

GAMEBLAST

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



DICAS E TRUQUES
DICAS PARA COMEÇAR BEM A SUA
JORNADA PELO OESTE PROIBIDO

DICAS E TRUQUES
COMO CONSEGUIR OS MELHORES
ARCOS E ARMADURAS DO JOGO

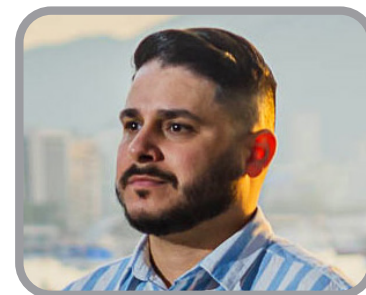
#58
ABR
2022



HORIZON
FORBIDDEN WEST™

Bem-vindo ao Oeste Proibido!

Este mês preparamos essa surpresa e vamos levar você até o perigoso e curioso **Oeste proibido!** Depois de tantas reviravoltas em **Zero Dawn**, Aloy se aventura em terras esquecidas em busca de um *backup* de Gaia. Sabemos que não será uma tarefa fácil, por isso, trazemos diversas matérias que irão lhe auxiliar nessa jornada. Saiba como melhorar mais rápido no início da sua jogatina com as nossas **dicas para iniciantes**, descubra as **dez máquinas mais mortíferas** no nosso Top 10, deixe a sua heroína bem equipada com as **melhores armaduras e arcos do jogo**, e mais! Boa leitura!. - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST

Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Luís Antônio Costa
Maurício Katayama



REVISÃO
Davi Sousa
Heloísa D'Assumpção
Ives Boitano
Thais Santos



DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves



ILUSTRAÇÃO
Lucas Mathias



ANÁLISE

04

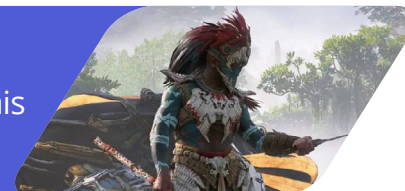
Horizon: Forbidden West (PS4/PS5)



TRIBOS

20

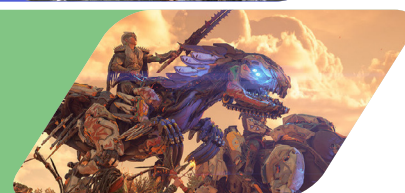
Tribos e novos locais do oeste proibido



DICAS E TRUQUES

27

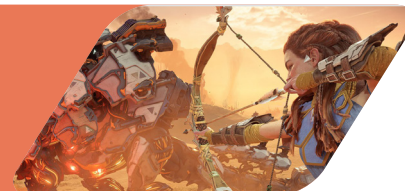
Dicas para iniciantes



DICAS E TRUQUES

37

Como conseguir os melhores arcos e armaduras do jogo



PERFIL

45

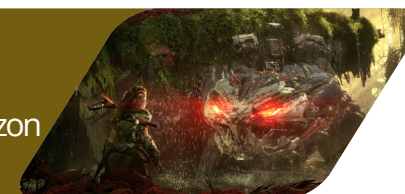
Alva (Horizon: Forbidden West)



TOP 10

52

As máquinas mais desafiadoras de Horizon Forbidden West



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!

Ilustra Blast



"Só eu posso fazer isso!" por [Lucas Mathias](#)



PS5

PS4



por Maurício Katayama

Revisão: Heloísa D'Assumpção
Diagramação: Leandro Alves

HORIZON II FORBIDDEN WEST™

AMPLIA O UNIVERSO DE ZERO DAWN COM MUITO MAIS CONTEÚDO E JOGABILIDADE EXCELENTE

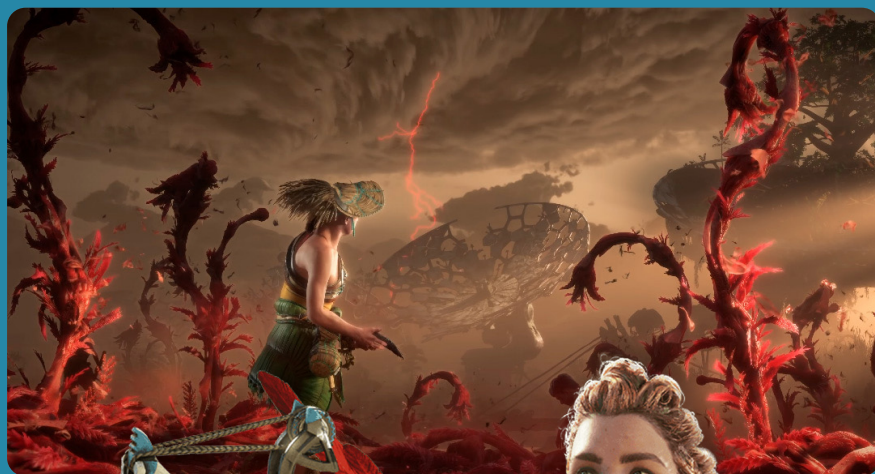
Horizon Forbidden West é um jogo de ação e aventura single player em mundo aberto do estúdio holandês Guerrilla Games, que retrata um mundo pós-apocalíptico em que uma praga incontrolável está destruindo todos os seres vivos, causando fome e devastando o que sobrou da humanidade. A vida na Terra caminha para a extinção e cabe à nossa heroína Aloy descobrir uma forma de deter a devastação e salvar o planeta



O PROIBIDO É MAIS GOSTOSO

Forbidden West é uma continuação de **Horizon Zero Dawn** (Multi) e a campanha inicia fazendo uma recapitulação dos eventos de seu antecessor. Apesar dessa recapitulação até permitir que o título seja apreciado sem que o jogador tenha finalizado a campanha anterior, eu recomendo fortemente que você não o faça. Jogar dessa maneira lhe roubará as descobertas e surpresas do roteiro de Zero Dawn. Por esse motivo, essa análise será isenta de spoilers.

A nova aventura começa logo após os eventos finais do jogo anterior. Apesar de o inimigo final ter sido neutralizado, as condições de vida na Terra não melhoraram – pelo contrário, a deterioração do planeta segue em ritmo acelerado e as máquinas estão cada vez mais agressivas. As plantações e animais estão morrendo e a humanidade está em colapso.



Sabendo que é uma das únicas que compreende a situação real do planeta, Aloy parte em uma jornada para tentar achar respostas para a causa desse desastre ambiental e buscar uma solução para o problema. Suas investigações acabam apontando para o Oeste Proibido, região hostil para as tribos do leste, terra natal de Aloy e palco dos acontecimentos do primeiro jogo.

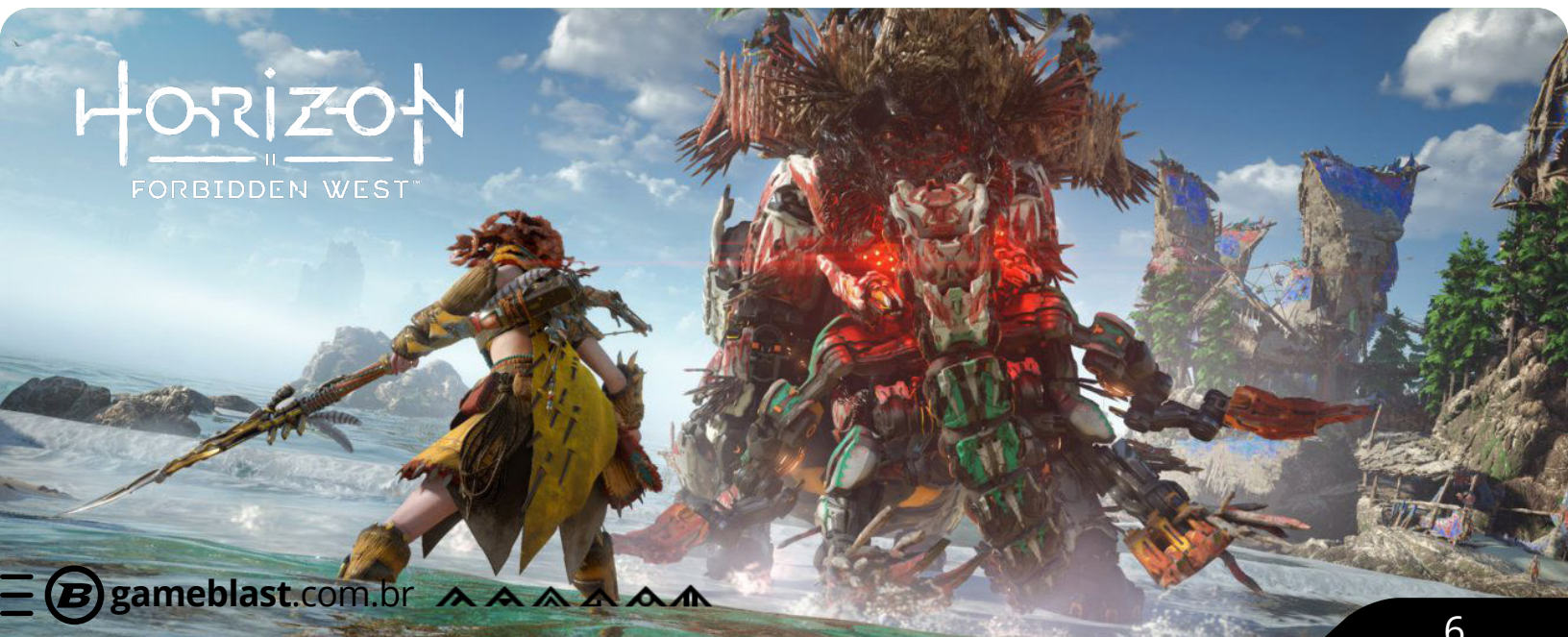


Horizon Forbidden West segue em grande parte a fórmula de Zero Dawn, com diversas melhorias técnicas, mas foi na história que senti a maior evolução em relação ao anterior. O roteiro está ainda mais intrigante e interessante, apresentando várias situações memoráveis e com muitas surpresas reservadas para o jogador, que descobrirá que o perigo que ameaça o planeta é ainda maior do que se supõe.



Durante sua jornada, Aloy conhecerá as tribos do Oeste, cada qual com sua própria cultura e valores. A riqueza e o detalhe com que essas tribos foram retratadas é fascinante, dando ao jogador a verdadeira sensação de travar contato com novos povos, de forma ainda mais profunda do que visto no primeiro jogo.

O roteiro tem algumas barrigas, onde a missão principal deriva para probleminhas locais obrigatórios, que Aloy precisa resolver para prosseguir na tarefa principal de salvar o mundo, mas de um modo geral, ele explica muita coisa que ficou pendente no roteiro da primeira aventura e dá uma visão mais abrangente do problema que realmente está acontecendo.



HORIZON
II
FORBIDDEN WEST™

NÃO O EXISTE TRABALHO RUIM É O RUIM É TER QUE TRABALHAR

Forbidden West é repleto de missões secundárias que dão recompensas úteis e enriquecem o universo do jogo, fazendo com que você conheça mais sobre os costumes locais de uma tribo ou crie laços mais estreitos com algumas pessoas. Eu definitivamente recomendo que você jogue sem pressa de terminar a campanha e se dedique um pouco às missões secundárias.

Como no jogo anterior, é possível visitar comerciantes para comprar equipamentos e itens. Não basta ter dinheiro para adquirir o que você quer; os melhores equipamentos exigem que você também forneça materiais como parte do pagamento, o que faz sentido em um futuro pós-apocalíptico pobre em recursos.

COSTUREIRO
[L] COMPRAR [R] VENDER [RT]
6150 | 11 | 30

-  Rastreadora Nora
▲ 945 + 
-  Entoadora Utaru
▲ 945 + 
-  Caçador de Brutamonte Carja
▲ 945 + 

LENDÁRIO

-  Estrategista Tenakth
▲ 2000 + 
-  Malha Invernal Utaru
▲ 2000 + 

MALHA INVERNAL UTARU

◆◆◆◆◆ | Sabotadora | Lendário

O traje supremo para maestria da furtividade. Letal como gelo afiado, silencioso como a neve que cai.

X	HABILIDADES
35	+2 Movimentos Silenciosos
35	+1 Lança Silenciosa
-39	+1 Discrição
35	+1 Capacidade de Bomba de Fumaça
36	+1 Ataque Silencioso+
34	+1 Cura de Ataque Silencioso
-42	
50	

TECIDOS

-  +2 | Ataque à Distância Furtivo+
-  +2 | Ganho de Ataque Silencioso

CUSTOS

-  2000 (6150)
Cacos
-  1 (2)
Circulador de Tremodonte
-  1 (0)
Coração de Agouro Alfa

 Voltar
 Organizar (Raridade) [R2] Detalhes da Habilidade
 Abandonar Trabalho
 Comparar
 Comprar

Por isso, normalmente quando um comerciante tem algo que lhe interessa, é muito provável que você não consiga fazer a compra imediatamente. A novidade aqui é que você pode definir aquela compra na loja como um trabalho, e ele ficará marcado no mapa como uma mini-missão, o que facilita conseguir os ingredientes que estão faltando.

Se a roupa fosse Lacoste, precisaria trazer um jacaré.

Além da campanha principal e das sidequests, o jogo é repleto de outras atividades: existem acampamentos rebeldes para desmantelar, contratos de coleta com comerciantes, que fornecerão equipamentos como pagamento por pequenas missões de resgate ou obtenção de materiais e Arenas de Combate, que funcionam como uma espécie de tutorial e área de treino contra oponentes humanos.

COMBATE POR IMPULSO

Os momentos de maior ação do jogo são os combates, em que enfrentamos inimigos humanos e máquinas. Os combates contra as máquinas estão mais divertidos do que nunca. Assim como no primeiro jogo, os animais robóticos variam de acordo com as regiões do mapa, e além de encontrarmos várias novas espécies, elas possuem variações, que podem ser analisadas e registradas com o Foco. A ferramenta foi atualizada e agora permite marcar partes específicas de cada oponente, ao invés de marcar o indivíduo todo.



Não é chuveiro, mas tá cheio de resistências...

Os efeitos elementais estão presentes e são essenciais para a estratégia de combate. A combinação correta de arma, elemento e fraqueza do oponente formam uma espécie de minigame que torna as batalhas ainda mais divertidas. O inimigo possui um tanque de combustível nas costas? Atinja-o com uma flecha de fogo e curta o espetáculo.





Os combates contra humanos não são tão emocionantes quanto abater as máquinas, mas ainda assim são divertidos. Usualmente a melhor estratégia é partir no corpo a corpo com a lança, mirando na cabeça. Alguns soldados possuem diferenciais como escudos ou montarias, mas as únicas batalhas memoráveis contra os humanos são aquelas em que enfrentamos chefes, esses sim um desafio digno.

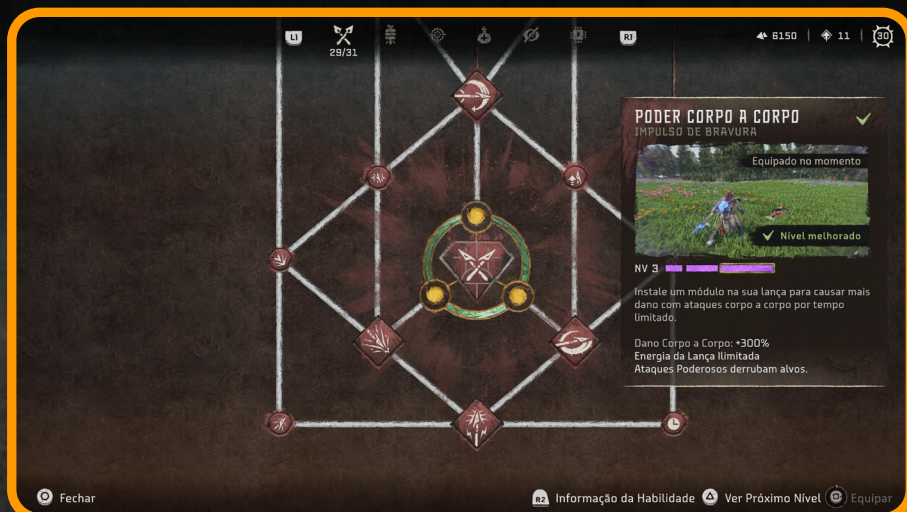
Uma característica muito interessante, presente desde o primeiro Horizon, é a liberdade que o jogador tem para resolver as situações. Em quase todo encontro é possível optar pela estratégia furtiva, esgueirando-se sem ser visto e atacando na surdina, ou partindo pro combate aberto. Você também pode usar armadilhas, ataques à distância, usar montarias ou até mesmo converter máquinas para causar confusão no campo de batalha.

Uma novidade que foi acrescentada ao combate é a capacidade de carregar o inimigo com energia atingindo-o com golpes de lança. Isso abre um ponto de vulnerabilidade que pode ser explodido com flechas, causando dano massivo.

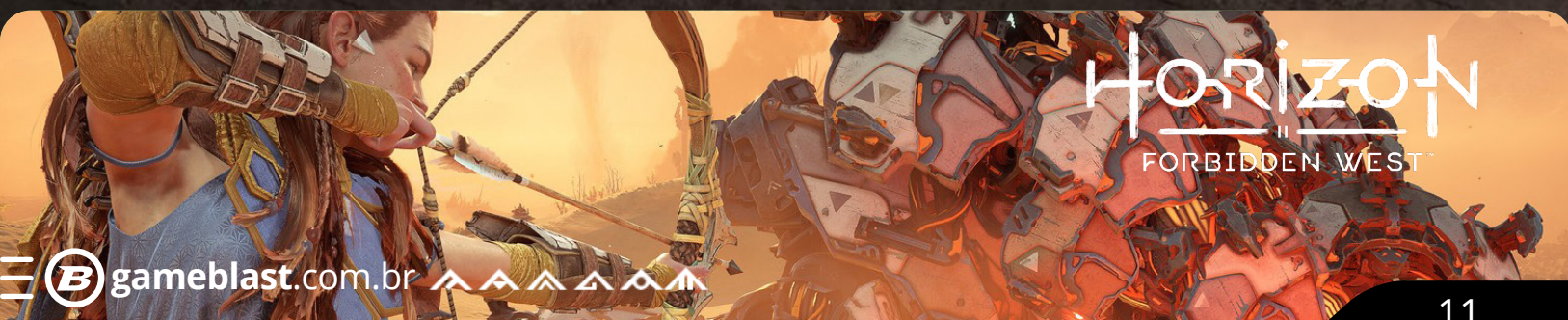
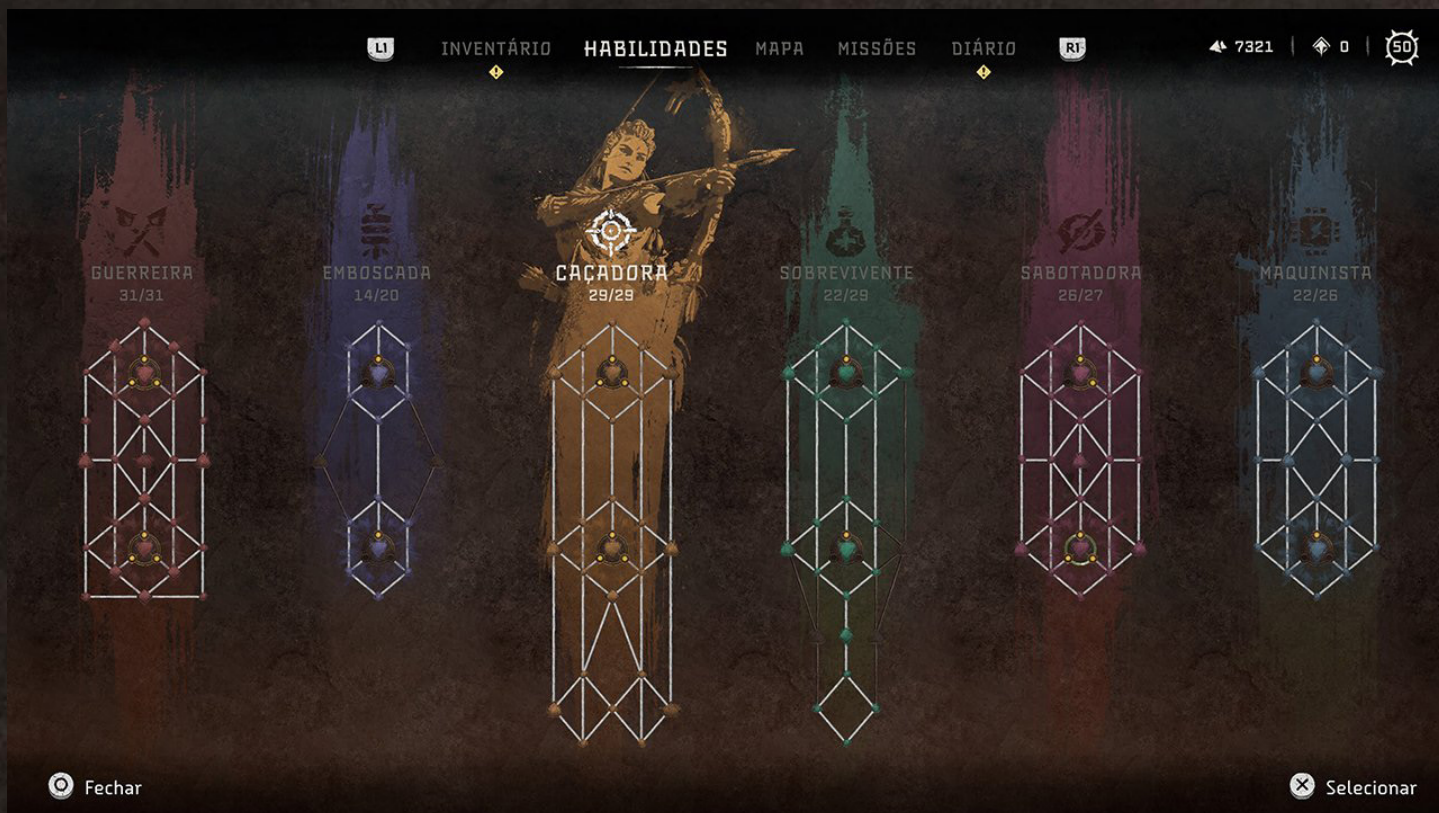


A variedade de armas à disposição é enorme. O arco continua poderoso e possui diversas variações entre modelos de caça, precisão e combate. A lança também ficou muito melhor, permitindo fazer combos e sequências alternando golpes rápidos com golpes fortes e saltos. Os estilingues explosivos do primeiro jogo continuam presentes, uma ótima opção para ataques em área. Também temos armas novas, como o lança-dardos, ótimo para ataques elementais precisos e manoplas trituradoras, que disparam projéteis que cortam máquinas.

A nova árvore de talentos foi separada em seis especializações: Guerreira, Emboscada, Sobrevivente, Sabotadora, Caçadora e Maquinista, cada uma delas otimizando um estilo. Na árvore de talentos você pode equipar um efeito, entre doze opções disponíveis, para o Impulso de Bravura, outra novidade do jogo. O Impulso é representado por uma barra roxa no canto inferior direito da tela, que se carrega ao acertar pontos fracos do oponente. Quando a barra enche, podemos ativar vantagens poderosas de combate, como um módulo que aumenta os ataques corpo a corpo em 300% por tempo limitado.



Isso é que é compra por Impulso.



NOVOS ARTIGOS ESPORTIVOS

Forbidden West também trouxe algumas novas ferramentas que incrementam a exploração do mundo. A primeira que adquirimos é o lança gancho, que pode ser usado para auxiliar em alguns pontos de escalada e puxar objetos pesados. Infelizmente, o gancho só se prende em certos pontos específicos, logo, não pode ser usado em qualquer lugar como em Halo Infinite (Multi).

Continuando na seção de novidades que Aloy adquiriu em lojas de artigos esportivos, há um específico que imagino ter sido “fortemente inspirado” em **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Switch): o planador, que permite descer de forma segura a partir de grandes alturas e deslocar-se por uma maior distância horizontal do que seria possível com um salto. Próximo ao final da campanha você pode usar uma montaria voadora, que aumenta ainda mais as possibilidades de exploração.



O céu não é mais o limite.



Outro equipamento novo é a máscara de mergulho, que permite deslocar-se por baixo d'água sem limite de tempo, abrindo a possibilidade de explorações prolongadas nesse ambiente. A máscara é obtida em uma missão da história principal e, antes dela, Aloy só consegue mergulhar pelo tempo que seu fôlego resistir, causando momentos de tensão pra Sonic nenhum botar defeito.

UMA NOVA GERAÇÃO NO HORIZONTE

Sendo uma vitrine do PlayStation 5, Horizon Forbidden West utilizou todos os recursos do controle DualSense. Os Gatilhos Adaptáveis representam de forma tátil a resistência da corda dos arcos e passam a sensação de “peso” quando usamos o gancho com corda para puxar objetos. O feedback háptico também transmite a sensação dos terrenos, mas é muito mais sutil do que eu esperava, mesmo quando configurado para atuação em força máxima; por outro lado, ele representa bem os impactos sofridos por Aloy, garantindo uma boa imersão nos confrontos.



Dá pra sentir o peso da caixa quando você puxa a corda.

Outro recurso exclusivo de nova geração que foi muito bem explorado foi o suporte ao áudio 3D, que nos ajuda a localizar inimigos pelo som. Quando conversamos com um NPC, o som vem exatamente da posição relativa em que ele se encontra, e se viramos a protagonista para outro lado, o som acompanha a mudança de direção.

Graças às novas tecnologias de armazenamento, os tempos de carregamento são praticamente instantâneos no PS5. As viagens rápidas, que são grátis entre fogueiras, levam algo como dois ou três segundos para cruzar o mundo todo.

HORIZON
FORBIDDEN WEST



No PS5 o jogo conta com recursos de HDR, *ray tracing* e resolução em 4K, oferecendo ao jogador a opção de priorizar taxa de quadros (modo desempenho) ou resolução (modo gráfico). Caso você pretenda jogar em um PS4, não se preocupe: meu colega Alexandre Galvão mostrou prints provando que nesse console a experiência gráfica ainda é espetacular, e você poderá conferir por si mesmo em um especial que ele preparou com carinho sobre o assunto.

BELO HORIZONTE!

Horizon Forbidden West está simplesmente maravilhoso quando o assunto é qualidade gráfica. Ele é definitivamente um dos jogos mais bonitos que joguei nos últimos anos. O capricho nos detalhes de cada objeto é impressionante. A textura dos tecidos e os detalhes mecânicos das máquinas são de cair o queixo, sem falar na beleza dos cenários. Prints desse jogo parecem obras de arte e muitas vezes você vai pausar para tirar fotos bonitas ou simplesmente apreciar a beleza das cenas.



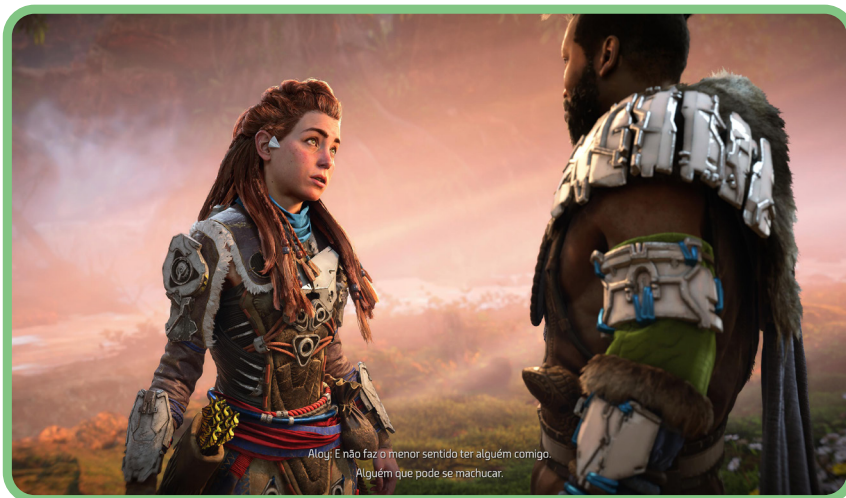
Captured on PS4™ Pr

Falando em interpretação, o jogo conta com excelentes atuações de voz em inglês e português brasileiro. O trabalho dos dubladores brasileiros está sensacional, os personagens são interpretados com emoção e capricho. Deixo aqui o destaque para o fantástico trabalho da Tatiane Keplmair, que interpretou a voz da Aloy de maneira impecável, enriquecendo muito a imersão do jogador.

“SOMENTE EU POSSO FAZER ISSO”


Forbidden West é magnífico, mas não é isento de falhas. Uma das coisas que me desagradou na condução da história é que, literalmente, todo mundo que esbarra em Aloy se oferece para ajudá-la, e ela faz questão de sempre desprezar a oferta. Parece que o sucesso subiu à cabeça da ruiva, que frequentemente repete “**somente eu posso fazer isso**” e parte, dando as costas para aqueles que se importam com ela. Há algumas cenas em que ela interrompe a fala de outros personagens gesticulando para a pessoa se calar.

Também existem momentos em que ela ameaça matar outros personagens, se eles não derem a ela a informação que quer. Só lá para o fim da campanha é que ela aceita a ajuda dos amigos, mas ainda faz questão de tratar a todos como assistentes. Por mais importante que seja, eu achei que esse comportamento arrogante não combinou muito bem com a protagonista.



Deixa que a mãe resolve!





Outro defeito é que a mecânica de escalar as coisas continua ruim. Aloy só consegue subir nos pontos de apoio que a desenvolvedora quer que você suba, sempre numa rota confusa em zigue-zague. A nova funcionalidade do foco, que destaca os pontos onde é possível escalar, é praticamente obrigatória, já que muitos lugares em que claramente a heroína poderia subir ou agarrar não são escaláveis, simplesmente porque os desenvolvedores do jogo não definiram esses pontos como apoios válidos.

Sem a ajuda do Foco fica difícil saber onde se apoiar.

HORIZON
FORBIDDEN WEST

Em uma produção desse tamanho é normal encontrar alguns bugs, e eu pude perceber alguns problemas pontuais durante a minha jornada. Normalmente coisas bobas, como NPCs andando no ar, inimigos que não reagem a golpes ou texturas que carregavam durante a exploração. Nenhum desses bugs chegou a atrapalhar o prosseguimento da campanha, são mais detalhes de polimento que provavelmente serão corrigidos em atualizações futuras.

Forbidden West oferece diversas opções de jogabilidade e acessibilidade, com dificuldade configurável em detalhes individuais, como controlar a desaceleração do tempo no modo de concentração, acionar o planador automaticamente ou exibir mais ou menos informações para guiar o jogador durante a exploração. Você pode optar por uma interface totalmente limpa ou guias permanentes na tela



HORIZON
FORBIDDEN WEST™

VAMOS PARA O OESTE?

Horizon Forbidden West é um jogo graficamente lindo, amplo, com história marcante, e jogabilidade extremamente divertida. Apesar de algumas barrigas no roteiro e bugs pontuais, a riqueza e o detalhamento em sua ambientação fazem com que o jogador se sinta genuinamente envolvido com este universo. Assim como nossa heroína Aloy, Horizon Forbidden West pode não ser perfeito, mas é absurdamente bom. **B**

✓ Prós

- Excelente gameplay, que se adapta aos gostos do jogador;
- Trama envolvente e misteriosa;
- Quantidade imensa de conteúdo;
- Maior verticalidade e possibilidade de exploração subaquática;
- Gráficos belíssimos;
- Ótima dublagem, tanto em português quanto em inglês.

✗ Contras

- Roteiro tem algumas barrigas desnecessárias;
- A mecânica de escalada continua ruim;
- Bugs pontuais, como texturas que demoram pra carregar e personagens flutuando no ar.

Horizon Forbidden West (PS4/PS5)

Desenvolvedor Guerrilla Games

Gênero RPG de ação

Lançamento 18 de fevereiro de 2022

Nota **9.0**

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

DIAGRAMADOR* - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.

*Não remunerado.



REVISTAS
NINTENDO BLAST
FAÇA PARTE!



REVISTAS
GAMEBLAST
FAÇA PARTE!



**INSCREVA-SE
AQUI!**



por *Mauricio Katayama*

Revisão: *Davi Sousa*

Diagramação: *Leandro Alves*

HORIZON FORBIDDEN WEST: CONHEÇA AS NOVAS TRIBOS E LOCAIS DO OESTE PROIBIDO

Horizon Forbidden West pode ser bastante familiar àqueles que já completaram a campanha de *Zero Dawn*, porém muitas surpresas estão reservadas na nova aventura.

Para resolver o enigma da calamidade que assola o mundo, a investigação de Aloy a levará ao Oeste Proibido, um território novo e desconhecido para nossa heroína. Novas tribos, cada qual com seus costumes, cultura e crenças, veem com desconfiança aqueles vindos do Leste, mesmo que seja a lendária Salvadora. Aloy precisará desbravar novos territórios e, principalmente, forjar alianças com esses povos.

AVISO DE SPOILER: Este artigo contém revelações sobre boa parte dos acontecimentos da campanha de Forbidden West. Grande parte da experiência do jogo consiste em explorar novas regiões e conhecer as novas tribos. Saber essas características de antemão pode roubar parte das surpresas da jogatina, por isso prossiga por sua conta e risco.

OS UTARU E AS PLANÍCIES FÉRTEIS

Esta tribo pacífica de agricultores habita as planícies férteis, em um território neutro localizado entre os Carja e os Tenakth. Sua cultura floresceu com a abundância e segurança provida por suas terras férteis. Máquinas Arantes amistosas ajudaram este povo a arar e fertilizar a terra, por isso elas são veneradas como entes sagrados.

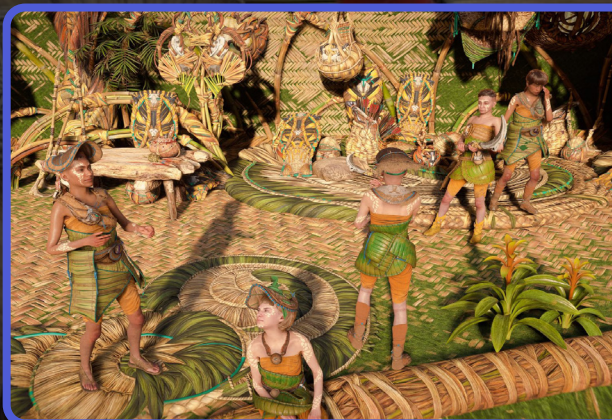
Os Utaru têm uma convivência respeitosa com seus vizinhos Tenakth, com uma paz sustentada pela oferta de alimentos em troca de proteção militar. De tempos em tempos, jovens Utaru são enviados para os Tenakth para as batalhas de clã, enquanto os Tenakth por sua vez enviam veteranos que dão treinamento militar para os Utaru se defenderem.

Já com os Carja, seus vizinhos a Leste, as relações não são tão boas. Sob as ordens do "Rei Louco" Jiran, os Carja capturaram, escravizaram e assassinaram muitos Utaru em rituais de sacrifício para o deus Sol. A tribo de agricultores tentou um acordo de paz oferecendo alimentos, sem resultado. Muitas fazendas e territórios Utaru foram queimados e destruídos, até que o banho de sangue foi detido com a morte do Rei Louco, assassinado pelo próprio filho, Avad, o atual rei dos Carja, que libertou vários prisioneiros e deseja reatar laços. Ainda assim, ele é visto com muita desconfiança pelos agricultores.



Zo: Aloy, que bom que está aqui!

A cultura Utaru é centrada em dois princípios fundamentais: agricultura e música. Eles veem seus territórios como uma mãe sagrada que provê alimentos, ferramentas, roupas e todos os recursos materiais de que precisam para sobreviver. A maioria é vegetariana, embora os recentes flagelos nas colheitas tenham forçado alguns membros a complementar sua dieta com carne. Essa cultura também se reflete nos utensílios da tribo: a maior parte dos objetos é composta por materiais vegetais, com pouco uso de metais ou pedras.



A Peste Vermelha foi especialmente devastadora para os Utaru, totalmente dependentes de suas abundantes colheitas para sobreviver. A morte das colheitas colocou a tribo em grande risco de extinção.



Os Utaru são governados por um grupo chamado "O Coro", formado por membros respeitados da sociedade. Suas decisões são tomadas através do voto e tendem a uma postura mais pacifista, que vê a morte como parte do ciclo natural da vida. A postura passiva e pouco assertiva do Coro não é aceita por todos, mas ainda assim é respeitada.



OS TENAKTH E AS TERRAS OCIDENTAIS

Esta tribo guerreira é conhecida por outros povos pela sua agressividade e sede por sangue. Eles são o grupo dominante das terras do Oeste, conquistando seu espaço através da força.

Os Tenakth habitam a região mais Ocidental do continente Norte Americano e sua nação é composta por três clãs principais, que passaram a maior parte de sua história lutando entre si. A paz e o equilíbrio foram atingidos muito recentemente sob a liderança de Hekarro, que uniu os três clãs para combater um inimigo comum, os Carja.

Hekarro é um dos personagens mais marcantes da nova aventura de Aloy. Um chefe respeitado pela sua força em combate, reconhecido como o mais temível dos guerreiros Tenakth, mas também sábio, justo e honrado. Nos últimos anos, Hekarro busca o caminho da conciliação com antigos rivais, o que foi visto como uma decisão admirável de força e perspicácia pela maioria, mas que outros repudiaram como um ato de covardia e traição. Liderada por Regalla, essa facção separatista ficou conhecida como os Rebeldes, sendo uma das principais forças antagonistas da nossa heroína.



A cultura Tenakth valoriza a força e habilidade de combate, por isso eles são vistos como agressivos e sanguinários, mas também têm um forte senso de lealdade e honra. Seu local mais sagrado é o **Bosque Memorial**, as ruínas de um antigo museu militar cujas exposições holográficas, em especial da unidade militar JTF-10, chamadas de "Os Dez", são reverenciadas como inspiração e código de conduta.

As marcas nos corpos são a forma de expressão mais visível de um Tenakth e determinam as conquistas que o indivíduo acumulou durante a vida. Como eles não possuem um método de escrita, as marcas servem como uma forma não verbal de expressar seu valor.





OS QUEN E AS TERRAS ALÉM DO OCEANO

Os Quen são uma tribo oculta e distante, que vive em terras que ficam além do Oceano Pacífico. Eles possuem um imenso conhecimento sobre os costumes e tecnologias dos Antigos, procurando ativamente por ruínas e dispositivos para aprender mais sobre seus segredos.


Essa é possivelmente a tribo mais tecnologicamente avançada da Terra atual, detendo conhecimentos navais, militares e tecnológicos suficientes para formar uma nação bastante avançada para os padrões das tribos de Horizon. O dispositivo Foco, considerado um tabu pela tribo de Aloy, é usado ativamente pela população Quen, havendo inclusive uma classe de profissionais, os Videntes, dedicados ao estudo e coleta de dados dos Antigos.



Os Quen também foram afetados pela Praga Vermelha, e estão procurando desesperadamente por novos conhecimentos agrícolas para evitar a fome em suas terras. Eles também buscam mais informações sobre Ted Faro, que eles acreditam ser o verdadeiro salvador do mundo, reverenciando-o como uma divindade.



COMO UMA VIAGEM INTERNACIONAL

Uma das delícias de Horizon Forbidden West é jogar uma aventura com mecânicas familiares, mas em um ambiente totalmente novo e cheio de descobertas para nos surpreender. Cada tribo tem características culturais, políticas e religiosas únicas, que nos fazem sentir aquele prazer legítimo de conhecer novos costumes, tal qual quando fazemos uma viagem internacional. Poucos jogos podem fazer isso com a mesma riqueza de detalhes. 

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 **Maurício Katayama**Revisão: Ives Boitano
Diagramação: Leandro Alves

HORIZON FORBIDDEN WEST

DICAS PARA INICIANTE

Horizon Forbidden West é um vasto e complexo jogo de aventura em mundo aberto, que retrata um mundo pós-apocalíptico em que uma praga incontável está destruindo todos os seres vivos, causando fome e devastando o que sobrou da humanidade. Aloy, nossa heroína, precisará de muita ajuda e empenho do jogador para salvar o mundo e restabelecer o equilíbrio do planeta. No texto abaixo você receberá dicas essenciais para ser bem-sucedido nessa jornada.

SE POSSÍVEL, JOGUE ZERO DAWN PRIMEIRO

Forbidden West inicia a campanha com uma recapitulação dos principais eventos de **Horizon Zero Dawn** (PS4/PC), o que dispensa o jogador da obrigatoriedade de completar o antecessor. A minha recomendação, porém, é que você conclua a campanha do primeiro jogo antes de partir para o Oeste Proibido. Em vários momentos de Forbidden West pressupõe-se que você conheça elementos do primeiro jogo e se esse conhecimento não estiver fresco na sua cabeça, a aventura perderá parte do brilho.



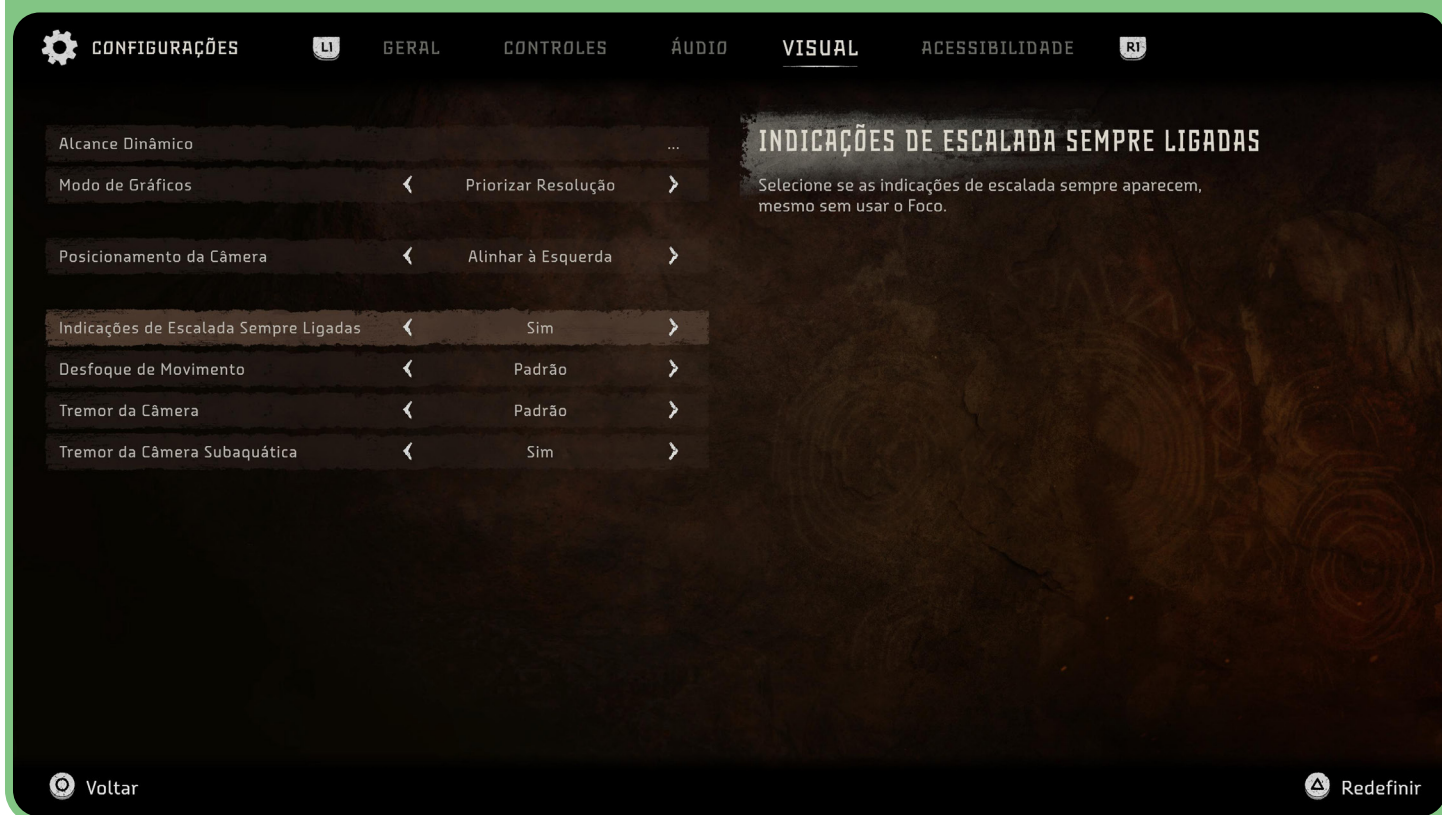
Se você não tiver condições para completar a primeira campanha, não há problema, mas acredito fortemente que a experiência completa de Horizon só será obtida completando as duas histórias na sequência. Jogar Forbidden West como introdução neste universo lhe roubará várias descobertas e surpresas que você teria jogando Zero Dawn.

Outra excelente dica é conferir os excelentes especiais escritos pelo meu colega Alexandre Galvão que lhe ajudarão a compreender ou relembrar as [histórias de máquinas e tribos \(parte 2 e parte 3\)](#).

LIGUE O AUXÍLIO PARA VISUALIZAR ESCALADAS

Embora a mecânica de escaladas tenha melhorado muito em relação ao anterior, ela continua ruim, especialmente porque os pontos de apoio não são claros e nem sempre seguem a lógica. Aloy só consegue subir nos pontos de apoio que a desenvolvedora quer que você suba.

A novidade é que agora o Foco pode destacar os pontos válidos para escalar. Para evitar que você precise pulsar o acessório frequentemente enquanto estiver escalando, habilite a seguinte opção:



FAZENDO UMA FORÇA PROS AMIGOS

A enorme quantidade de conteúdo e missões paralelas em Forbidden West é uma de suas características mais positivas. Se você focar somente em terminar a campanha, ignorando todas as tarefas secundárias, haverá momentos em que Aloy não estará forte o suficiente para enfrentar o próximo desafio, o que exigirá um certo grind e também não oferecerá a melhor experiência narrativa.

Por outro lado, parar para fazer todas as sidequests também não é ideal. Muitas delas são tarefas longas e tediosas, incluindo escaladas chatas ou coletas de materiais muito específicos, o que pode desviar demais o jogador da trama principal.



Zo: Para todos os seres vivos deve haver um fim.
É meu dever aliviar essa passagem.

Uma boa regra para sidequests é fazer todas aquelas que ajudarão um aliado direto, como Erend ou Zo. Essas missões não somente rendem recompensas úteis, como aprimoram seu relacionamento com seus amigos e enriquecem a história. Se tiver tempo de sobra, fique à vontade para fazer todas as sidequests que considerar interessantes.

HORIZON
FORBIDDEN WEST™

ANTES DO COMBATE, VÁ NA SURDINA

Existem muitas maneiras de lutar, mas a forma que eu considero mais eficiente é aproximar-se furtivamente do grupo de inimigos e abater o primeiro deles na surdina. Se feito corretamente, muitas vezes é possível até mesmo abater um segundo ou terceiro indivíduo sem alertar o grupo principal.



Também vale a pena estudar as rotas de suas presas e preparar armadilhas em seus trajetos, ou esconder-se na grama alta vermelha que esteja perto de suas trilhas, para um abate corpo a corpo silencioso. Outra dica importante é sempre abastecer o estoque de plantas curativas no máximo antes de iniciar um confronto.

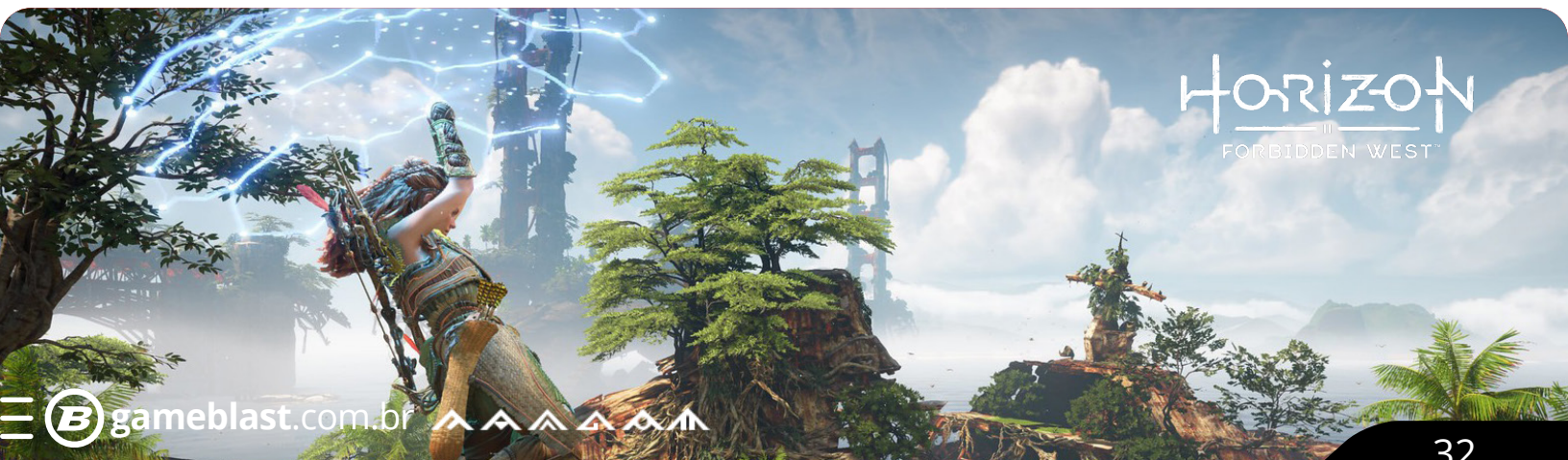


DURANTE O COMBATE, MANTENHA-SE EM MOVIMENTO

Depois que os inimigos são alertados, hora de descartar a furtividade e partir para o combate aberto. Em Horizon Forbidden West, ficar parado é pedir para ser morto. Os inimigos atacam à distância e tentarão te encurralar, então mantenha-se sempre em movimento!



Continue correndo e faça rolamentos quando sentir que receberá um ataque: a cambalhota garante alguns instantes de invulnerabilidade e é uma das técnicas essenciais do jogo. Saltar de um penhasco e fugir com o planador também é perfeitamente aceitável, se a coisa ficar feia. Apenas lembre-se de que isso não é possível em batalhas contra chefes.



ELEMENTAL, MEU CARO WATSON!

Nunca subestime os efeitos elementais das suas armas e armaduras. Todo combate inicia com um estudo dos pontos fracos do inimigo e seu arsenal ideal deve conter vários tipos de munição elemental. Uma técnica muito eficiente contra máquinas grandes é fazer os primeiros ataques usando flechas lacerantes em vez de flechas focadas em dano.



Com as flechas lacerantes é possível remover partes do inimigo logo no início da luta, desabilitando funções importantes, como armamentos. Atirar uma flecha de fogo em um tanque de combustível ou uma flecha elétrica em uma bobina também é sempre uma boa pedida. Inimigos humanos que usam escudos normalmente são fracos contra veneno.

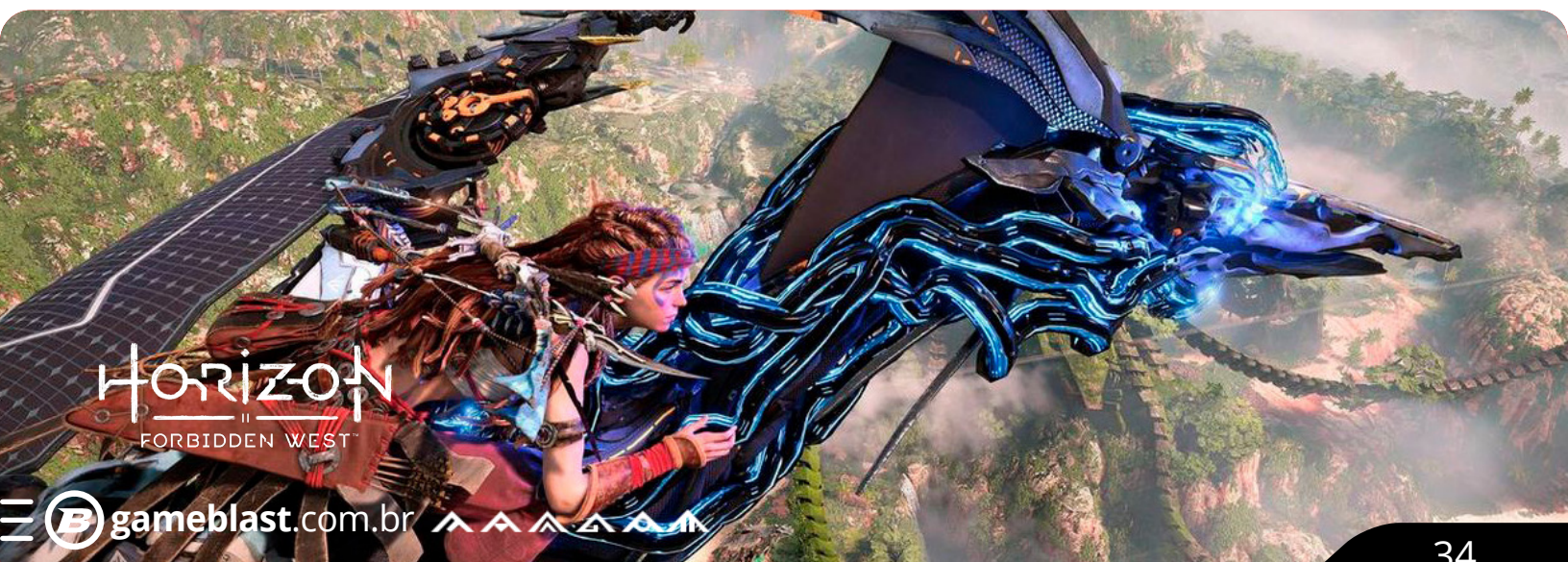


DEIXE AS PARTES ALTAS PRO FINAL


Não se preocupe muito em explorar regiões muito altas, que requeiram escaladas em lugares complicados, logo no começo do jogo. O ideal é deixar para explorar esses lugares mais para o final, ou após ter completado a campanha.



Da mesma forma, se você encontrar um puzzle ou um caminho que não consegue passar de jeito nenhum, deixe-o para depois. O jogo tem certos elementos de metroidvania, em que algumas áreas só podem ser acessadas após você conseguir um certo equipamento ou habilidade, que serão obtidos durante o andamento da campanha. Então deixe pra lá e volte mais tarde.



UMA JORNADA FASCINANTE

Horizon Forbidden West é uma aventura inesquecível em uma terra desconhecida, que lhe renderá boas lembranças para toda a sua vida gamer. Ainda que você já tenha explorado tudo o que podia em Zero Dawn, há todo um território para explorar, novas tribos para conhecer e desafios para superar. Espero que estas dicas te ajudem nessa jornada longa, desafiadora e deliciosamente fascinante rumo ao desconhecido. 

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 **Maurício Katayama**

Revisão: Thais Santos

Diagramação: Leandro Alves

HORIZON FORBIDDEN WEST: COMO CONSEGUIR OS MELHORES ARCOS E ARMADURAS DO JOGO

Possuir um bom equipamento é essencial para toda guerreira salvadora do mundo! **Horizon Forbidden West** retrata um mundo vasto e cheio de perigos, e nada melhor para enfrentar esses desafios do que estar bem equipada. Nas dicas abaixo, você verá quais são e como obter os melhores arcos e armaduras do jogo, confira!

TRAJE MALHA INVERNAL UTARU

Letal como gelo afiado, silencioso como a neve que cai. Se você gosta de atacar na surdina, este é o seu traje! Com bônus que melhoram muito as capacidades furtivas de Aloy, é a armadura favorita dos assassinos do Oeste Proibido.

- +2 movimentos silenciosos
- +1 lança silenciosa;
- +1 discrição;
- +1 capacidade de bomba de fumaça;
- +1 ataque silencioso;
- +1 cura de ataque silencioso.

COSTUREIRO | **COMPRAR** | **VENDER**

MALHA INVERNAL UTARU
 Sabotadora | Lendário
 O traje supremo para maestria da furtividade. Letal como gelo afiado, silencioso como a neve que cai.

CUSTOS

- 2000 (746B) Cacos
- 1 (2) Circulador de Tremodonte
- 1 (1) Coração de Agouro Alfa

HABILIDADES

X	HABILIDADES
30	+2 Movimentos Silenciosos
35	+1 Lança Silenciosa
-39	+1 Discrição
30	+1 Capacidade de Bomba de Fumaça
31	+1 Ataque Silencioso+
34	+1 Cura de Ataque Silencioso
-42	
50	

TECIDOS

- +2 | Ataque à Distância Furtivo+
- +2 | Ganho de Ataque Silencioso

LENDÁRIO

- Rastreadora Nora (945 +)
- Entoadora Utaru (945 +)
- Caçador de Brutamonte Carja (945 +)
- Estrategista Tenakth (2000 +)
- Malha Invernal Utaru (2000 +)

Volta | Organizar (Raridade) | Detalhes da Habilidade | Abandonar Trabalho | Comparar | **Comprar**

Este traje pode ser comprado no costureiro de Farpântano, por 2000 cacos, um circulador de Tremodonte e um Coração de Agouro Alfa. Este último ingrediente é a maior dificuldade para se efetuar a compra.

Os Agouros podem ser encontrados ao sul de Sonora. O segredo é que a variedade Alfa só aparece durante a noite. Vá a algum acampamento e acelere o tempo até o período noturno e vá até a localização dos Agouros. Haverá um deles repousando sob um arco de pedra, analise-o com o Foco para certificar-se de que é uma versão Alfa. Se não for, volte no dia seguinte: o coração do tipo normal não serve para a compra do traje.

ARMADURA ARTÍFICE OSERAM

Uma recompensa dada pelos coletores de Oseram àqueles que se destacam no auxílio da coleta de materiais, esse equipamento é a melhor armadura para combate corpo a corpo do jogo. Ao equipá-la você carregará o Ressonador muito mais rápido e causará um dano muito maior com sua explosão. O Impulso de Bravura aumentará em dois níveis e suas habilidades de melee serão extremamente aprimoradas.

- +2 ataque poderoso;
- +2 acúmulo de Ressonador;
- +2 dano de Ressonador;
- +2 mestre em Impulso de Bravura;
- +2 explosão de Ressonador;
- +2 duração energizada.



Para obter esse traje devemos concluir todos os Contratos de Coleta da sidequest "Coleta Ilimitada do Keruf". Essa tarefa é um tanto demorada porque você precisará localizar todos os acampamentos de coletores, e alguns deles só ficarão disponíveis na parte final do jogo.

O primeiro contratante fica a oeste de Ocásia, num lugar bem fácil de achar. O segundo, Dunas Calmas, fica no centro da área desértica, próxima às ruínas de um antigo avião. O terceiro fica próximo ao povoado de Lançardente, nos Poços Verdes da região central; Chuvaral, o quarto contratante, localiza-se entre Farpântano e a região desértica.

FLAGELO DO SOL

O melhor arco elemental do jogo, que pode disparar ataques de fogo, gelo ou veneno. Esse arco causa um efeito elemental tão forte que bastam duas flechas para provocar a alteração de status do alvo. Possui cinco espaços livres para inserir bobinas com as seguintes capacidades nativas:

- +2% chance de fragilidade instantânea;
- +10% dano de agilidade;
- +15% dano de superpuxada;
- +10% velocidade de recarga;
- +15% dano em inimigo aéreo.



Para conseguir o Flagelo do Sol, você precisa concluir os cinco Acampamentos Rebeldes. Ao fazê-lo, você liberará o sexto e último acampamento, cuja líder está em posse da arma. Ao derrotá-la, vasculhe seu corpo para recolher seu prêmio.



FULGOR

Um arco de longo alcance construído pelos Oseram, especialmente desenhado para disparar projéteis de plasma. Diz a lenda que foi a arma usada na vitória contra as forças mercenárias na Batalha das Três Correntes. Destaca-se por ser a arma com o maior dano básico do jogo, conseguindo derrotar muitos inimigos de grande porte com um único disparo. Além disso, possui bônus de dano para Superpuxada, Concentração e Inimigos Aéreos ou Eletrocutados. viamente é uma arma excelente para usar em inimigos com fraqueza contra plasma.

- +25% velocidade de puxada;
- +10% dano de concentração;
- +25% dano de superpuxada;
- +15% dano em inimigo aéreo;
- +10% dano em inimigo eletrocutado.

MESTRA DE PRÊMIOS | **LI** COMPRAR | VENDER | **RI** | 25 | 4 | 5294 | 4 | 50

FULGOR | Arco de Precisão | Lendário

Este arco de longo alcance foi forjado pelos Oseram para disparar poderosos ataques de Plasma. Dizem que se trata da mesma arma que dizimou as forças mercenárias na Batalha das Três Correntes.

CUSTOS
80 (25) Medalha de Arena

MUNIÇÃO

	179		25		51
	179		232		464

VANTAGENS

- +25% Velocidade de Puxada
- +10% Dano de Concentração
- +25% Dano de Superpuxada
- +15% Dano em Inimigo Aéreo
- +10% Dano em Inimigo Eletrocutado

BOBINAS

LENDÁRIO

- Sombra do Necro-Emissário
- Fulgor
- Poder da Forja

Volta | Organizar (Raridade) | R2 Detalhes da Vantagem | A Criar trabalho | Comparar | Comprar

Essa arma pode ser comprada na vendedora Dukkah, que fica na Arena de Combate Tenakth. Para comprá-la é preciso gastar 80 medalhas, que podem ser obtidas vencendo desafios na Arena.



SOMBRA DO NECRO-EMISSÁRIO

O arco lendário dos Nora, dado aos Emissários que partem da Terra Sagrada para nunca mais voltar. É uma arma especializada para destruir a armadura de inimigos com munição lacerante e eletrocutar os alvos, além de disparar flechas normais. O interessante desse equipamento é que ele possui uma habilidade nativa que aumenta em 10% o dano em inimigos eletrocutados, que cria um combo mortífero com sua capacidade elemental.

- +5% chance de acerto crítico;
- +10% dano em inimigo eletrocutado;
- +15% dano ao nocautear;
- +15% dano de acerto crítico.

MESTRA DE PRÊMIOS | **COMPRAR** | **VENDER** | 25 | 4 | 5294 | 4 | 50

SOMBRA DO NECRO-EMISSÁRIO
 ◆◆◆◆◆ Arco de Caçador | Lendário
 Um arco dado a Necro-Emissários antes que partam da Terra Sagrada dos Nora para nunca mais voltar. As flechas impactam como rochas aqueles que fugiram da justiça.

CUSTOS
 80 (25) Medalha de Arena

MUNIÇÃO
 52 | 207 | 34 | 211 | 6

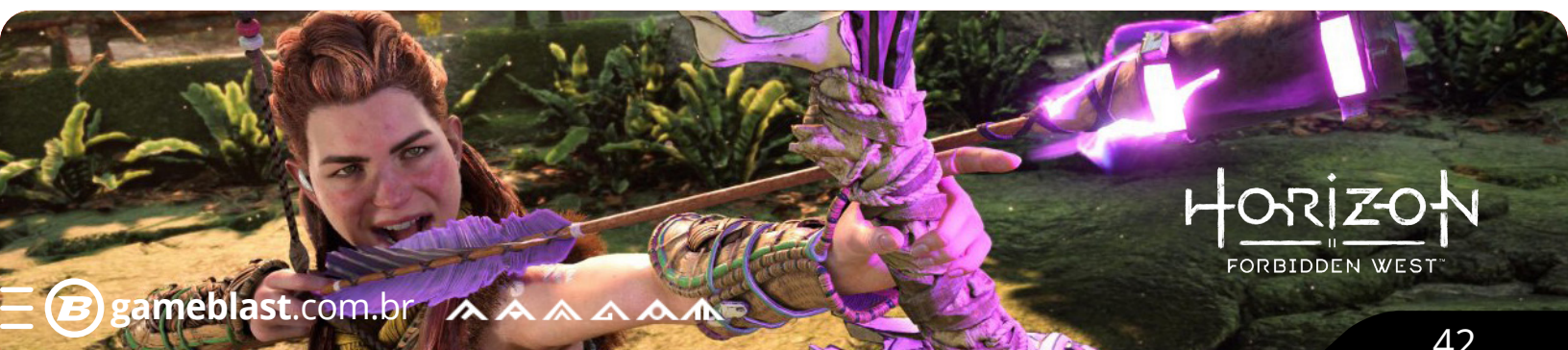
VANTAGENS
 +5% | Chance de Acerto Crítico
 +10% | Dano em Inimigo Eletrocutado
 +15% | Dano ao Nocautear
 +15% | Dano de Acerto Crítico

BOBINAS

LENDÁRIO
 Sombra do Necro-Emissário
 Fulgor
 Poder da Forja


Volta | **Organizar (Raridade)** | **Detalhes da Vantagem** | **Criar trabalho** | **Comparar** | **Comprar**

A Sombra do Necro-Emissário também pode ser obtida com a vendedora Dukkah, na Arena de Combate Tenakth e custa o mesmo preço do arco Fulgor: 80 medalhas de Arena.





ARMADA, BEM VESTIDA E PERIGOSA

Agora que Aloy está bem equipada, ficou muito mais simples encarar os inúmeros desafios de **Horizon Forbidden West**. Escolha a arma e a armadura que mais combinam com seu estilo (ou todas, se você for um colecionador) e faça com que a lenda da Salvadora fique ainda maior. Espero que essas dicas lhe ajudem em suas explorações e aventuras. Boa sorte!!! 

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



por *Luís Antônio Costa*

Revisão: Ives Boitano

Diagramação: Leandro Alves



Alva: I am of the chosen people, the Quen.

ALVA (HORIZON FORBIDDEN WEST)

Em sua aventura pelo Oeste Proibido, Aloy irá encontrar vários rostos novos. Um deles — e que se tornará uma valiosa aliada — é a jovem Alva. Ela é uma vidente da tribo dos Quen, localizada do outro lado do Atlântico, e estudiosa da cultura e da tecnologia dos Ancestrais em busca do “Legado” — uma maneira de se referir ao passado da humanidade. Partindo rumo ao desconhecido, ela se aventurou junto de sua tribo para a costa norte-americana em busca de recursos e de uma forma de salvar seu povo da escassez de alimentos. E é nessa jornada cheia de descobertas que ela irá cruzar o caminho de Aloy e se tornar uma grande aliada.

AVISO DE SPOILERS!!!

A VIDA ALÉM DO HORIZONTE

Alva nasceu na tribo Quen, vinda de uma família de camponeses. Porém, ela rapidamente conseguiu subir de status tornando-se uma vidente. Além de trazer honra para sua família e oferecer-lhes proteção contra as inundações e a fome que ameaçavam o império Quen, Alva também passou a se ocupar cada vez mais de estudos e pesquisas sobre a antiga civilização humana e o mistério do "Legado".



Quando Alva foi designada como Segunda Vidente da Expedição Oriental para São Francisco, chefiada por Ceo, ela teve que tomar a difícil decisão de deixar sua família para trás na esperança de encontrar soluções para o clima severo e a escassez de recursos que ameaçavam a sobrevivência de sua tribo.

Apesar de a viagem ter sido mais perigosa do que imaginava, Alva e os expedicionários de sua tribo conseguiram alcançar as ruínas de São Francisco e descobrir sobre Tebas, o bunker secreto de **Ted Faro**. Infelizmente, a situação começou a complicar-se quando as tentativas de acesso ao bunker estagnaram, máquinas ferozes e nativos começaram a atacar e, para piorar tudo, Ceo enlouqueceu pensando ser a reencarnação do próprio Ted Faro.



HORIZON
"FORBIDDEN WEST"

Nesse momento, Alva decidiu investigar os arredores das ruínas de São Francisco, descobrindo a Estufa, uma instalação de pesquisa científica onde ela tinha esperança de encontrar dados preciosos do Legado sobre agricultura. Vale mencionar que, por ser uma vidente, Alva tinha acesso privilegiado a um Foco pessoal. Mesmo sendo um modelo mais antigo que aquele utilizado por Aloy, a ferramenta permitia que Alva visualizasse e acessasse dados importantes (mas de forma limitada) sobre o passado da civilização humana.



-O ENCONTRO COM ALOY

Em sua busca por dados importantes na Estufa, Alva cruzou o caminho de Aloy (que por muito pouco não acabou matando-a, após ter sido emboscada por caçadores Quen). Porém, foi nesse momento que Alva sentiu que sua sorte estava virando em uma direção melhor. Ela ficou perplexa ao ver a similaridade de Aloy com Elisabeth Sobeck. Para os Quen, Sobeck se tratava de uma Ancestral de alta importância que tinha sido a principal cientista assistente de Ted Faro.

Apesar de saber muito bem que a história real não era essa, Aloy decide “entrar na onda” de Alva e sua tribo, porque dessa forma teria acesso livre ao conhecimento dos Quen. Na Estufa, Aloy foi capaz de atualizar o Foco de Alva e ambas conseguiram descobrir mais sobre a instalação: além de armazenar o módulo de DEMETER, lá eram produzidas as Coroas Adamantinas. Essas flores metálicas teriam sido soluções tecnológicas utilizadas para combater a “Praga Faro” e a ameaça dos robôs consumidores de biomassa, mas ela chegou tarde demais. Felizmente, Alva teve acesso a dados importantes da instalação, contendo conhecimentos sobre técnicas de agricultura mais que suficientes para ajudar sua tribo.



INVESTIGANDO OS SEGREDOS TEBAS

Depois de ter restabelecido DEMETER no núcleo de GAIA, Aloy retornou às ruínas de São Francisco em busca da entrada de Tebas e da chave ômega de Ted Faro. Com a ajuda de Alva, Aloy e Ceo conseguiram adentrar no bunker que mostrava que o ego de Faro somente era proporcional aos danos causados pela sua praga robótica ao planeta. Obtendo diversos segmentos de dados secretos do bunker, Alva compreendeu a verdade tenebrosa por detrás da vida de Faro e sobre o monstro que ele sempre foi.



Ignorando os avisos de Aloy e Alva, Ceo e seu grupo de soldados tentam matar a abominação genética que Faro havia se tornado para prolongar sua vida e, inadvertidamente, ativando o protocolo de autodestruição do bunker. Escapando por um triz, Aloy e Alva assistem Ceo sendo esmagado por uma estátua de Faro enquanto ambas retornam à superfície e explicam à tribo o ocorrido. Sem necessitar lidar mais com a loucura de seu chefe, Bohai, o representante dos Quen, instruiu que Alva se juntasse a Aloy para relatar seus esforços e aprender mais sobre o mundo dos Ancestrais.



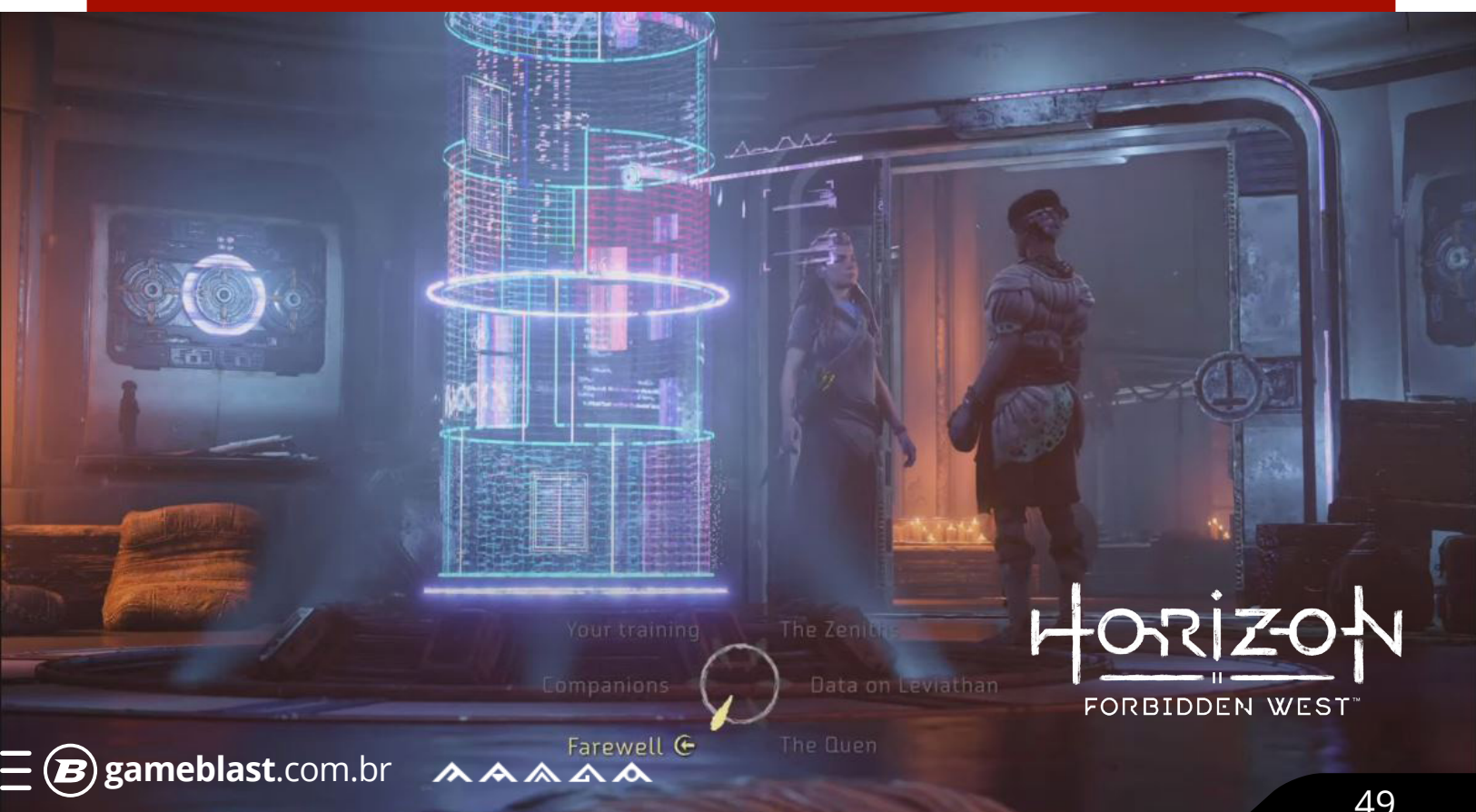
HORIZON
II
FORBIDDEN WEST™


JUNTANDO-SE A ALOY E ENFRENTANDO OS ZENITS

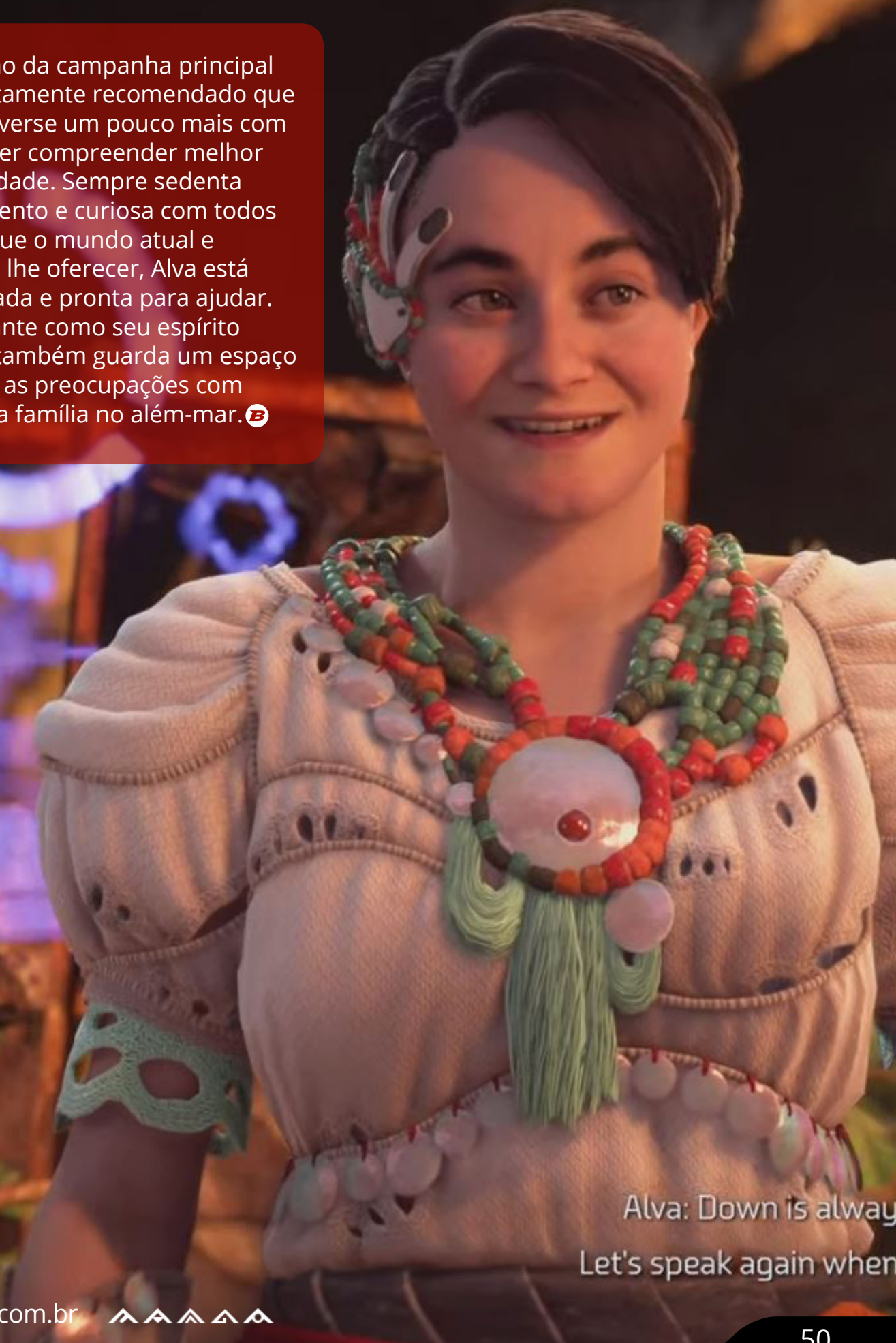
Ao chegar de volta ao continente, Alva se encontrou com Varl, um dos aliados de Aloy, que lhe deu um Foco mais recente e a trouxe para a base da protagonista, onde ela foi apresentada aos outros aliados e aos detalhes da missão para salvar a Terra da invasão Zenit e para restaurar GAIA. Enquanto algumas das revelações foram de grande choque, a experiência foi um dos maiores sonhos de Alva realizados: seu novo Foco aprimorado deu a ela acesso irrestrito a todos os dados que ela poderia querer, bem como uma nova compreensão do mundo dos Ancestrais.



Junto dos outros aliados de Aloy, Alva desempenhou um papel importante na captura de HEFESTOS e na invasão à base Zenit. Sem sua ajuda, Aloy e os outros teriam tido sérias dificuldades para completar diversas missões e, com seu conhecimento sobre o continente do outro lado do mundo, agora Aloy conta com uma aliada de peso para enfrentar quaisquer desafios que o futuro lhe reserve.



Após o término da campanha principal do game, é altamente recomendado que o jogador converse um pouco mais com Alva para poder compreender melhor sua personalidade. Sempre sedenta por conhecimento e curiosa com todos os segredos que o mundo atual e antigo podem lhe oferecer, Alva está sempre animada e pronta para ajudar. É impressionante como seu espírito esperançoso também guarda um espaço precioso para as preocupações com sua tribo e sua família no além-mar. 



Alva: Down is always
Let's speak again when

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 Luís Antônio Costa

Revisão: Ives Boitano
Diagramação: Leandro Alves

AS DEZ MÁQUINAS MAIS DESAFIADORAS DE HORIZON FORBIDDEN WEST

Em **Horizon Forbidden West**, a nossa brava heroína pós-apocalíptica, Aloy, terá que superar muitos obstáculos na sua jornada ao Oeste norte-americano para salvar a humanidade. Dentre os perigos em seu caminho, estão os novos tipos de máquinas ferozes que ela irá encontrar. Muitos robôs já conhecidos do primeiro game fazem um retorno nesta continuação, mas modelos mais avançados (e mortais) também fazem a sua estreia. Nesta lista enumeramos as dez máquinas que mais vão dar trabalho para Aloy derrotar (e dores de cabeça ao jogador) enquanto enquanto ela se aventura pelo Oeste Proibido.



10. GARRAVELOZ

Essa nova máquina é uma das mais presentes durante o jogo. O Garraveloz lembra uma mistura de ave com velociraptor e é rápida, feroz e protegida por uma escama de lâminas de aço resistentes. Além da dificuldade de acertar um golpe crítico nelas de forma furtiva — uma vez que seu sistema de detecção é o mais arrojado dentre as novas máquinas —, elas costumam viajar em bandos e coordenar seus ataques aos inimigos. A melhor estratégia para combatê-las é imobilizá-las com armadilhas e usar flechas elementais de choque para abatê-las.



9. AGOURO

Como o próprio nome diz, se você vir esta imensa máquina voadora se aproximar, prepare-se para um mau agouro. Ele é uma das máquinas mais assustadoras e difíceis de combater do game. Além da vantagem de voar, eles podem vir em variações especializadas em ataques de gelo, elétrico e ácido, e somente são vulneráveis à munição elemental de fogo. Os agouros podem variar seus ataques com golpes à distância ou mesmo à queima-roupa. Em um combate com estes terrores voadores, sua melhor chance de derrotá-los será não ficar nunca parado no mesmo lugar.

8. BOCALARGA

Apesar de seu tamanho mediano e sua velocidade moderada, os Bocalargas são extremamente difíceis de combater, por causa de sua armadura reforçada e seus ataques corpo a corpo ferozes. A principal tática de combate dos Bocalargas é sugar recursos do seus arredores para sua mandíbula e desferir um poderoso ataque (até mesmo Aloy pode acabar sendo engolida, se ela se descuidar). Além de serem máquinas anfíbias, os Bocarlagas podem aparecer em versões especializadas em ataques de fogo, gelo, elétrico e ácido, portanto somente entre em combate com um desses monstros se o seu arsenal estiver bem munido.





7. DEVASTADOR

O Devastador é uma máquina pequena, mas feroz, que retorna do primeiro game para incomodar nossa heroína ruiva. Altamente agressivo, o Devastador não larga sua presa até tê-la destruído por completo. Com uma aparência que lembra um tigre-dente-de-sabre pré-histórico, o Devastador possui garras afiadas e um canhão a laser montado nas costas. Por se movimentar muito rápido, sua melhor chance contra esta máquina será arrancar seu canhão e fazê-lo sentir um pouco o gosto de seu próprio veneno.



G. GARRAQUENTE

A versão de gelo desta criatura robótica, o Garrafria, também está presente no game, mas certamente o Garraquente é que ganha a disputa de máquina mais desafiadora de combater dessa dupla. Eles fizeram sua estreia no DLC do primeiro game, Frozen Wilds, e agora retornam para dar mais trabalho para nossa protagonista. Esta máquina que lembra um enorme urso pode utilizar golpes incendiários para deixar tudo ao seu redor em chamas e sua armadura externa não é fácil de remover. Para piorar, a versão Alfa do Garraquente é imune a tentativas de conversão e quaisquer ataques elementais. Se você se garantir com suas armas para enfrentá-lo, boa sorte. Caso contrário, é melhor evitar esse problema “quente” o máximo possível.



5. RASTEJADOR

Você se lembra do final do desenho Aladdin de 1992? Caso não, saiba que, no final da animação, o vilão Jafar se transforma em uma cobra gigante que ataca ferozmente o herói da história. Ter um encontro com um Rastejador é basicamente se sentir lutando contra Jafar em sua versão cobra gigante. Os Rastejadores serão o primeiro robô de grande porte que Aloy terá que enfrentar no novo game e eles não são fáceis de abater. Além do tamanho considerável, os Rastejadores são rápidos e se especializam tanto em ataques à distância quanto corpo a corpo. Um golpe da cauda metálica de um Rastejador é capaz de lançar Aloy pelos ares! Com ataques de ácido e elétrico, os Rastejadores são inimigos ainda mais difíceis se eles se enrolam em volta de si mesmos, criando uma camada protetora ultrarresistente. Sua melhor chance contra eles será usar e abusar de armadilhas para diminuir seus movimentos ágeis.



4. TREMONDANTE

Lembrando um mamute pré-histórico, o Tremodonte é uma das maiores máquinas que Aloy irá encontrar em sua aventura. Apesar do movimento lerdo por causa de seu tamanho, não subestime a ferocidade de um Tremodonte. Sua armadura é altamente resistente e seus ataques corpo a corpo são capazes de nocautear nossa brava heroína se ela não estiver usando a proteção certa. Muitas vezes utilizados como fortalezas ambulantes por grupos de inimigos, os Tremodontes também são capazes de lançar ataques de fogo super devastadores. Sua melhor estratégia durante o combate é tentar encontrar um local mais afastado e protegido da máquina e mirar em seus pontos fracos utilizando seu Focus.



BRITADEIRA

Eis uma máquina que faz jus ao seu nome. A Britadeira retorna do primeiro game mais feroz do que nunca (e também mais furtiva). Imitando uma toupeira, este gigantesco robô cava seu caminho por baixo da terra e utiliza essa tática para surpreender seus inimigos com ataques devastadores. Uma vez que a Britadeira se esconde embaixo da superfície, é praticamente impossível prever onde (e quando) ela vai emergir. Com grande parte de seus ataques baseados em fogo, lembre-se de utilizar munição de gelo para causar dano dobrado na máquina e fique longe de suas mandíbulas ou garras para evitar ser nocauteado em apenas um golpe.



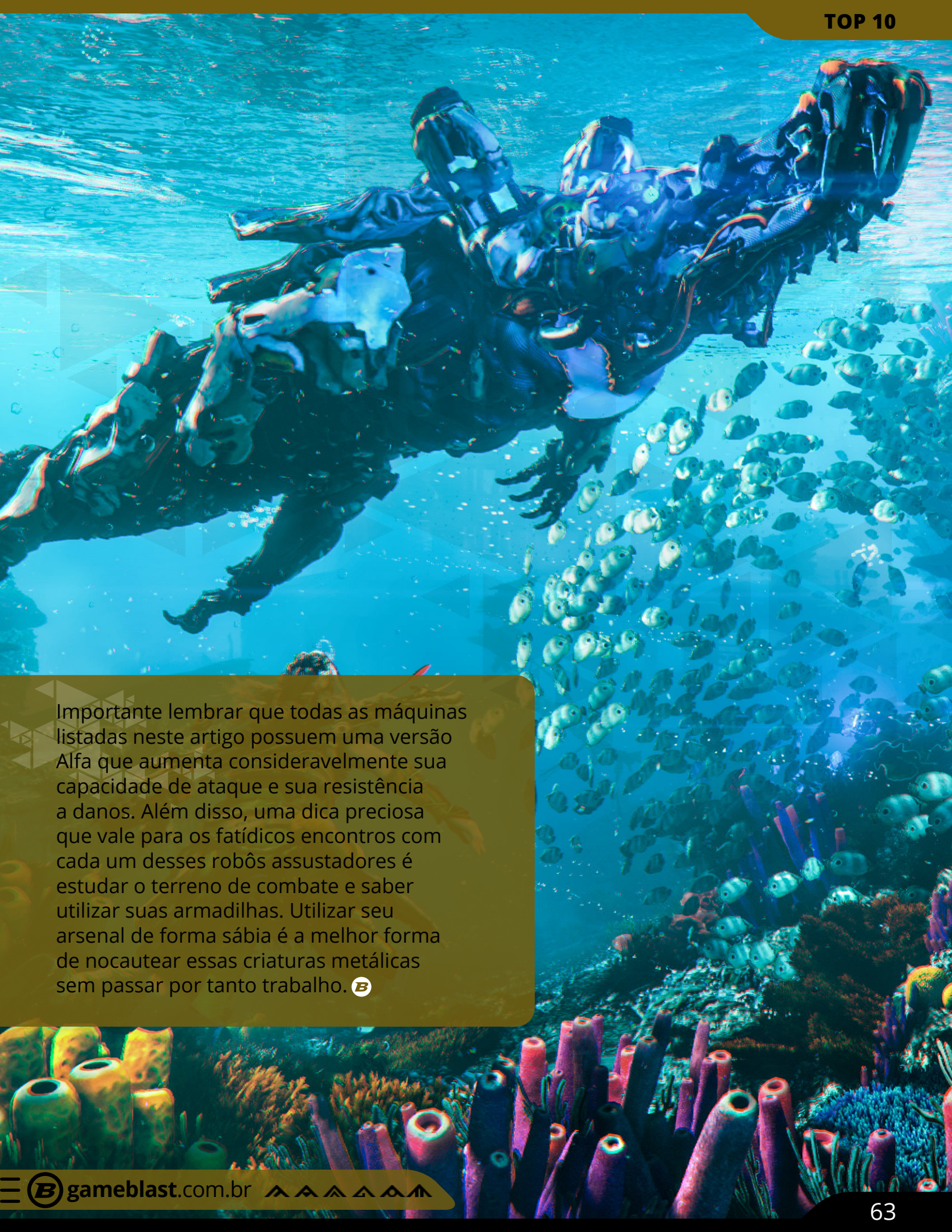
Z. TIRÂNICO

Eis uma máquina que faz jus ao seu nome. A Britadeira retorna do primeiro game mais feroz do que nunca (e também mais furtiva). Imitando uma toupeira, este gigantesco robô cava seu caminho por baixo da terra e utiliza essa tática para surpreender seus inimigos com ataques devastadores. Uma vez que a Britadeira se esconde embaixo da superfície, é praticamente impossível prever onde (e quando) ela vai emergir. Com grande parte de seus ataques baseados em fogo, lembre-se de utilizar munição de gelo para causar dano dobrado na máquina e fique longe de suas mandíbulas ou garras para evitar ser nocauteado em apenas um golpe.

1. TRATUGA

À primeira vista, a Tratuga não parece ser uma máquina ameaçadora. Com uma aparência similar a de uma tartaruga gigante, as Tratugas se movem lentamente e são criaturas solitárias. O problema é quando Aloy cruza o caminho de uma delas. Além da armadura super resistente e difícil de arrancar mesmo com as armas mais poderosas, as Tratugas ainda possuem um sistema de camuflagem que as deixa invisíveis por alguns instantes. Além disso, seus ataques combinados de plasma e gelo são capazes de causar danos massivos mesmo utilizando uma armadura mais reforçada. Para piorar, quando estão enraivecidas, são capazes de se mover com extrema agilidade e absorver o dano de ataques para devolvê-lo diretamente ao inimigo. O melhor conselho para combatê-las, se você não tiver um arsenal de qualidade, é simplesmente evitar se aproximar delas.





Importante lembrar que todas as máquinas listadas neste artigo possuem uma versão Alfa que aumenta consideravelmente sua capacidade de ataque e sua resistência a danos. Além disso, uma dica preciosa que vale para os fatídicos encontros com cada um desses robôs assustadores é estudar o terreno de combate e saber utilizar suas armadilhas. Utilizar seu arsenal de forma sábia é a melhor forma de nocautear essas criaturas metálicas sem passar por tanto trabalho. **B**

Revista Nintendo Blast 148

Neste mês, a Revista Nintendo Blast tudo que sabemos sobre a Nintendo Switch Sports e mais!



Ainda nessa edição, confira o que sabemos sobre o Nintendo Switch Sports (Switch), Top 10 dos melhores games de esportes da Nintendo e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista