anos desde que começamos a vivenciar o combate ao crime do Peter Parker da Insomniac Games.

Neste cenário, vemos dois heróis que compartilham o mesmo nome no auge de suas carreiras como vigilantes de Nova York, nunca deixando a cidade na mão quando ela mais precisou, como durante o incidente do Bafo do Diabo ou quando a corporação Roxxon ameaçou destruir o bairro do Harlem no Natal.





Um dos personagens-chave deste novo capítulo é Harry Osborn, filho do então prefeito Norman Osborn, também presidente das poderosas Indústrias Oscorp. Na cena pós-créditos de *Marvel's Spider-Man* — atenção para o spoiler, caso ainda não tenha visto —, nos é revelado um dos maiores segredos de Norman: ele mantém secretamente seu filho em estado de suspensão de vida enquanto busca a cura para a misteriosa doença que o aflige.

Entretanto, de alguma forma, Harry parece estar um pouco melhor, mas ainda não está curado. Aproveitando o momento em que está com a saúde menos frágil, o rapaz procura seu amigo de infância, Peter, e lhe oferece uma oportunidade de trabalho para que possam, juntos, encontrar uma maneira de curá-lo dessa misteriosa doença.



Ao mesmo tempo, Sergei Kravinoff, conhecido como Kraven, o Caçador, um notório vilão do universo do herói aracnídeo, chega a Nova York em busca do que ele considera uma caçada digna de seu tempo. Um de seus alvos é uma criatura conhecida como Lizard, que, na verdade, é o Dr. Curt Connors.



Ainda não sabemos quão alinhada está a origem do monstro reptiliano no jogo em relação aos quadrinhos. Na versão da Insomniac Games, Connors tem sua primeira aparição na cena pós-créditos de *Marvel's Spider-Man: Miles Morales*, trabalhando para Norman Osborn e alertando o prefeito sobre os riscos de libertar Harry do isolamento sem ter conhecimento pleno da tal doença.



Quanto ao Venom, o que sabemos se resume apenas às duas cenas apresentadas nos dois primeiros jogos, culminando na manifestação do vilão neste novo capítulo. É provável que o trabalho de Peter junto com Harry acabe provocando o encontro do simbionte com o Spider-Man, afetando o ímpeto de justiça



e respeito de Peter Parker e tornando-o um ser tempestuoso e agressivo, causando preocupação em Miles sobre a transformação de seu mentor e amigo em troca de poder. No entanto, a grande surpresa será como o vilão se manifestará, provavelmente tendo Harry Osborn como seu hospedeiro.

Esse intrincado emaranhado de interesses que liga os dois Spider-Man, Kraven, Dr. Connors e Venom é o que impulsionará a complexa trama prometida para Marvel's Spider-Man 2. Outros rostos conhecidos que já apareceram nos materiais de divulgação também desempenharão papéis importantes na história.

Mary Jane "MJ" Watson, a agora editora do Clarim e que já foi namorada de Peter, continuará a ajudar tanto Parker quanto Miles na investigação sobre Kraven, além de se preocupar com a influência do simbionte sobre o juízo do Spider-Man.



Martin Li tem uma breve aparição no trailer da história, mas, desta vez, ele terá que enfrentar Miles Morales. O jovem nutre um ódio pelo então Mr. Negative, após este liderar os Demônios durante o incidente do Bafo do Diabo e, principalmente, o ataque terrorista que tinha como alvo o prefeito Osborn, resultando na morte de outros cidadãos, incluindo seu pai, o policial Jefferson Davis.

Ganki, o melhor amigo de Miles é um gênio da tecnologia e desempenhou um papel importante em ajudar o Spider-Man do Harlem durante o incidente da Roxxon meses antes. Agora, ele é o braço direito, mesmo a distância, de Miles na luta contra a bandidagem de Nova York usando de sua inteligência para auxiliar seu amigo nesta importante missão.

Yuriko "Yuri" Watanabe, ex-capitã do departamento

de polícia de Nova York e aliada do Spider-Man no passado, também fará parte da trama. Embora nenhum detalhe específico sobre ela tenha sido apresentado até agora, observadores atentos com conhecimento da "mitologia" do universo do Homem-Aranha notaram duas sutis aparições dela, uma no trailer de Kraven e outra no da história.

Sua transformação na vilã Wraith é explorada na se-

gunda parte do DLC A Cidade que Nunca Dorme, lançada alguns meses após o lançamento de Marvel's Spider-Man no PS4. Esse episódio também está disponível na versão remasterizada do título, lançado em 2020 para o PS5 e em 2022 para PC. Nele, teremos a chance de conhecer melhor uma Yuri que agora tem uma nova e distorcida visão de justiça, e vê Spider-Man como um inimigo de seus interesses.



O Sentido Aranha da expectativa está alto

O trailer de revelação de gameplay de Marvel's Spider-Man 2 confirmou o que já esperávamos sobre a jogabilidade. Mais uma vez, teremos um sistema de combate que explora as habilidades acrobáticas do Spider-Man, com piruetas, combos e manobras com seus apetrechos e lançadores de teia para enfrentar grupos de inimigos.

Uma das novidades, claro, é a integração das habilidades mais agressivas do simbionte, possibilitando a execução de técnicas de combate impressionantes para derrotar inimigos mais poderosos de forma mais brutal, até mesmo enfrentando pequenos grupos de uma só vez. Além disso, foi confirmada a jogabilidade em tempo real com os dois heróis, se-

melhante à troca de personagens que já vimos em jogos como GTA V.

No contexto do enredo, o jogador será obrigado a alternar entre os protagonistas em momentos específicos da história. Esperamos que essa mecânica seja expandida para permitir a alternância livre entre Peter e Miles durante os segmentos de exploração, e que até mesmo missões secundárias possam ser concluídas usando essa interação entre os dois. Atividades como a exigência da conclusão parcial da missão por um dos heróis para que seja concluída pelo outro, por exemplo. Atividades paralelas exclusivas para cada um também podem ser um interessante ponto a ser explorado para nos deixar entretidos por mais tempo em Nova York.



Os inúmeros trajes também estarão disponíveis. Durante o período de pré-venda, serão fornecidos dez roupas diferentes, sendo cinco exclusivas para Peter e as outras cinco para Miles. É provável que os cosméticos também possam ser obtidos durante o jogo, mas podemos esperar uma grande variedade de visuais, incluindo alguns inspirados no filme **Homem-Aranha: Através do Aranhaverso**, o mais recente da franquia. Estou no aguardo do traje do Spider Punk e do Homem-Aranha indiano, para citar alguns.

PS5

MARVEL
SPIDER-MAN 2
DIGITAL DELUXE EDITION

DIGITAL DELUXE EDITION

MARVEL
SPIDER-MAN 2

FULL DIGITAL PS5™ GAME

TEN UNIQUE SUITS FOR PETER & MILES (5 EACH)

TACTICAL SUIT AURANTIA SUIT 29TH CENTURY SUIT STONE MONKEY SUIT APUNKALYPTIC SUIT

AGIMAT SUIT RED SPECTRE SUIT ENCODED SUIT BIOMECHANICAL SUIT TOKUSATSU SUIT

DIGITAL DELUXE CONTENT

ADDITIONAL PHOTO MODE ITEMS +2 SKILL POINTS

INCLUDES PRE-ORDER BONUSES

2 EARLY UNLOCK SUITS (PETER & MILES) WEB GRABBER GADGET +3 SKILL POINTS

AVAILABLE
OCTOBER 20, 2023

© 2023 MARVEL
© 2023 Sony Interactive Entertainment LLC.
Developed by Insomniac Games, Inc.

INSOMNIAC GAMES **PS5** STUDIOS

*Exclusivas da versão digital deluxe.


