

The image features a bright yellow background with a large, semi-transparent gear-like shape in the center. Inside the gear, there is a glowing orange and yellow arc at the top. The word "OVERWATCH" is written in a bold, white, italicized font with a black outline, positioned across the middle of the gear. The background is decorated with faint, light-colored circuit board patterns and a network of nodes connected by lines, suggesting a technological or digital theme.

OVERWATCH



OVERWATCH

PRISCILA GANIKO



© Priscila Ganiko

Diretor editorial
Marcelo Duarte

Projeto gráfico e diagramação
Carol Melo – Estúdia Design

Diretora comercial
Patth Pachas

Ilustrações
Manu Cunhas

Diretora de projetos especiais
Tatiana Fulas

Preparação
Beatriz de Freitas Moreira

Coordenadora editorial
Vanessa Sayuri Sawada

Revisão
Ana Maria Latgé

Assistente editorial
Olívia Tavares

Impressão
EGB

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Ganiko, Priscila
Overwatch / Priscila Ganiko. – 1. ed. – São Paulo: Panda
Books, 2018. 104 pp. il.

ISBN: 978-85-7888-694-3

1. Jogos eletrônicos. 2. Jogos por computador. I. Título.
Bibliotecária: Meri Gleice R. de Souza – CRB-7/6439

18-48029

CDD: 794.81536
CDU: 794:004.4

2018

Todos os direitos reservados à Panda Books.

Um selo da Editora Original Ltda.

Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41

05413-010 – São Paulo – SP

Tel./Fax: (11) 3088-8444

edoriginal@pandabooks.com.br

www.pandabooks.com.br

Visite nosso Facebook, Instagram e Twitter.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma sem a prévia autorização da Editora Original Ltda. A violação dos direitos autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e punido pelo artigo 184 do Código Penal.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
BLIZZARD ENTERTAINMENT	8
O JOGO	16
OS MAPAS	19
OS PERSONAGENS	21
DICAS GERAIS	67
GLOSSÁRIO	97



APRESENTAÇÃO

Em um mundo de jogos de tiro cada vez mais realistas, surge um desafiante cujo objetivo principal parece ser se afastar o máximo possível do que vemos por aí e entregar uma experiência diferente da que estamos acostumados a ter nesse gênero. Overwatch é um jogo de tiro em primeira pessoa que põe o jogador na pele de um de seus muitos personagens, diversos não apenas em etnias ou espécies, mas também em habilidades e personalidades.

Com foco em completar objetivos e em estratégias de time em vez de dar ênfase para a performance individual, o game mostrou-se um acerto e tanto da Blizzard Entertainment, empresa veterana no desenvolvimento de jogos. Unindo conceitos das mais variadas fontes, como Team Fortress, Hearthstone e até mesmo de Titan – um jogo da própria Blizzard que ficou em produção durante seis anos antes de ser cancelado –, Overwatch recebeu o título de Jogo do Ano em 2016 e conquistou milhões de jogadores e fãs.

Apesar de ser simples o suficiente para que qualquer pessoa consiga entendê-lo e assim poder se divertir, Overwatch também oferece um lado para quem busca se aprofundar e tirar o máximo dele: fácil de jogar, difícil de masterizar, ainda mais se levarmos em conta as mudanças constantes pelas quais o jogo passa periodicamente, como ajustes de desempenho de heróis, novidades em mapas, eventos e até mesmo personagens completamente novos.

Este livro contém dicas valiosas para quem deseja sair do básico e oferece um novo olhar sobre os personagens e suas habilidades, além de falar sobre a sinergia dos heróis e detalhes que podem passar despercebidos durante uma partida.



1991 || Tudo começou em 1991 quando Allen Adham, Frank Pearce e Mike Morhaime, recém-formados na Universidade da Califórnia (UCLA), se uniram para criar a Silicon & Synapse, uma empresa dedicada a adaptar jogos para o Windows. Com a experiência adquirida, os três começaram a expandir seus horizontes e, em 1993, lançaram dois jogos que chamaram a atenção do público (e renderam à empresa o título de melhor desenvolvedora de games do ano): *The Lost Vikings* e *Rock n' Roll Racing*.

Em *The Lost Vikings* os personagens eram três guerreiros nórdicos que deviam ser controlados ao mesmo tempo pelo jogador. Outro marco para a empresa, *Rock n' Roll Racing*, foi um jogo de corrida que ficou famoso por usar músicas famosas em sua trilha sonora – todas rock'n'roll, claro.

1994 || Em 1994, a Silicon & Synapse passou a se chamar Chaos Studios e, logo em seguida, adotou o nome pelo qual a conhecemos até hoje: Blizzard. Ainda em 1994, o game de estratégia em tempo real Warcraft: Orcs & Humans foi lançado, tornando-se o primeiro título sob o selo Blizzard Entertainment. Nesse game o mundo de Azeroth foi apresentado aos jogadores.

1995 || Dali para a frente foram apenas sucessos: lançada em 1995, a sequência Warcraft II bateu a incrível marca de 1,2 milhão de cópias em setembro de 1996, tornando-se o jogo de PC mais vendido daquele ano. Também em 1996, a Blizzard lançou Diablo, um jogo de RPG misturado com ação e exploração de *dungeons* (masmorras), que foi aclamado pela crítica a ponto de ganhar o prêmio de Jogo do Ano da GameSpot.

1998 || O sucesso seguinte da empresa chegaria em março de 1998 com o lançamento de StarCraft, que levou o gênero de estratégia da empresa literalmente para o espaço. Ainda nesse mesmo ano, em junho, o jogo já havia alcançado a marca de 3 milhões de unidades vendidas, e, em dezembro, a expansão Brood War chegou às lojas, vendendo 1,5 milhão de unidades logo de cara.

1999 || Em 1999 uma cópia de StarCraft foi levada para o espaço pelos tripulantes do ônibus espacial *Discovery*.

2000 || Após a virada do milênio, em junho de 2000 a Blizzard colocou o game Diablo II nas prateleiras e seu sucesso foi tanto que, um ano depois, o jogo recebeu a expansão Lord of Destruction.

2002 ||

O ano de 2002 marcou a história da empresa com o lançamento de Warcraft III e, um ano depois, com a chegada da expansão The Frozen Throne, que trouxe a história da queda de Arthas, príncipe dos humanos. Esse game conquistou um enorme número de fãs para a franquia pela maneira como a história foi contada e por seu universo extremamente rico em detalhes.

Foi no Warcraft III que alguns jogadores, mais notadamente Kyle “Eul” Sommer, Steve “Guinsoo” Feak e IceFrog criaram a modificação Defense of the Ancients, ou DotA, que depois daria origem aos MOBAs que conhecemos hoje: DotA 2 (Valve), League of Legends (Riot Games) e até mesmo Heroes of the Storm, da própria Blizzard. Além disso, o jogo ganhou uma versão cinematográfica chamada apenas de *Warcraft*, em 2016, levando o começo da briga entre humanos e orcs para a telona.

2004 ||

Com todo esse sucesso, a Blizzard expandiu o universo de Warcraft em 2004 e transformou-o em um MMORPG: nasceu World of Warcraft (WoW), um jogo que atraiu milhares de jogadores a explorar Azeroth, desbravar masmorras e se aventurar com amigos. Em nove anos, WoW já havia passado a marca de 100 milhões de contas criadas em 244 países e territórios diferentes. Tal número só foi possível com o lançamento de expansões para manter o jogo atualizado e, por isso, WoW conta com seis expansões até 2018: The Burning Crusade (2007), Wrath of the Lich King (2008), Cataclysm (2010), Mists of Pandaria (2012), Warlords of Draenor (2014) e Legion (2016).

World of Warcraft é um jogo tão influente que de tempos em tempos aparece uma referência a ele na cultura pop: o game já apareceu em um episódio de *South Park*, foi tema de casamentos e criou seus próprios *memes*, como o de Leeroy Jenkins.

2005 || Com a alta de World of Warcraft e o sucesso de outros jogos seus, em 2005 a empresa cria a BlizzCon, sua própria convenção. O evento passa a apresentar novidades e anunciar títulos, além de contar com painéis sobre o desenvolvimento dos jogos da Blizzard e dar chance de o público testar o que havia de novo em primeira mão. Desde então, o evento se tornou palco das grandes finais dos eSports da empresa e atrai mais fãs a cada ano – estima-se que 35 mil pessoas visitaram a feira em 2017. Além do ingresso para ir pessoalmente até a BlizzCon, ingressos virtuais também são comercializados e dão acesso a transmissões especiais de todos os painéis e itens exclusivos.

2007 || Em 2007 foi anunciada uma sequência para o jogo de estratégia em tempo real no espaço: era a vez de StarCraft II ser mostrado pela primeira vez. Os primeiros rumores de um novo jogo on-line da empresa começaram a circular pela internet.

2010 || StarCraft II chegou às prateleiras, mas só ficou completo mesmo em 2015, quando suas duas expansões Heart of the Swarm (2013) e Legacy of the Void (2015) foram lançadas. Um documento vazado revelou que o nome do projeto dos rumores era Titan.

2011 || Em 2011, surge um protótipo de MOBA com os principais personagens da empresa, reunindo figuras de Warcraft, StarCraft e Diablo sob o nome de Blizzard DOTA. No ano seguinte, o projeto alterou seu nome para Blizzard All-Stars e, em 2013, finalmente chegou ao nome e ao formato que conhecemos hoje, sendo lançado em 2015 como Heroes of the Storm.



2012 || Diablo III chegou às lojas em 2012 quebrando recordes e vendendo 3,5 milhões de cópias nas primeiras 24 horas após seu lançamento. Os servidores da Blizzard ficaram sobrecarregados por tanta gente procurando acesso ao mesmo tempo, e a necessidade de uma conexão com a internet também no modo *single player* do jogo causaram algumas reações negativas dos jogadores.

2014 || O ano de 2014 foi movimentado para a Blizzard: a empresa lançou Hearthstone, seu jogo de cartas do mundo de Warcraft, e Titan, o grandioso projeto da empresa, foi oficialmente cancelado. Desse projeto engavetado nasceu Overwatch, e foi na BlizzCon de 2014 que tivemos a chance de vê-lo pela primeira vez.

2016 || Dois anos depois, a espera terminou e Overwatch foi lançado para PlayStation 4, Xbox One e PC. Em apenas uma semana o jogo alcançou a marca de 7 milhões de jogadores, e até outubro de 2017 esse número já havia aumentado para 35 milhões. Overwatch conquistou o prêmio de Jogo do Ano no The Game Awards de 2016.

UM DESENVOLVIMENTO CONTURBADO

O desenvolvimento de Overwatch começou antes mesmo de o projeto existir. Quando ainda nem sonhava em fazer esse jogo, a Blizzard estava trabalhando em um título completamente novo, conhecido internamente como Titan, e que tinha a difícil missão de ser tão bem-sucedido quanto os outros três que já estavam no mercado: Warcraft, StarCraft e Diablo.

O ano era 2007 e World of Warcraft estava fazendo o maior sucesso: sua primeira expansão chegava às lojas e o game contava com milhões de

jogadores. Nesse momento, os internautas passaram a encontrar vagas de emprego oferecidas pela Blizzard, todas elas deixando a dica de que a empresa provavelmente estaria começando um novo projeto. A confirmação chegou somente em 2008, quando Mike Morhaime, CEO da Blizzard, e outros funcionários de alto nível da empresa atestaram que o projeto realmente se tratava de um novo jogo.

Passados alguns anos, Titan continuava sendo um mistério para o público: pouca ou nenhuma informação era fornecida, e até mesmo o nome do projeto foi divulgado por acidente – um calendário confidencial de projetos foi parar na internet sem o consentimento da Blizzard em 2010 e o nome do jogo estava lá, com o lançamento previsto para o fim de 2013.

Apesar de sabermos muito pouco sobre ele, Titan certamente era muito ambicioso – talvez até demais. Em certo período, o time de produção tinha cerca de 140 funcionários e o game estava sendo feito com a intenção de estar ativo e ser relevante em dez, 15 e até mesmo vinte anos depois de seu lançamento.

Em 2012, as notícias começaram a ficar esquisitas, sobretudo quando o vice-presidente do design do game, Rob Pardo, declarou que ainda estavam no meio do desenvolvimento: o projeto era grandioso e tinha muito caminho pela frente.

No começo de 2013 as coisas ficaram realmente complicadas. Em maio, surgiram declarações de que o projeto estava sendo reiniciado e que 70% das pessoas envolvidas seriam realocadas para outros projetos. Como consequência, a data de lançamento do jogo seria adiada e Morhaime afirmou que a empresa estava buscando um novo direcionamento para Titan.

Nesse momento Overwatch começou a tomar forma.

O time remanescente de Titan contava com designers de alto calibre, como Chris Metzen, também conhecido como o cara que escreveu a história de Diablo, StarCraft e Warcraft III, e Jeff Kaplan, vice-presidente da empresa. Com pouco tempo em mãos, o time de quarenta pessoas chegou

ao conceito principal em menos de seis semanas, recolhendo influências de jogos como Team Fortress 2, Quake e do próprio Titan – o game cancelado tinha uma classe de personagens que se parecia muito com a que viria a se tornar Tracer, heroína que estampa a capa do jogo –, e olhando para o mercado popular e bem-sucedido de MOBAs da época.

A equipe ainda estava chateada com o recente fracasso – algo compreensível, já que boa parte dos desenvolvedores envolvidos havia trabalhado em outros títulos de sucesso tanto dentro quanto fora da Blizzard, e Titan não chegou nem a ser lançado. De todo modo, quando o time se reuniu para criar algo em que eles realmente acreditavam e que queriam oferecer aos jogadores, o sentimento mudou. O que antes era tristeza e vergonha passou a ser força e determinação para fazer um jogo ainda melhor e mostrar ao mundo – e principalmente a eles mesmos – que ainda eram capazes de criar algo bom.

A primeira vez que se ouviu falar de Overwatch foi durante a BlizzCon de 2014, quando Chris Metzen apresentou o primeiro trailer animado do jogo. A animação mostra dois irmãos passeando por um museu até que um dos itens expostos é roubado e uma luta entre os heróis tem início. O vídeo é muito divertido e apresenta rapidamente as habilidades e o jeito de alguns dos personagens do jogo, conseguindo cativar uma enorme quantidade de pessoas e mostrando que a Blizzard ainda era capaz de lançar uma franquia completamente nova depois de tanto tempo.

Depois disso, foram dois anos de espera até que o jogo chegasse ao consumidor final. A empolgação dos jogadores impulsionou as vendas e a percepção da mídia, e Overwatch foi eleito o melhor Jogo do Ano no The Game Awards 2016, conquistando mais de 35 milhões de jogadores mundo afora e tornando-se o sucesso que é até hoje.