Outro ponto de destaque é o fato de este ser o primeiro título desenvolvido exclusivamente para o PlayStation 5. Marvel's Spider-Man Remastered e Marvel's Spider-Man: Miles Morales já nos deram uma amostra do poder do console ao proporcionar uma experiência de jogabilidade totalmente alinhada com a ação e adrenalina que o herói merece.

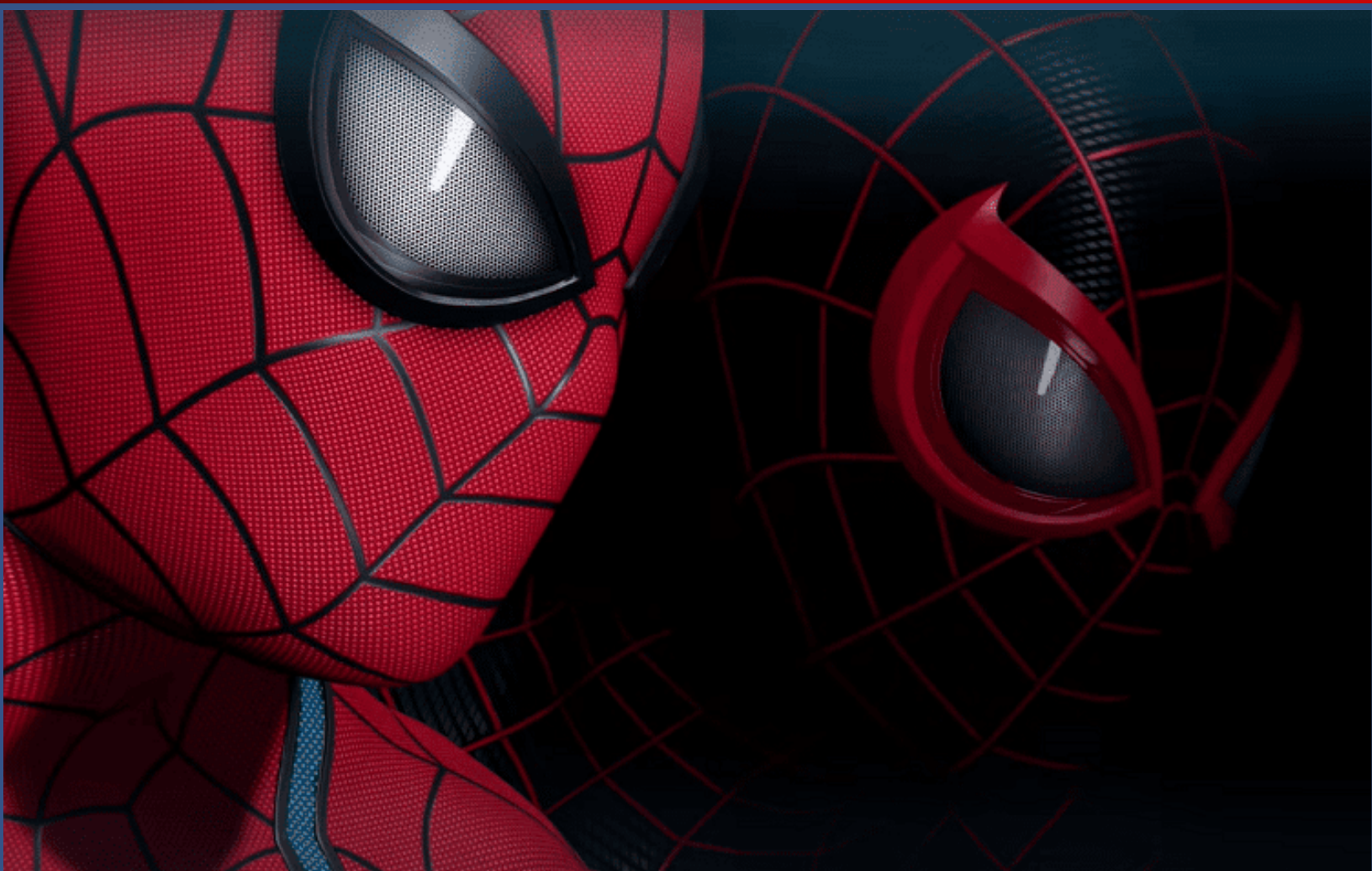
Com Marvel's Spider-Man 2, teremos a oportunidade de experimentar o que pode ser o ápice do trabalho da Insomniac Games, que agora conta com um console poderoso e a responsabilidade de demonstrar todo o potencial da valiosa licença do Spider-Man mais uma vez.

Para coroar a experiência, temos o retorno de **John Paesano**, o compositor que deixou sua marca nas trilhas sonoras dos dois primeiros jogos com músicas icônicas que transmitem toda a emoção do balançar das teias e dos dilemas quando nossos heróis estão sem máscara. John já lançou o primeiro single do álbum de Marvel's Spider-Man 2, chamado Greater Together, que acreditamos ser a música-tema do jogo. O entusiasmo só aumenta!

Cabe mais um?

O ano de 2023 já pode ser considerado um dos mais memoráveis da história da indústria de games, com muitos títulos incríveis já lançados e outros promissores aguardando sua vez até o final do ano. Ainda estaremos em outubro quando **Marvel's Spider-Man 2** finalmente chegar às lojas, e é aconselhável que nossas carteiras estejam preparadas, pois este grandioso título tem tudo para conquistar um lugar entre os indicados a jogo do ano.

Com lançamento marcado para 20 de outubro exclusivamente para o PlayStation 5, estamos ansiosos para mais uma vez vestir a máscara do Spider-Man e nos aventurar em Nova York. E você, está pronto para embarcar nessa emocionante jornada? A espera está quase no fim, e as expectativas estão tão altas quanto os prédios de Manhattan. 



Marvel's Spider-Man 2 (PS5)
Desenvolvedor Insomniac Games
Gênero Aventura/Mundo Aberto
Lançamento 20 de outubro de 2023

Expectativa
5

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**



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



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com



por *Renan Rossi*

Revisão: *Ives Boitano*

Diagramação: *Leandro Alves*

INSOMNIACTM GAMES

Insomniac Games: a casa de Spider-Man e de outros jogos incríveis

Pergunta rápida: qual a semelhança entre o Homem-Aranha e a Insomniac Games? Se a resposta foi o desenvolvimento de Marvel's Spider-Man e o salto para o sucesso absoluto a partir de 2018, com as sequências Miles Morales e o aguardadíssimo Spider-Man 2, eu diria que você está quase certo. No entanto, a companhia que deu nova vida aos jogos do cabeça de teia compartilha algo ainda mais importante com nosso herói aracnídeo: os poderes e a responsabilidade, ops!, a criatividade. Neste especial, vamos conhecer de perto a história do estúdio amigão da vizinhança.

Genialidade desde o berço

Se há algo que não pode ser criticado dentro da Insomniac Games, é a persistência e o portfólio de ideias geniais. A criatividade é a marca registrada do estúdio, que dita, desde os tempos em que levava o nome Xtreme Software, o ritmo de trabalho

de seus funcionários. Fundada no ano de 1994 em Burbank, Califórnia, a empresa norte-americana, em boa parte de sua trajetória, desenvolveu títulos exclusivos para as plataformas PlayStation, mas sua independência a fez alçar voos também em outros consoles.

A aproximação com a Sony deu-se justamente pela liberdade que a companhia japonesa ofereceu ao estúdio. Desde o início, as portas estavam abertas para que Ted Price e sua equipe colocassem seus projetos em prática. Era tudo o que queria Price, que largou o diploma universitário de Princeton e a vaga de trabalho em uma companhia farmacêutica, e Al Hastings, amigo de faculdade e especialista em codificação de computadores.



Ted Price



INSOMNIAC
GAMES

Lançado em 1996, Disruptor dificilmente figura entre os títulos de maior sucesso do PlayStation ou da Insomniac Games. Apesar de ter sido considerado uma das maiores revelações do ano e ter recebido elogios do próprio projetista de Doom, John Romero, o título caiu na obscuridade, mas foi o suficiente para que a Universal, idealizadora do projeto, mantivesse o apoio financeiro.



Spyro, o dragão camarada

O resultado da persistência e do ritmo criativo foi Spyro the Dragon (1998), que marcou o foco da Insomniac em jogos familiares, a exemplo dos sucessos da época, como Super Mario 64 e Crash Bandicoot. Como um lampejo flamejante, Spyro rapidamente tornou-se um dos personagens mais conhecidos da geração PlayStation.

“Aquilo foi, na época, uma anomalia. Você não via muitos jogos de PlayStation que realmente tiravam vantagem do hardware daquela maneira”, afirmou Price em 2012 em [entrevista](#) à IGN sobre a engine criada por Al Hastings para o game, que permitiu a criação de um mundo aberto com visão panorâmica de grandes distâncias.

O dragão mais conhecido do PS deixou o legado de uma trilogia que alçou a Insomniac Games ao patamar dos grandes estúdios. É incrível olhar para trás e notar que esses títulos foram desenvolvidos por equipes de 10 a 25 funcionários apenas. Embora Spyro tenha rendido ótimos frutos, o estúdio não era o detentor dos direitos da franquia, ativo sob posse da Universal que, no decorrer dos



Ratchet & Clank

A principal mudança ocorrida nesse período foi o ganho de autonomia que o estúdio obteve ao encerrar sua parceria com a Universal e fechar um acordo second-party com a Sony, mantendo dessa forma os direitos sobre suas propriedades intelectuais.

Ao menos dois projetos, *Monster Knight* e *Girl with a Stick*, chegaram a etapas avançadas de desenvolvimento, para então serem cancelados. O objetivo era produzir algo aos moldes de *The Legend of Zelda* e *Tomb Raider*, com temática mais séria, mas os próprios chefões da Sony orientaram Ted Price sobre qual era o foco daquele momento: títulos com jogabilidade plataforma.

Foi assim que nasceu uma das franquias mais amadas do PS2: *Ratchet & Clank* (2002). Segundo a principal força por trás do game, Brian Allgeier, na mesma [entrevista](#) de 2012 à IGN, o estúdio ganhou novos ares e pôde deixar a imaginação correr solta durante todo o processo.

O título não apenas estruturou-se numa mecânica de plataforma, como também inseriu elementos de shooter e aventura com temática futurista. *Ratchet & Clank* repetiu o sucesso de *Spyro* e também gerou sua própria trilogia. Uma prova de que a Insomniac era realmente capaz de emplacar sucessos em prazos curtos de tempo.



Resistance e a parceria com a Microsoft

Entre os títulos de lançamento do PS3, Resistance: Fall of Man resgatou a vontade da Insomniac em produzir jogos mais sérios e que mostrassem que o estúdio não era apenas um expert no gênero plataforma. Cenário que revelou outra característica importante da equipe: a perseverança. Por mais que fosse inimaginável um estúdio desenvolver algo tão distante de seus trabalhos anteriores, Resistance literalmente “resistiu” às dúvidas e provou-se um grande sucesso na

nova plataforma da Sony. As duas sequências do game também obtiveram boas vendas e abriram caminho para que a Insomniac afluísse sua independência criativa. A empresa abriu-se para novas plataformas a partir de 2012. Nos dispositivos móveis, produziu Outernauts, Fruit Fusion, Bad Dinos e Digit & Dash.

No entanto, sua maior prova de autonomia foi a parceria com a Microsoft para o desenvolvimento de Sunset Overdrive (2014), exclusivo de Xbox One. A companhia

foi a única a aceitar publicar o jogo mantendo os direitos de propriedade com a Insomniac.

Sunset Overdrive trouxe uma grande mescla de conceitos de jogabilidade em mundo aberto, introduzindo também a nova mecânica de hiperagilidade, que deu muito certo. Tamanha repercussão, unida ao histórico de sucesso do estúdio desde o primeiro Spyro, acabou chamando a atenção de outra gigante do entretenimento: a Marvel. O resto a gente já sabe.



Ligados como teia

Marvel's Spider-Man tornou-se o projeto mais ambicioso da Insomniac: mundo aberto cativante, sensação quase real de controlar o herói pelas ruas e arranha-céus, combates que não deixam nada a desejar aos movimentos descritos nos quadrinhos ou adaptados para o cinema, bem como a mecânica de escolhas e consequências que é característica essencial do universo do personagem. Tudo foi meticulosamente desenvolvido para criar o ambiente perfeito para o herói preferido do estúdio.

Na reunião com Sony, Marvel e Ted Price, todos os grandes heróis dos quadrinhos estavam à disposição da Insomniac. Escolhido quase por unanimidade, o Homem-Aranha representa fielmente a filosofia da companhia de Price: ousado, criativo, ágil e com uma determinação enorme. Marcas registradas de uma empresa que nasceu repleta de ideias incríveis e cresceu com a experiência e

a liberdade necessárias para tornar o sonho de faculdade uma realidade.

Quando falamos de verdadeiros fãs engajados na produção do game, é porque é verdade mesmo. Vide os trailers de Spider-Man 2 e a infinidade de movimentos e interações entre Peter Parker e Miles Morales, sem falar na tão esperada aparição de Venom. Cada centímetro do game foi inspirado nas obras originais, porém adaptado pela genialidade única da Insomniac.

Além das habilidades herdadas dos títulos anteriores, ambos os protagonistas, Peter e Miles, terão novas mecânicas de movimentação e combate, bem como poderão ser alternados a qualquer momento da aventura a um simples toque no controle, garantindo maior variedade de estratégias e perspectivas de exploração.



Garras no futuro


Revelado em 2021, Marvel's Wolverine chamou muita atenção dos fãs de games e quadrinhos justamente por também ser um projeto a cargo da Insomniac Games em parceria com a Sony. Dado o enorme sucesso das aventuras de Spider-Man em um mundo aberto repleto de detalhes, narrativas e mecânicas, tudo o que eles esperam é que o mesmo aconteça no game que abordará a história de Logan.

A premissa até o momento, em virtude das poucas informações divulgadas, é de que Marvel's Wolverine

será um título mais violento para respeitar a essência do personagem. Como toda a equipe ainda está concentrada no lançamento de Marvel's Spider-Man 2, com data para 20 de outubro, a expectativa é de que não veremos mais detalhes desse projeto tão cedo, com rumores indicando seu possível lançamento para 2024 ou além.

No entanto, a definição de uma data é o que menos importa, uma vez que os fãs depositam enorme confiança no trabalho da

empresa de Ted Price, que adquiriu grandes poderes ao longo dos anos, sem deixar de lidar com as responsabilidades de apresentar jogos de altíssima qualidade.

Com quase trinta anos de trajetória, a Insomniac Games tem tudo para manter-se como a casa dos jogos de super-heróis, aventuras de plataforma, títulos de ação e qualquer outro gênero que ainda possa receber a genialidade de seus desenvolvedores. Experiência e criatividade é o que não falta no currículo. 



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 **Alexandre Galvão**

Revisão: Ives Boitano
Diagramação: Leandro Alves

Dez jogos do Homem-Aranha que resumem a carreira do herói no mundo dos games

Excelsior! Hoje trazemos uma lista encabeçada por um dos super-heróis mais queridos e reconhecidos mundialmente. Criado pelas brilhantes mentes de Stan Lee e Steve Ditko em 1962, desde então testemunhamos as dificuldades pelas quais o jovem Peter Parker passa para conseguir pagar suas contas no final do mês, ao mesmo tempo em que luta contra o crime como o Homem-Aranha.

Nesta edição do TOP 10, não vamos tentar enganar ninguém com trailers editados ou rumores sobre atores. Apresentamos dez jogos protagonizados pelo herói ao longo dos anos, que merecem ser lembrados e apreciados por todos os fãs do personagem. Prepare-se para se balançar com esta lista.

10 – Spider-Man: Return of the Sinister Six (Multi)

Abrindo nossa lista, trazemos um dos primeiros jogos do herói, lançado em 1992 para o saudoso Nintendinho e com versões para o Game Gear e o SG-1000. Nesta simplória aventura de plataforma, devemos ajudar o herói na luta contra o Sexteto Sinistro, composto por Misterio, Abutre, Homem Areia, Doutor Octopus, Duende Macabro e Electro ao longo de diversas fases e enfrentando cada um dos membros do grupo vilanesco no fim de cada uma.

Sim, o jogo é bem ordinário e deixa a desejar em vários aspectos, principalmente na jogabilidade. Mas para um dos primeiros jogos do herói, dá pro gasto. Com o passar dos anos, os jogos do Homem-Aranha foram melhorando e é o que veremos a seguir.



9 – Spider-Man and the X-Men: Arcade's Revenge (Multi)

Na nona posição temos uma importante missão, pois desta vez devemos ajudar Peter a resgatar os fabulosos X-Men, que foram capturados por Arcade. No decorrer do game, conforme os membros do grupo de mutantes são resgatados, é possível jogar com Ciclope, Wolverine, Tempestade e Gambit, que unem forças com o Amigo da Vizinhança para derrotar o vilão.

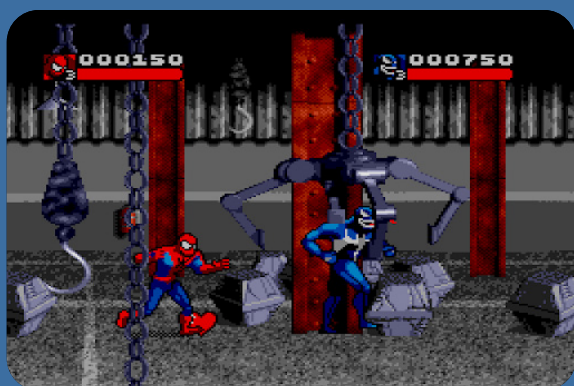
Novamente temos mais um jogo em que a jogabilidade também deixa a desejar, mas, comparado ao jogo anterior, temos uma evolução significativa na representação das habilidades de Peter Parker nos videogames. De quebra, ainda temos um dos primeiros jogos com os alunos do Professor X.



8 – Spider-Man and Venom: Maximum Carnage (SNES/Mega Drive)

Considerado um dos melhores jogos do Aranha na geração 16-bit, neste beat 'em up nosso herói precisa juntar forças com seu mais icônico inimigo, Venom, em uma luta por toda Nova York para derrotar o cruel Carnificina. Aqui o destaque vai além da possibilidade de jogar com os dois personagens, trazendo diversas cutscenes da história original, a série em quadrinhos Maximum Carnage, lançada pela Marvel Comics em 1993.

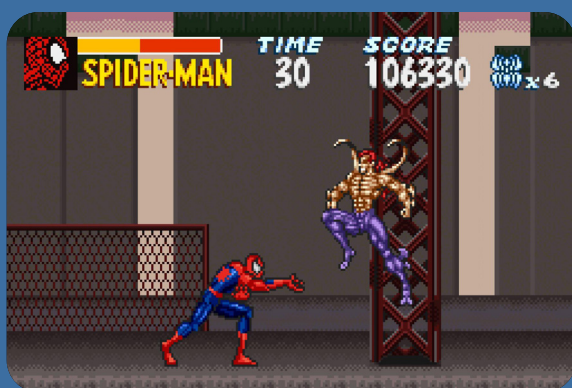
Sua "sequência", Venom/Spider-Man – Separation Anxiety, corrigiu um detalhe que ficou faltando no jogo anterior: a possibilidade de jogar com um amigo em modo cooperativo. Desse modo, foi possível descer a porrada na bandidagem em dose dupla.



7 – The Amazing Spider-Man: Lethal Foes (SNES)

Este é um título curioso, pois foi lançado exclusivamente para o Super Famicom, no Japão, em março de 1995. Ele se destaca pela qualidade dos gráficos e pela jogabilidade, que traz as melhores representações dos poderes do Homem-Aranha, como balançar com suas teias e se prender nas paredes e tetos. Alguns dos principais inimigos do herói estão presentes, como Duende Verde, Venom, Lagarto e Doutor Octopus.

Por ter sido lançado apenas no Japão, é um jogo pouco conhecido por estas bandas do mundo. Entretanto, em questão de jogabilidade, é superior a todos os demais lançados anteriormente, fazendo deste o que podemos chamar de jogo definitivo do Homem-Aranha, pelo menos na década de 1990.



6 – Spider-Man 2: The Game (Multi)

Outro título que integra as primeiras posições de melhores jogos do herói é o "GTA do Homem-Aranha", lançado em 2004. Considerado um dos melhores filmes do personagem, o segundo filme, lançado no mesmo ano, consagrou Tobey Maguire no papel do Homem-Aranha. Apesar de ser baseado no filme, Spider-Man 2: The Game conta com muitas liberdades, adicionando situações e vilões que não estão no longa, além da adição do elemento mundo aberto, que passou a ser bastante explorado nos jogos futuros do Aranha.



Spider-Man 2 Xbox Trailer - E3 2004 Trailer

SPIDER-MAN 2
THE GAME

5 – Ultimate Spider-Man (Multi)

Inspirado na série em quadrinhos Ultimate Spider-Man, em que Peter e os demais personagens estão mais jovens, temos o quinto colocado da nossa lista de hoje, lançado para PlayStation 2, GameCube, Xbox e PC, além de versões para os portáteis GBA e NDS. Com uma Nova York inteira para explorar, podemos dizer que Ultimate é uma espécie de sucessor espiritual de Spider-Man 2; e, de quebra, ainda podemos detonar tudo com Venom em alguns trechos do jogo.



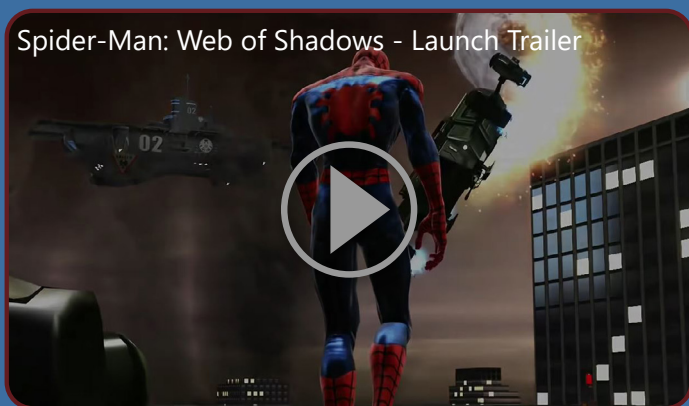
Ultimate Spider-Man • Trailer E3 2005 • PS2

ULTIMATE
SPIDER-MAN

4 – Spider-Man: Web of Shadows (Multi)

Um dos primeiros jogos mais “pesados” foi lançado em 2008 em três versões bem diferentes. Para o Nintendo DS, é um beat ‘em up de plataforma; no PS2 e PSP, é um beat ‘em up 3D; e para PS3, Xbox 360, Wii e PC, é um jogo de mundo aberto, assim como alguns dos títulos lançados até então.

Na trama, Peter precisará salvar Nova York de uma invasão de simbiontes e contará com a ajuda de alguns aliados dependendo de sua reputação durante a história, definida por escolhas que deve tomar durante o jogo. Se for para o lado da justiça, Luke Cage, Cavaleiro da Lua e Wolverine poderão se juntar à sua causa. Mas, se a vibe de Peter se inclinar para a vilania, Gata Negra, Rhino e Abutre são alguns dos que atenderão ao chamado do Aranha.



3 – The Amazing Spider-Man 2 (Multi)

Baseado no segundo filme estrelado por Andrew Garfield no papel do herói, temos um game que só aproveitou mesmo o nome do longa, pois não tem quase nada ligado a ele, exceto o próprio Homem-Aranha e o vilão Electro. Uma coisa interessante de The Amazing Spider-Man 2 é o uso de algumas mecânicas e elementos de gameplay que foram aprimorados no jogo de 2018 da Insomniac. É um jogo legal, se você fizer vista grossa para a câmera e a física mega estranha.

The Amazing Spider-Man 2 Launch Trailer



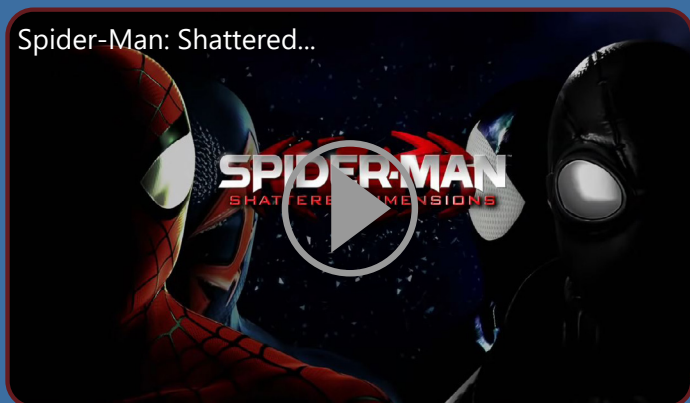
2 – Spider Man: Shattered Dimensions (Multi)

Aos que esperaram para ver três Homens-Aranha no cinema, me desculpem, mas eu prefiro mesmo é jogar com quatro. Essa é a premissa de Spider-Man: Shattered Dimensions. Aqui nosso herói se envolve em um verdadeiro acidente que ameaça o espaço-tempo após uma desastrosa luta contra Misterio.

No embate contra o vilão, uma tabuleta mística roubada pelo ilusionista é quebrada, fragilizando as fronteiras dimensionais do universo e fazendo com que quatro versões distintas do Homem-Aranha unam forças para agirem em suas respectivas realidades para restaurar o equilíbrio do multiverso. Durante o jogo, assumimos o papel do Amazing Spider-Man, do Spider-Man Noir, do Spider-Man 2099 e do Ultimate Spider-Man.



Spider-Man: Shattered...





1 – Marvel's Spider-Man (PS4)

Em 2018 chegava ao PlayStation 4 uma das melhores histórias do Homem-Aranha já contadas fora dos quadrinhos. Em Marvel's Spider-Man, conhecemos um Peter Parker mais velho e experiente, que já passou por maus bocados, precisa se desdobrar para pagar o aluguel, mas cujos grandes poderes sempre lhe trouxeram grandes responsabilidades na hora de fazer justiça.

O jogo foi um sucesso de vendas e de crítica que continua rendendo frutos com sua expansão/continuação Marvel's Spider-Man: Miles Morales (PS4/PS5) e a vindoura sequência, exclusiva para o PlayStation 5, em 2023. Um verdadeiro Aranhaverso que nasceu e está se expandindo no mundo dos games. Não há melhor jogo do Aranha para assumir a primeira posição do que este.

MARVEL
SPIDER-MAN
REMASTERED



Marvel's Spider-Man - Trailer...






Menções Honrosas

Claro que não poderíamos deixar de fora algumas participações do Homem-Aranha em outros jogos, por isso vamos citar alguns que contam com a presença do herói. Hora de relembrar mais títulos por onde Peter Parker já se balançou no mundo dos games:

- Marvel Super Heroes: War of the Gems (SNES);
- Marvel Super Heroes (Multi);
- Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Multi);
- Marvel vs. Capcom (Multi);
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (Multi);
- Marvel: Ultimate Alliance (Multi)
- LEGO Marvel Super Heroes (Multi);
- Marvel Future Fight (Mobile);
- Marvel's Avengers (apenas para PS4 e PS5).

E para você? Qual seu jogo favorito do Homem-Aranha? Em breve veremos Peter Parker e Miles Morales novamente em Marvel's Spider-Man 2 no PlayStation 5. Quais suas expectativas para o novo jogo? Até lá, se cuide e a gente se vê no próximo TOP 10! 

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

PC

PS5

PS4

XBO

XSX

Switch



por Luan G. de Paula

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

OVERWATCH 2 INVASION

OVERWATCH 2: INVASÃO (MULTI) É UM DELEITE PARA QUEM AMA A LORE DA FRANQUIA

Se tem algum game que passou por maus bocados nos últimos tempos é **Overwatch 2**. Houve o cancelamento do modo PvE, o bombardeamento de reviews negativos na Steam e uma queda considerável da base de jogadores desde que o título chegou de forma gratuita no final do ano passado.

Era evidente a necessidade de um conteúdo que pudesse deixar os fãs menos desapontados e atrair novos (e antigos) jogadores. Mirando estes objetivos, a atualização Invasão acerta em cheio ao lembrar o potencial que a franquia tem, não apenas como um jogo multiplayer, mas como uma plataforma de histórias e heróis emocionantes.

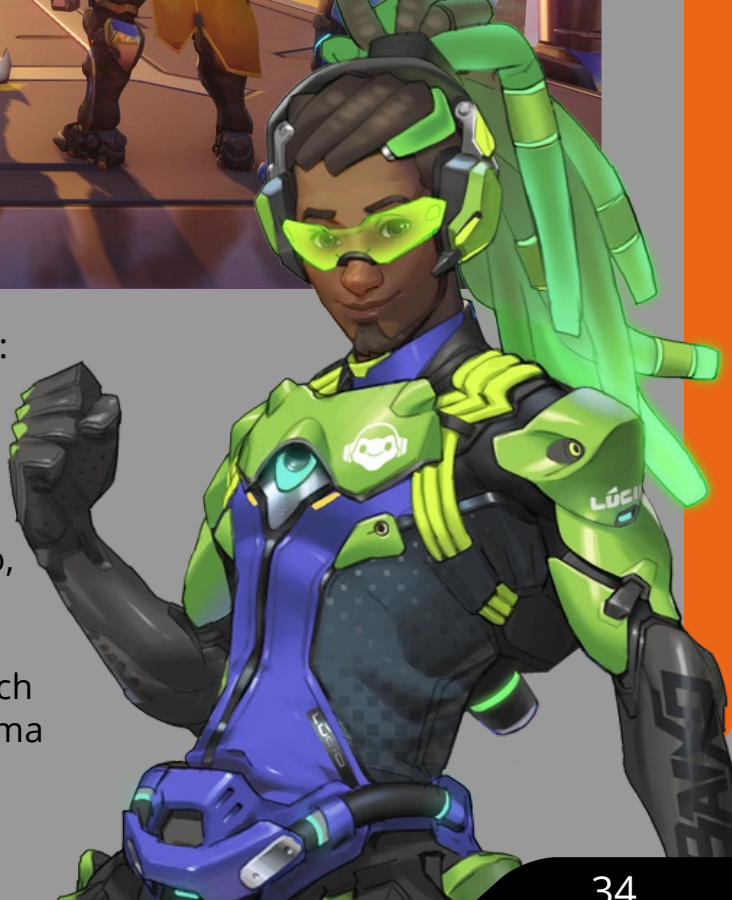
HERÓIS NUNCA MORREM

O carro chefe da temporada 6 é o modo Invasão, que consiste em uma série de missões PvE (Jogador contra Inimigos) para até 4 jogadores com três missões de história ao redor do mundo: Resistência no Rio de Janeiro, Liberação em Toronto e Couraçado em Gotemburgo.

A trama acompanha a invasão apresentada na cinemática de anúncio Zero Hour, na qual os antigos membros da Overwatch se juntam para impedir um ataque massivo em Paris. A partir desse ponto, as missões de Invasão começam, com Winston ainda na busca por novos e antigos aliados, enquanto todos tentam entender o que motivou o ataque em escala global do Setor Nulo.



Todas as três fases têm sistemas semelhantes: escoltar e assegurar um objetivo, destruir ou ativar algum mecanismo, e lutar contra chefões específicos. Cada missão funciona como um capítulo de uma grande campanha, com cinemáticas na abertura e no fechamento, contando com cutscenes bem animadas entre os objetivos. A missão no Rio de Janeiro, por exemplo, começa com um avanço da Overwatch contra os robôs e termina com a invasão de uma nave gigantesca que ameaça toda a cidade.



Todas as missões deixam um gostinho de “quero mais” e uma dor pelo potencial do cancelado modo história do game. Entretanto, para todos que amam a lore de Overwatch e gostariam de ver a história avançar na linha do tempo, o pacote é mais do que suficiente para agradar dos fãs mais antigos até os novatos. Cativar a audiência com seus personagens sempre foi um ponto forte de OW, e é satisfatório ver a Blizzard apostando nisso.

Existe também uma série de missões chamadas de Subterrâneo, que são gratuitas e servem como uma ótima introdução ao pacote Invasão, além de ser um bom desafio para quem quer concluir os objetivos e conseguir títulos e itens cosméticos.

O maior problema fica pela quantidade reduzida de missões e as dificuldades mais altas, que podem ser drasticamente afetadas caso alguns dos jogadores sejam substituídos por bots, o que acontece frequentemente nas partidas que joguei.



O SOL NASCE

Illari é a nova suporte que chegou com a temporada 6. Ela é portadora do poder do sol e tem um passado trágico. Nascida em Runasapi, no Peru, ela fazia parte dos Guerreiros Inti, grupo aprimorado com o poder solar para defender seu povo, até que um acidente terrível deixou apenas Illari viva.

Em termos de gameplay, Illari conta com um rifle solar de longa distância com recarga automática que também cura aliados, uma ótima arma para ajudar no dano do time, mas que exige bastante precisão. Suas habilidades são o Obelisco de Cura, uma torreta que cura aliados próximos; a Explosão, responsável por impulsionar a personagem e afastar inimigos; e o Sol Aprisionado, que faz Illari atirar uma bola de energia solar que desacelera e explode inimigos.



A adição desta heroína representa mais uma personagem com história e visual único, aliados a uma gameplay divertida. Apesar de ser difícil se acostumar com o rifle, jogar com ela é uma ótima experiência de um suporte completo, tendo boa mobilidade, ajudando na cura e também no dano em conjunto.

APENAS O COMEÇO

O clássico Passe de Batalha também está de volta, dessa vez com recompensas temáticas do Setor Nulo. Os destaques ficam com as skins da Ana e Symmetra. Senti falta de recompensas para a Brigitte, mas os desafios do modo subterrâneo já suprem essa necessidade para os main da ruiva sueca.

A progressão pelo passe não é punitiva e será possível completá-lo até para jogadores mais casuais ou que têm uma rotina corrida, principalmente se você realizar as missões de história, que recompensam o jogador com até dois níveis por partida.

Os novos modos são uma ótima adição ao caos do multiplayer, com Ponto de Tumulto sendo a clássica versão de dominação, mas com objetivos randomizados que mudam de lugar, o que traz mais dinamismo às partidas.



Os mapas Nova Junk City e Suravasa também não deixam a desejar, com visuais belíssimos e rotas estrategicamente planejadas para grandes conflitos em grupo. A área final de Junk City foi especialmente montada com foco em uma “última defesa” desesperadora clássica dos finais de partida.



Além disso, mais sistemas e conteúdos inéditos estão a caminho, como a maestria de heróis, que chega no dia 5 de setembro; o evento de aniversário no dia 19 de setembro; e novos meios de progressão.

ENFRENTA O SETOR NULO

Overwatch 2: Invasão é uma adição oportuna que chega em um momento de necessidade da Blizzard. A nova heroína, o conteúdo PVE, os itens do passe e os novos modos de jogo são um bom combo para chamar a atenção dos jogadores, mas fica evidente o cuidado da empresa para não entregar todas as peças, já que, por mais que as missões de campanha sejam divertidas e emocionantes, apenas três fases é um número pequeno demais.



O pacote mais barato fica por 70 reais e acompanha o acesso ao modo PVE, uma skin lendária e a heroína Sojourn, além de 1000 moedas que podem ser usadas para comprar o passe de batalha. Pode ser um preço salgado para alguns, mas pra mim, pela quantidade de conteúdo, vale bastante a pena, principalmente para quem ama os personagens e quer ver onde suas histórias vão dar. **B**





OVERWATCH 2

INVASION

✓ Prós

- Missões da história que avançam a lore, emocionam com momentos únicos de personagens amados e divertem com gameplay simples e familiar;
- Nova heroína de suporte eficiente com gameplay divertida e dinâmica;
- Novos modos, mapas e conteúdos, como a maestria de heróis.

✗ Contras

- Apenas três missões no modo PvE;
- A introdução de bots pode ser um problema em níveis mais altos;
- O preço pode ser um impeditivo para alguns jogadores que se mantêm no acesso gratuito ao jogo.

Overwatch 2 - Invasão (PC/PS4/XBO/Switch/XSX/PS5)

Desenvolvedor Blizzard Entertainment

Gênero Tiro em primeira pessoa

Lançamento 210 de agosto de 2023

Nota **7.0**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO

R\$ **1,99**



E-BOOK
POKÉMON GO

GRÁTIS



COMPRAR NO
Google™ play

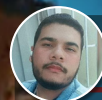


BAIXAR NO
Google™ play

PC

PS5

Baldur's Gate



por Luan G. de Paula

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves

Baldur's Gate 3 eleva seu gênero como um dos melhores jogos dos últimos tempos

Baldur's Gate 3 já tinha seu primeiro ato disponível desde 2020, mas por ser um estilo de nicho, um RPG tático com rolagem de dados e sistema semelhante ao jogo de mesa, acabou não caindo na graça do grande público.

Desde o primeiro contato com o game, eu sabia que se tratava de uma joia rara sendo refinada na mais preciosa calma. Hoje, temos acesso à versão final, e o resultado é uma das experiências mais completas e complexas que um videogame consegue conceber.

Com grande liberdade de escolhas, consequências variadas, missões épicas e toda a adaptação da 5ª edição de Dungeons & Dragons para o digital, BG3 é um trunfo de sua era e um marco do gênero, alcançando marcas inimagináveis na Steam em seu lançamento, com uma versão de PS5 e Xbox a caminho. A análise de hoje tem o intuito de te apresentar, o que é para mim, o melhor jogo de 2023 até o momento.

Mas cadê as masmorras e os dragões?



Quem conhece por alto o universo e lore de D&D espera a clássica história medieval: dragões, castelos, princesas, magos, paladinos e algo mímico. Tem tudo isso em Baldur's Gate 3, mas a equipe de roteiristas foi fundo nas nuances das raças e reinos do material original.

A história começa com seu personagem sendo sequestrado por Devoradores de Mentes, entidades alienígenas que buscam dominar e controlar todas as formas de vida do multiverso. A bordo de um Nautiloide, nome das naves dimensionais dos Devoradores, seu personagem deve encontrar ajuda de outros sobreviventes e escapar em segurança enquanto enfrentam hordas de demônios e aliens.





A partir desse ponto, existe um componente que traz à trama um toque de urgência. Você foi infectado por uma larva llitide, o que é uma sentença de morte rápida, já que os infectados se transformam em Devoradores em pouco tempo. Assim começa a sua busca por cura, aliados e muito mais. BG3 usa esse ponto para levar seus jogadores por terras férteis, florestas amaldiçoadas, reinos gigantescos e profundidades abissais.

Cada local e personagem que você conhece conta um pouco da história desse mundo tão rico. É incrível perceber a mudança de tom entre os três atos da história, com cada um deles avançando para compreendermos quem é a verdadeira ameaça e como lidar com o inevitável fim de tudo.



Um jogo de campanhas infinitas



Quantas histórias e variações podem existir em um mesmo jogo? Em Baldur's Gate 3, eu não saberia te dizer as respostas. Existem tantas variáveis, tantas escolhas, tantas oportunidades diferentes que é impossível que duas pessoas passem pelas mesmas experiências ao jogar. Isso traz uma diversidade incrível à gameplay, como se o próprio game fosse um mestre de RPG contando aquela história especialmente para sua party.

Para exemplificar, logo em seu tutorial é possível recrutar até dois aliados, e nesse começo também existe a opção de matar os dois. Só nessa simples escolha já vemos o começo da variação de histórias. Ao matar qualquer um deles, são dezenas de horas de sequências e histórias que o jogador nunca irá vivenciar em sua campanha, e mesmo que decida manter os dois vivos, como a maioria deve ter feito, existem diversos outros NPCs recrutáveis que apresentam o mesmo conjunto de escolhas.

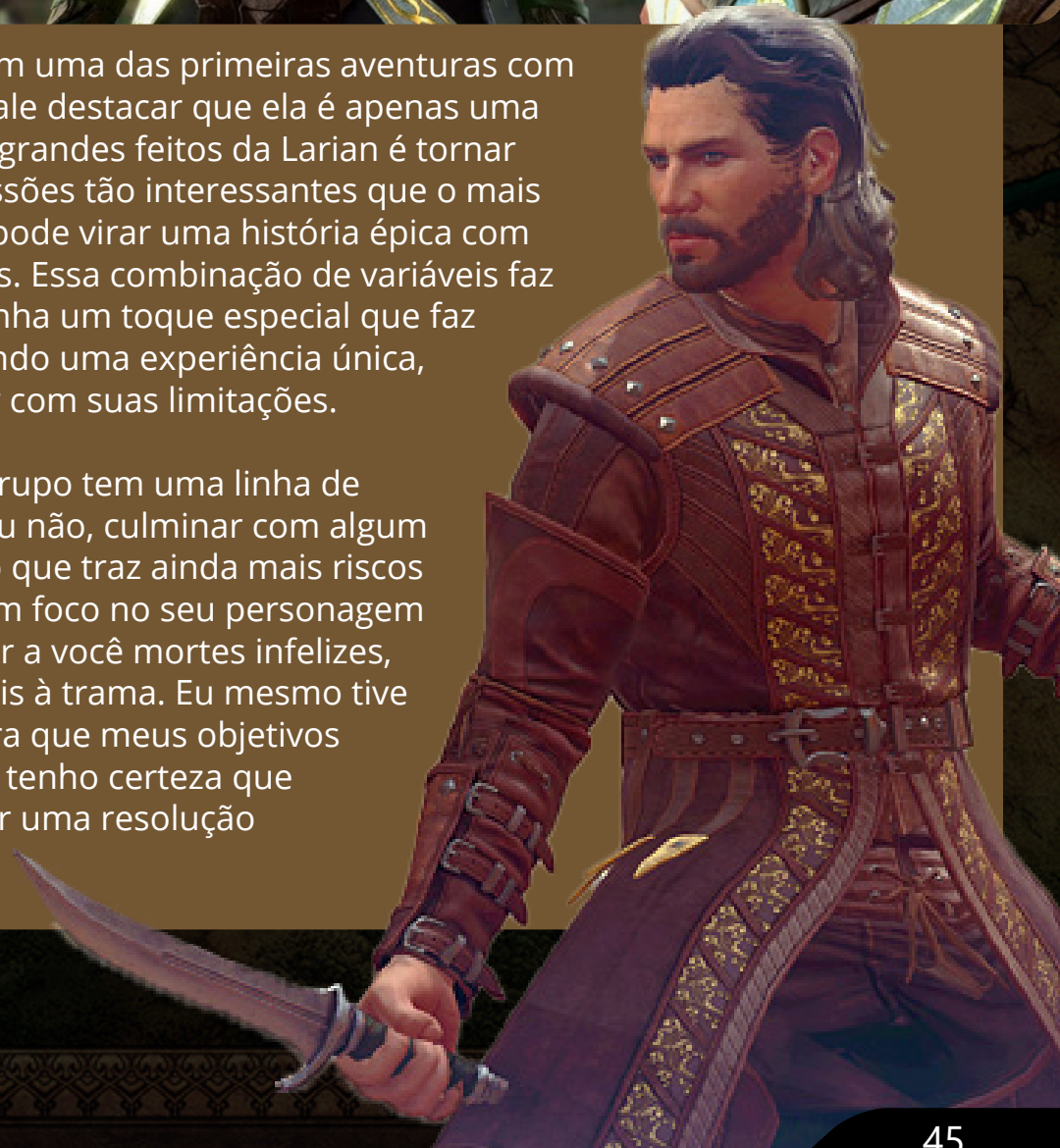


Para ser ainda mais abrangente, cada objetivo, missão e personagem que você encontra te possibilita interagir de dezenas de formas diferentes, sejam opções dadas pelo jogo ou criações da sua cabeça. O acampamento dos druidas corre perigo? Você pode virar as costas e seguir seu caminho, pode ficar e defender os seus habitantes, pode ir até o acampamento inimigo e forjar uma trégua, talvez matar seus líderes impedindo uma invasão ou até mesmo se aliar aos monstros e trazer morte e destruição para a população inocente.




Isso tudo se passa apenas em uma das primeiras aventuras com as quais você se depara, e vale destacar que ela é apenas uma missão secundária! Um dos grandes feitos da Larian é tornar o mundo tão vivo e suas missões tão interessantes que o mais simples pedido de um NPC pode virar uma história épica com consequências inimagináveis. Essa combinação de variáveis faz com que cada campanha tenha um toque especial que faz o jogador sentir que está tendo uma experiência única, mesmo em um single player com suas limitações.

Todo companheiro no seu grupo tem uma linha de história própria que pode, ou não, culminar com algum momento-chave da trama, o que traz ainda mais riscos a cada passo dado. Jogar com foco no seu personagem e personalidade pode render a você mortes infelizes, mas que acrescentam demais à trama. Eu mesmo tive que matar minha clériga para que meus objetivos não fossem impedidos, mas tenho certeza que muita gente conseguiu achar uma resolução menos violenta.



Confie nos dados, confie em si mesmo



Desde o início, você tem o controle total sobre como quer proceder. Pode até ser um pouco pesado escolher entre inúmeras opções de aparência, além de classe, subclasse, raça, sub-raça, origem, truques, magias e etc, mas para o jogador médio de RPG, é um momento quase terapêutico.

Além do seu personagem, você pode montar sua party com até três outros companheiros. No acampamento, é possível fazer alterações de aparência e classe a qualquer momento em qualquer um dos personagens amigos, o que deixa a gameplay mais dinâmica, visto que dá para ter o mesmo personagem com diversas builds diferentes ao longo da jornada. É muito divertido poder dar respec nas habilidades e testar uma nova forma de jogar com o personagem sem muito esforço, até mesmo o adaptando-o a certas situações.



Tanto o combate quanto a interação com locais e pessoas são baseados no esquema do D20. Viu uma porta fechada e quer arrombar? Rola o D20. Se a dificuldade for 15, você deve acertar esse número ou mais para conseguir.





Alguns personagens e suas classes contam com vantagens. Meu bardo mesmo consegue rolar até dois dados e manter o resultado do maior + 9 pontos de vantagem, tudo porque ele foi montado com foco em persuasão e intimidação. O sistema dos dados, usado nos RPGs de mesa, é ótimo para medir o quão proficiente seu personagem é em algo, tornando o ato de ter um grupo mais diverso imprescindível para uma jogatina equilibrada.

Entretanto, Baldur's Gate 3 não parece lidar bem com falhas e erros críticos dos dados. Por muitas vezes eu tive a campanha completamente quebrada por ter tirado 14 em um teste que pedia 15, me forçando a carregar o save. Em outra ocasião, quando eu tentei ludibriar um guarda em um acampamento, ao falhar no teste, todos à minha volta se tornaram hostis, decretando morte certa para minha party, que teria que enfrentar oito soldados, dois gigantes e uma multidão de goblins.

Tenho a impressão que Disco Elysium (Multi) soube aproveitar melhor as oportunidades de fracasso. BG3 nunca para, então ele segue com as consequências de suas escolhas, mesmo que essas consequências forcem um carregamento obrigatório, o que quebra o ritmo da gameplay. Outro ponto negativo é o inventário, que fica uma bagunça boa parte do tempo, e a quantidade de informação na tela, que pode assustar jogadores iniciantes.



Uma nova geração de RPG



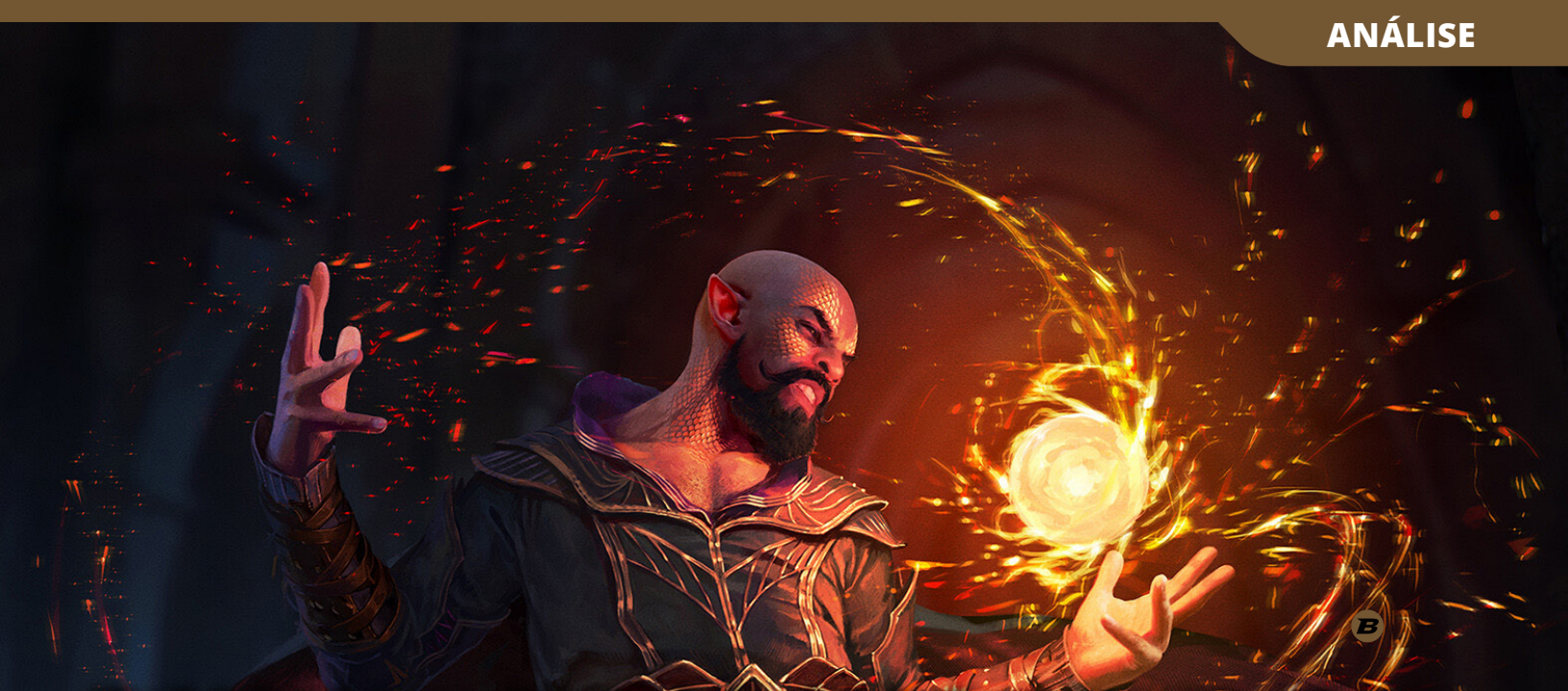
Baldur's Gate 3 oferece uma aventura com o nível de detalhe que se espera de grandes títulos AAA. A forma como ele se apresenta, suas cutscenes, os gráficos e expressões faciais, tudo ajuda a compor uma obra épica que alia um combate complexo a um mundo rico e um sistema de missões que coloca muitos games da atualidade no chinelo.

Com tantas raças, locais e classes diferentes, cada combate no game parece uma mesa de D&D na vida real. Não se trata apenas de jogar apenas o clássico de tabuleiro do estilo tático, mas de entender como os poderes e sistemas podem agregar à sua experiência. O inimigo é um mago conjurador? Que tal criar água nas velas e deixar o local escuro? Talvez um robô venha para cima de você, dando a melhor oportunidade pra usar aquela magia que faz metais esquentarem.



Vale um destaque também para a tradução em português e o excelente trabalho de dublagem original, que conta com grandes nomes do cinema, como J.K Simmons, famoso por papéis como J.J Jameson em Homem-Aranha, e Jason Isaacs, o Lúcio Malfoy de Harry Potter.

Apesar da polêmica que levou alguns jogadores a reclamar da quantidade de finais, eu acredito que, pela existência de tantas possibilidades de uma jornada épica, as histórias e encerramentos de cada companheiro e a forma como você muda o mundo ao seu redor em cada ato, a diferença entre as escolhas finais, que não é de todo ruim, não seja algo digno de demérito.



Liberdade é a palavra que reina por aqui: a liberdade de criar seu personagem, resolver seus conflitos, adentrar suas tramas, explorar o mundo, se relacionar, combater e sobreviver. A forma como você procede nos Reinos Esquecidos só diz respeito a você. Nem o próprio Baldur's Gate 3 ousa te prender com opções engessadas e fáceis; aqui, você é o mestre e o jogador, que decide se esta é uma história de glória e heroísmo ou sangue e dor.

✓ Prós

- Liberdade completa para construir seus caminhos e ações dentro do mundo;
- Combate dinâmico e complexo com grande escala devido ao seu vasto arsenal de poderes, truques, magias e equipamentos;
- Gráficos e detalhes que tornam o mundo vivo e vibrante em cada particularidade;
- Dublagem com grandes nomes do cinema, que entregam personagens cativantes e inesquecíveis em uma trama cheia de camadas;
- Sistema adaptado fielmente da 5ª edição de Dungeons & Dragons.

✗ Contras

- O jogo pode punir severamente erros nos dados, não apenas os erros críticos, o que quebra a imersão com a necessidade de um carregamento compulsório;
- Sistema de inventário bagunçado;
- A quantidade de informações na tela e nos menus pode ser opressora.

Baldur's Gate 3 (PC/PS5)
Desenvolvedor Larian Studios
Gênero RPG eletrônico / aventura
Lançamento 03 de agosto de 2023

*PC- versão utilizada para análise

Nota **10**

Revista Nintendo Blast 165

Neste mês, a Revista Nintendo Blast volta a caça aos monstros de bolso na região de Kitakami no DLC – The Teal Mask!



Ainda nessa edição, confira a nossa prévia sobre Detective Pikachu Returns (Switch), um guia de arte Dandori para iniciantes em Pikmin 4, a análise de Red Dead Redemption no Switch e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista