NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#127
JUL
2020



Xenoblade

XENOBLADE CHRONICLES: DICAS PARA INICIANTES

XENOBLADE CHRONICLES X: OUSADIA E AMBIÇÃO NO MAIOR RPG DE WIIU

XENOBLADE CHRONICLES 2: O RESGATE DAS ORIGENS NO SWITCH

A operação que inundou a Nintendo de sucesso

Xenoblade Chronicles fez um enorme sucesso já em seu lançamento no Japão, ainda em 2010, no Nintendo Wii. Graças à campanha "**Operation Rainfall**", veio para o Ocidente dois anos depois e a aceitação do público foi imediata. Após mais dois jogos de reconhecida qualidade, no Wii U e no Switch, tornou-se umas das franquias mais amadas e respeitas da Nintendo. Revisitamos os três jogos da saga e convidamos você a adentrar conosco em uma das séries de RPGs mais inovadoras e imersivas dos últimos tempos. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

04 **ANÁLISE**
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition



14 **XENOBLADE CHRONICLES X**
Ousadia e ambição no maior RPG de Wii U



26 **XENOBLADE CHRONICLES 2**
O resgate das origens no Nintendo Switch



44 **DICAS E TRUQUES**
Xenoblade Chronicles: Dicas para Iniciantes



NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



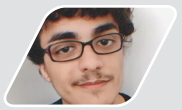
DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



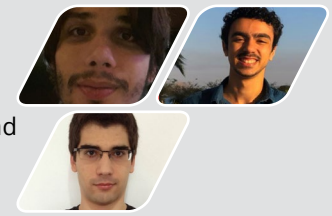
DIRETOR DE DIAGRAMÇÃO
João Pedro Sousa



REDAÇÃO
Ivanir Ignacchitti
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
João Gabriel Haddad
José Carlos Alves



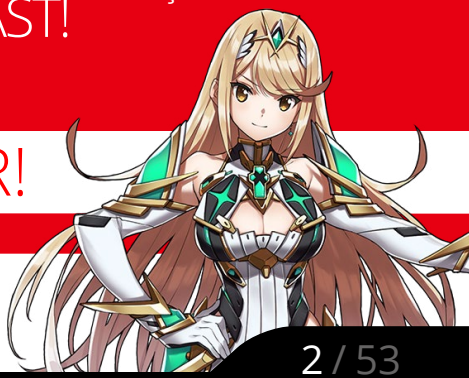
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello Branco
Leandro Alves
Yury Trindade



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

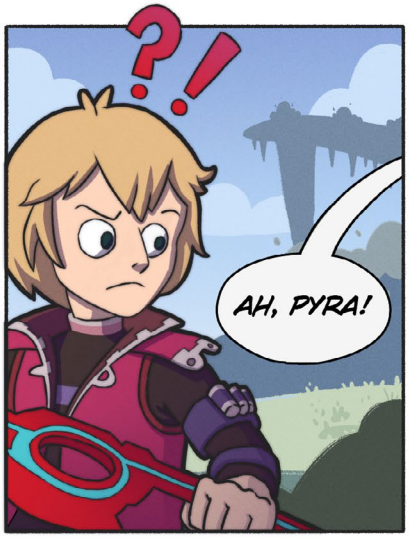


HQ Blast



"Item épico" por *Fernando Silveira*









POR FERNANDO SILVEIRA.

SWITCH



por ***Ivanir Ignacchitti***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Leandro Alves

é um dos melhores RPGs que o Switch tem a oferecer

Quem conhece RPGs provavelmente já ouviu falar de **Xenoblade Chronicles**. Junto com **The Last Story e Pandora's Tower**, o título foi reivindicado no Ocidente por um grupo de fãs do gênero que elaboraram uma grande campanha conhecida como Operation Rainfall. Lançado no fim da vida do Wii, o jogo foi posteriormente portado para o New 3DS e agora recebeu uma nova versão para o Switch após duas sequências: **Xenoblade Chronicles X** (Wii U) e **Xenoblade Chronicles 2** (Switch).

A Edição Definitiva apresenta uma série de melhorias tanto em aspectos gráficos como na interface com usuário, além de um novo epílogo intitulado Future Connected. Confesso que, apesar de ter experimentado um pouco o título no 3DS, esta é a primeira vez que o jogo a fundo. Especialmente para quem ainda não teve contato com a obra e é fã de RPGs, gostaria de deixar claro já de antemão que trata-se de uma obra imperdível.

Um garoto, uma espada e um mundo de gigantes

Há muitas eras, dois gigantes, Mechonis e Bionis lutaram até a morte. No entanto, isso não foi o fim dos conflitos. Criaturas mecânicas conhecidas como Mechon passaram a atacar diretamente Bionis, lar de várias criaturas orgânicas, incluindo humanos chamados de Homs.





Xenoblade conta a história de Shulk, um Hom ainda jovem que mora na Colônia 9 e que acaba se tornando o portador da espada Monado, cuja força é essencial para lidar com os invasores. Enquanto aprende a controlar os poderes especiais da arma, Shulk irá reunir amigos e se aventurar em uma jornada grandiosa.

Evitando entrar em muitos detalhes sobre a história, vale dizer que ela apresenta reviravoltas interessantes. Mesmo oferecendo pistas para o jogador sobre o que está por vir, é fácil se surpreender com a forma como tudo acontece. De fato, mesmo tendo compreendido antecipadamente alguns *twists*, me surpreendi com a coerência do roteiro, que muitas vezes havia apresentado ainda mais pistas do que aquelas que tinha percebido originalmente.



Quando mencionei que a jornada é grande, não é apenas forma de falar. O detalhe que mais chama a atenção em Xenoblade é o seu mundo gigantesco. Cada área oferece vários pequenos nichos para explorar, cada um com monstros e estruturas próprias. Para quem gosta de explorar, é bastante recompensador verificar todos os cantinhos do mapa, especialmente porque conhecer novas localidades implica em ganho de experiência e pontos para novas habilidades. Aliado a isso, existe uma grande quantidade de *sidequests* para realizar e assim conseguir dinheiro, itens e experiência. São dois elementos de *gameplay* que se complementam muito bem, já que cada missão adiciona pontos de interesse no mapa, aumentando o fator recompensa que o jogador recebe ao explorar as áreas. E isso é potencializado pelas mudanças de qualidade de vida da nova versão, já que agora essas tarefas são marcadas mais adequadamente no mapa, tornando sua realização bem conveniente e simples.







Outros fatores que valorizam a exploração são os *achievements* internos e a Collectopedia, uma enciclopédia de itens do jogo. Conforme realiza certos feitos, o jogador é recompensado com conquistas variadas, mas, ao contrário dos sistemas embutidos, por exemplo, nos atuais consoles da Sony e da Microsoft, existe um ganho real no jogo de experiência. Isso oferece uma sensação prática de recompensa por explorar o jogo, assim como no caso da Collectopedia, em que o jogador ganha equipamentos e joias por catalogar os itens encontrados.



A luta contra o destino

Enquanto explora as áreas, o jogador irá encontrar várias criaturas, algumas das quais precisam ser exterminadas para concluir as *quests*. Todas elas têm marcadores, indicando o nível de força (**vermelho** é mais forte do que o jogador) e o que faz elas atacarem (um olho indica "estar no campo de visão do bicho", por exemplo).

É importante avaliar bem isso para evitar entrar em batalhas desnecessárias e garantir que o combate seja algo mais fácil de lidar. Por exemplo, é atrair um inimigo para longe do bando para lutar com um de cada vez. Com isso, é possível lidar com situações mais complexas com soluções inteligentes. Mudanças de equipamentos e habilidades também são fatores que fazem com que a estratégia pré-batalha tenha grande peso.



O combate em si acontece em tempo real, mas não funciona como um RPG de ação. Os ataques básicos dos personagens são executados automaticamente, contanto que eles estejam próximos o suficiente do inimigo selecionado. O jogador controla apenas o líder da equipe, que pode ser mudado a qualquer momento fora das batalhas.

Apesar desse elemento automático, o jogador tem à sua disposição uma série de habilidades ativas chamadas "arts". Elas são o seu principal recurso em batalha, variando desde ataques simples com vantagens de acordo com posicionamento (por exemplo, atrás do inimigo) a técnicas de cura ou auras que fortalecem atributos.

Um exemplo claro da importância disso é o combo mais básico do jogo. Técnicas de cor **rosa** ativam um efeito chamado Break nos inimigos. Com ele ativo, os inimigos ficam suscetíveis a ataques do tipo **verde** que os derrubam no chão (Topple). Por fim, uma *art* **amarela** pode causar Daze, deixando o inimigo temporariamente incapacitado e alongando o tempo em que ele não consegue atacar o jogador.

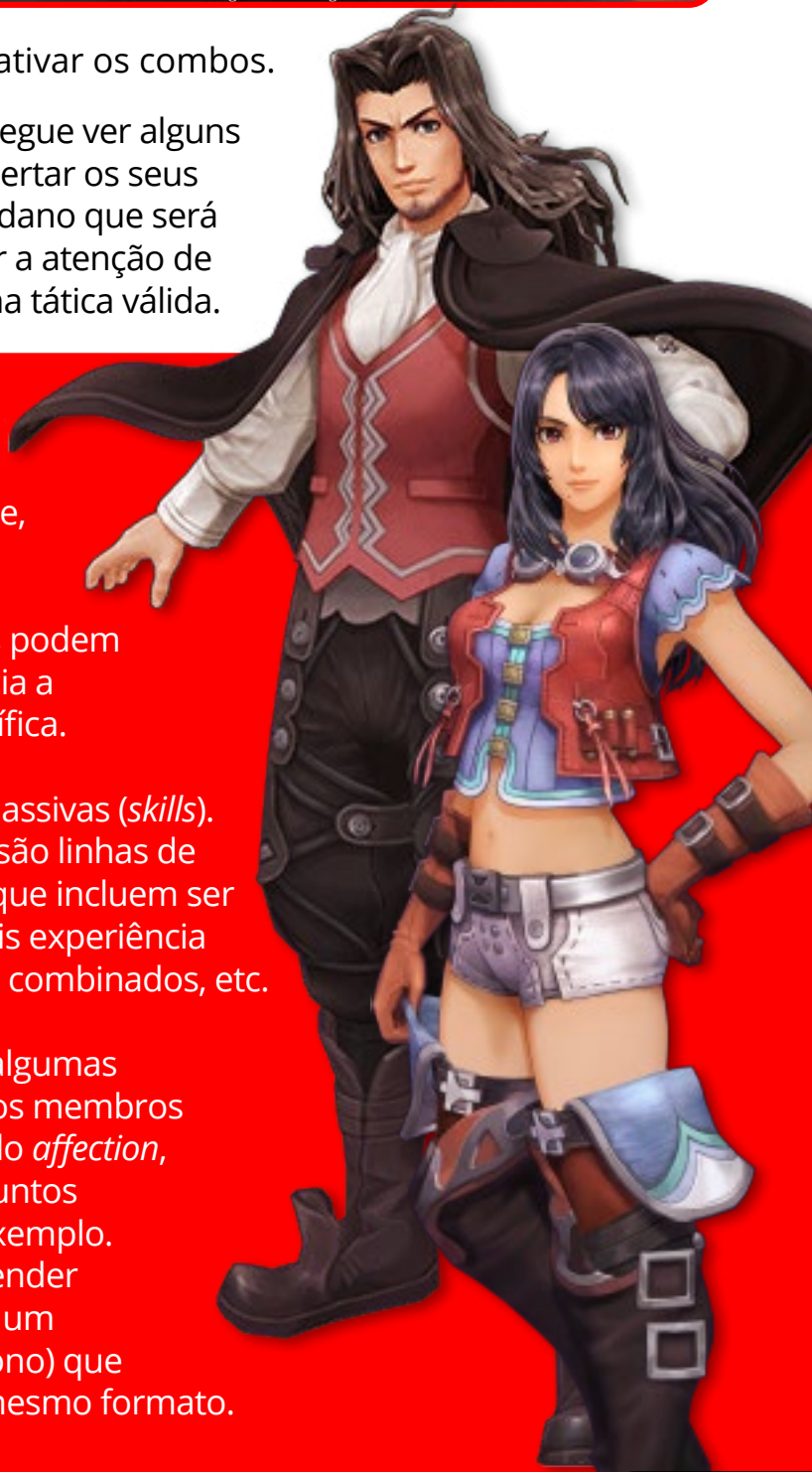


Para fazer isso, no entanto, é necessário ter no seu leque de comandos as *arts* correspondentes. Fazer com que os personagens tenham à sua disposição as técnicas que se complementam para combos específicos é um elemento que pode fazer muita diferença, especialmente se o jogador aprender as fraquezas do inimigo e usar isso a seu favor.



Durante a batalha, ao executar um ataque crítico ou ativar o efeito especial de uma art, o jogador irá encher uma barra chamada Party Gauge. Com três níveis, ela pode ser usada para reviver os personagens (incluindo o líder) ou para ativar um Chain Attack, quando está totalmente carregada. Esse ataque combinado paralisa a batalha e permite que o jogador escolha golpes de cada aliado para atingir os inimigos, sendo uma excelente forma de ativar os combos.

Em algumas batalhas, o jogador também consegue ver alguns ataques que os inimigos irão realizar e pode alertar os seus aliados para tentar mudar o foco ou reduzir o dano que será tomado. Fazer um aliado com mais HP chamar a atenção de um boss enquanto se cura, por exemplo, é uma tática válida.



Porém, como já mencionei, é importante pensar a estratégia fora da batalha. Para isso, outro elemento são os equipamentos, que, além de alterar os atributos dos personagens, contam em alguns casos com a possibilidade de usar jóias. Esses pequenos itens equipáveis podem ter vários tipos de efeito, como “mais resistência a Topple” e podem ser feitos em uma loja específica.

Vale a pena destacar também as habilidades passivas (*skills*). Cada personagem tem três *skill branches*, que são linhas de progresso no aprendizado desses benefícios, que incluem ser capaz de usar armaduras pesadas, ganhar mais experiência fazendo quests, causar mais dano em ataques combinados, etc.

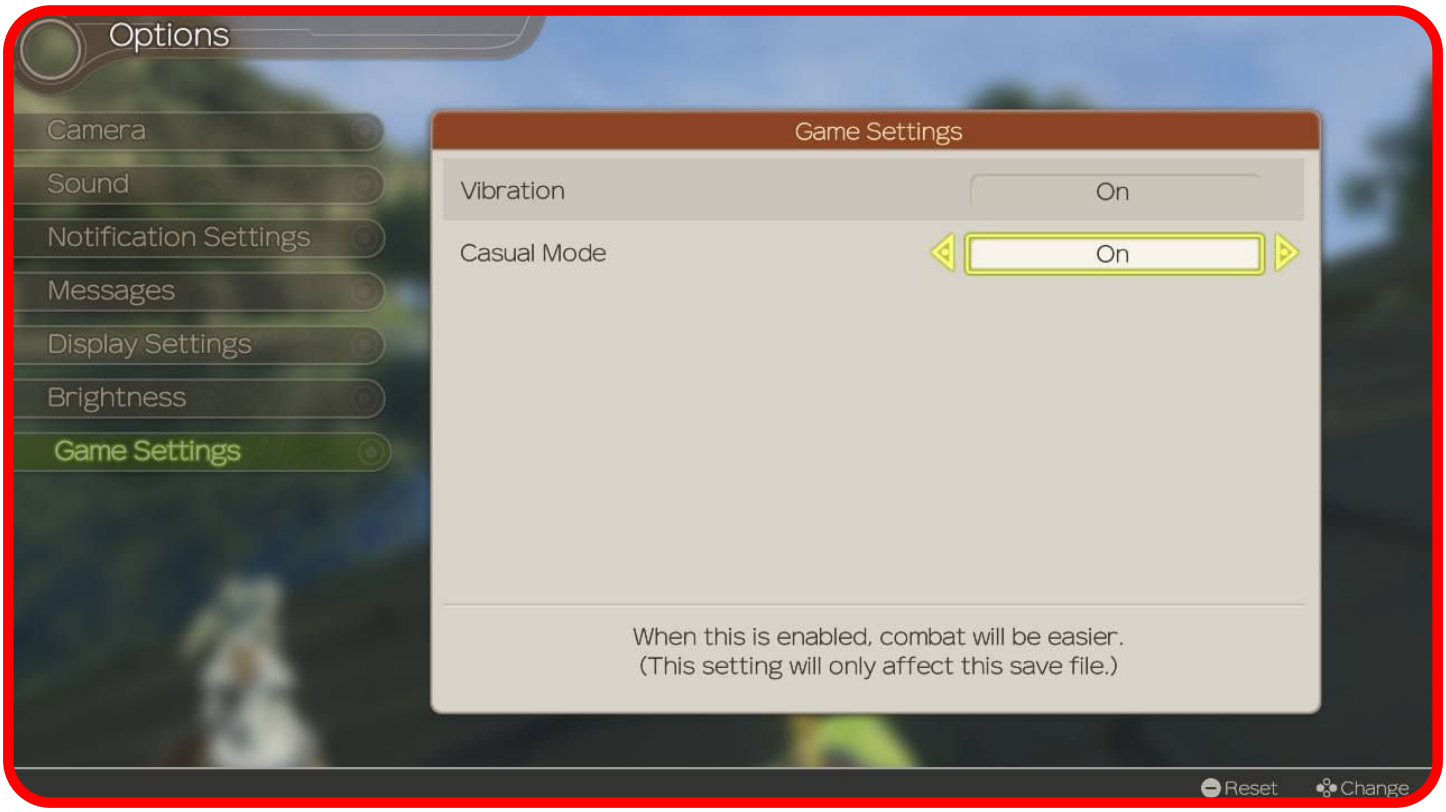
Além da vantagem individual de aprendê-las, algumas delas também podem ser equipadas por outros membros da equipe. Isso depende de um índice chamado *affection*, que aumenta quando os personagens lutam juntos ou através de um sistema de presentes, por exemplo. Quanto mais próximos, mais *skills* podem aprender um do outro, mas cada slot de habilidade tem um formato específico (círculo, quadrado, pentágono) que só pode ser ocupado por aquelas que têm o mesmo formato.

Com todos esses elementos, existe um ciclo de *gameplay* que envolve o constante aprimoramento dos personagens, a exploração do mundo, a realização de quests e o enfrentamento de inimigos. Todos os fatores são fortalecidos juntos adicionando à experiência um claro estímulo ao progresso em suas diversas frentes.



Quanto à dificuldade do jogo, vale destacar que Definitive Edition permite ao jogador escolher um modo Casual (que pode ser habilitado e desabilitado a qualquer momento). Com ele ativado, o jogador ainda terá que entender o funcionamento do jogo, mas não precisará sair procurando combates adicionais para avançar nos momentos mais complicados.

Do lado oposto, caso o jogador queira ter mais desafio, o título conta com a opção de reduzir o nível dos personagens. Ao fazer isso, é possível experimentar uma dificuldade maior artificialmente e se propor desafios. E há também uma área de Time Attack, em que é necessário concluir missões com tempo cronometrado para desbloquear roupas e jóias adicionais para usar com os personagens. Especialmente no modo restrito (em que você usa uma equipe pré-definida), conhecer bem as vantagens de cada um e elaborar estratégias é fundamental.



A edição definitiva

Apesar de já ter mencionado algumas das características da nova edição, como a maior facilidade para encontrar e realizar as *sidequests*, a principal novidade fica por conta do epílogo Future Connected. Nele, Shulk e uma de suas aliadas, Melia, exploram o ombro de Bionis um ano após os eventos do jogo. Em termos de história, a premissa dessa parte não é particularmente inspirada e o roteiro não chama muita atenção. No entanto, as interações entre os personagens, em especial aquelas que envolvem os nopon Nene e Kino, chamam a atenção. Nessa parte do jogo existem certos eventos chamados Quiet Moments, em que os personagens conversam sobre a jornada ou questões mais aleatórias.



Algo similar existe no jogo base, que são os Heart-to-Heart, os momentos de diálogo opcional para personagens com certo nível de *affection*. No entanto, os Quiet Moments são totalmente dublados enquanto os Heart-to-Heart são apenas textuais. Em contrapartida, eles também não oferecem escolhas, mas são muito bem executados, permitindo conhecer melhor os personagens.

Vale destacar que a questão da exploração também continua presente. O ombro de Bionis é um lugar enorme, cheio de *sidequests* que são interessantes de se fazer. Assim como nos Quiet Moments, algumas delas também oferecem uma visão mais aprofundada nos personagens, sendo bem recompensador concluir todas as atividades.



De uma forma geral, o epílogo mantém o espírito do jogo anterior, mas há algumas diferenças mecânicas. Em particular, os Chain Attacks são substituídos por Union Strikes. A ideia é que o jogador precisa procurar por nopon exploradores conhecidos como Ponspectors. Com alguns deles no seu lado, é possível ativar três tipos de ataques especiais devastadores: um focado em causar a maior quantidade de dano, outro que paralisa os inimigos e um terceiro que também cura os aliados. São ao todo 12 Ponspectors, e quanto mais deles você tiver, mais fortes serão os Union Strikes.



Outras mudanças incluem a eliminação de *affection* e da *skill tree*. Apesar das mudanças, o gameplay com Nene e Kino é praticamente o mesmo de Reyn e Sharla, funcionando mais como uma *skin* do que novos personagens de fato. Felizmente, como já mencionei, a personalidade de ambos é bastante charmosa.

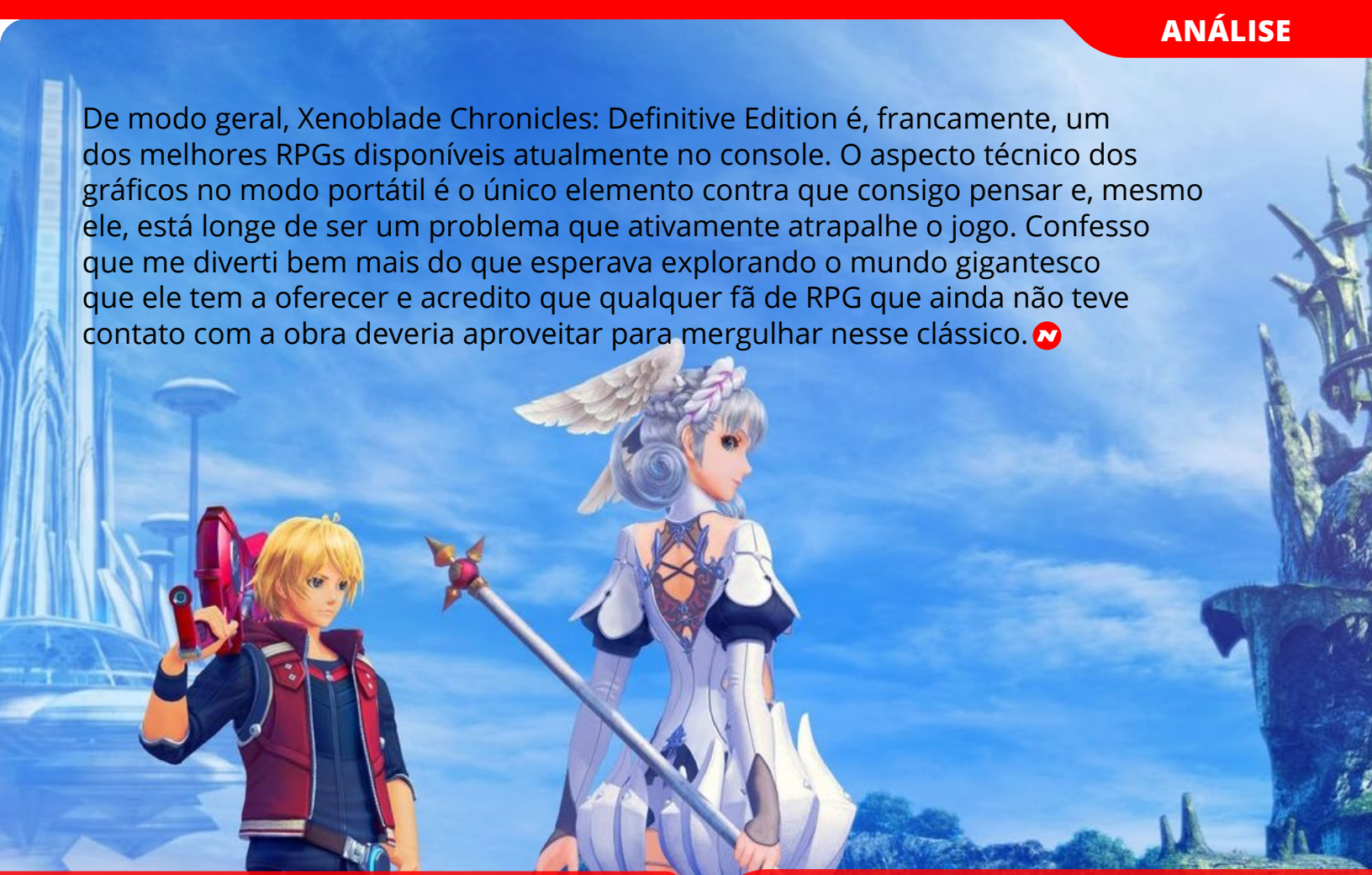
Por fim, gostaria de destacar a ambientação do jogo. As escolhas artísticas por trás do design dos cenários chamam bastante a atenção. Sejam as planícies sem fim de Gaur Plains, o pântano escuro iluminado pelas árvores (Satorl Marsh) ou a combinação de belezas naturais com a tecnologia dos High Entia em Eryth Sea, cada local de Xenoblade é vasto e fantástico. Escutar a trilha em sua versão remasterizada ou original e observar os detalhes das áreas é mais um convite sedutor à exploração.



Porém, ao mesmo tempo, é importante destacar que tecnicamente o visual do jogo deixa a desejar no modo portátil. A diferença é bem nítida, com uma aparência pixelada de *assets* que salta aos olhos. Felizmente, a performance em si não sofre muito, mas é perceptível que o jogo faz até mesmo alguns malabarismos como retirar elementos da tela durante os diálogos. Também vale destacar que os modelos dos personagens são bem diferentes dos que foram utilizados no jogo original e é perceptível que houve maior polimento na sua construção.



De modo geral, Xenoblade Chronicles: Definitive Edition é, francamente, um dos melhores RPGs disponíveis atualmente no console. O aspecto técnico dos gráficos no modo portátil é o único elemento contra que consigo pensar e, mesmo ele, está longe de ser um problema que ativamente atrapalhe o jogo. Confesso que me diverti bem mais do que esperava explorando o mundo gigantesco que ele tem a oferecer e acredito que qualquer fã de RPG que ainda não teve contato com a obra deveria aproveitar para mergulhar nesse clássico.



✓ Prós

- Mundo gigantesco que incentiva o jogador a explorar;
- Ambientação chama a atenção graças ao aspecto artístico dos gráficos e à trilha sonora;
- Batalhas em tempo real com boa dose de estratégia, cuja dificuldade é modulável na nova versão;
- História bem executada com reviravoltas interessantes que conseguem surpreender o jogador, mesmo dando pistas do que está por vir;
- Epílogo Future Connected adiciona interações entre personagens e sidequests muito interessantes.

✗ Contras

- Visual deixa a desejar no modo portátil.

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition (Switch)
Desenvolvedor Monolith Soft/ Monster Games
Gênero RPG eletrônico de ação
Lançamento 29 de maio de 2020

Nota **10**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee!

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por ***Renan Rossi***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

Ousadia e ambição no maior RPG de Wii U

Após o enorme sucesso de **Xenoblade Chronicles** (Wii), era mais que esperada uma sequência para o RPG da Monolith Soft que apresentou uma perfeita simetria entre histórias complexas, exploração de grandes áreas e mecânicas de combate em tempo real. Em 2015, **Xenoblade Chronicles X** (Wii U) causou uma verdadeira cisão nas expectativas dos fãs. Ao mesmo tempo em que trouxe muitos elementos já aguardados, também apresentou uma série de novas mecânicas e concepções narrativas. Para alguns, um título diferente demais dentro da trilogia. Já para outros, uma verdadeira joia rara subestimada.

Um olhar dentro e fora da caixa

Em níveis de exploração e imersão, Xenoblade Chronicles X é definitivamente o mais ambicioso da trilogia. Mesmo não se passando sobre os corpos de titãs, como acontece em Xenoblade Chronicles e **Xenoblade Chronicles 2** (Switch), a sensação de estar em meio à natureza inóspita de um planeta desconhecido, Mira, também traz à tona o sentimento do quão pequena é a presença humana no universo. Diversidade e imensidão são as palavras-chave do maior RPG do WiiU.



Determinada a surpreender, a equipe de Tetsuya Takahashi, grande nome por trás da Monolith Soft, refletiu a diversidade de ideias dentro da companhia. O time montado para a produção do game contou com os diretores do primeiro título, Genki Yokota e Koh Kojima, enquanto o design de personagens, criaturas, robôs e cenários reuniu figuras de peso, com a participação de Kunihiko Tanaka e Kouichi Mugitani, da série **Xenosaga**; Takayuki Yanase (**Ghost in the Shell: Arise**); Yasushi Suzuki (**Sin and Punishment**); Raita Kazama, Yoko Tsukamoto (**Lord of Vermilion**); Hideyuki Matsumoto (**Front Mission**) e a empresa Kusanagi, responsável pelo design de cenários de fundo, com experiência anterior em **Ni no Kuni: Dominion of the Dark Djinn**.



O enredo ficou por conta do trabalho conjunto de Takahashi, Yuichiro Takeda e Kazuho Hyodo, este último o escritor da série **Mobile Suit Gundam**, e os efeitos sonoros ficaram a cargo da Sound Racer, que já havia trabalhado em **Xenosaga** e **Final Fantasy**.

Assim como aconteceu no primeiro game, a presença da Nintendo no papel de supervisora dos projetos envolvendo a série Xenoblade garantiu o desafio necessário para entregar um produto de qualidade. O próprio Takahashi revelou à época a disposição da equipe em apresentar o melhor resultado possível dentro das capacidades do Wii U. Não à toa o game é um dos mais belos do console, levando o desempenho do *hardware* ao máximo.

Outra concepção seguida à risca por Takahashi foi o olhar atento aos RPGs ocidentais e a maneira como trabalhavam conceitos de exploração em mundo aberto, com inspirações advindas de grandes franquias como **The Elder Scrolls**, **Dragon Age** e **The Witcher**. O objetivo era aproveitar vários desses elementos e ajustá-los dentro das ideias discutidas em Chronicles X. Inicialmente, o plano era fazer o jogador viajar por vários planetas diferentes, mas a equipe concordou que um único planeta dividido em grandes continentes seria suficiente para unir a exploração de mundo ocidental aos aspectos orientais dos RPGs de temática futurista.



Jogo imenso

Pilar central e grande atrativo de Chronicles X, o conceito de mundo aberto foi o primeiro elemento trabalhado no game. A afirmação foi feita por Takahashi em 2015 no antigo quadro intitulado **Iwata Asks**, no qual o então presidente da Nintendo, Satoru Iwata, realizava entrevistas com as equipes que produziam novos games para Wii U e 3DS.

"Quando desenvolvemos Xenoblade Chronicles, nós realmente queríamos que os jogadores pudessem ir a qualquer lugar mostrado na tela, mas infelizmente havia lugares impossíveis de alcançar. Mas isso não será um problema em Chronicles X. Não queríamos desapontar os jogadores quando se esforçavam para alcançar lugares de difícil acesso, então há muito conteúdo oculto em diversas localidades", disse Takahashi na ocasião.









De fato, explorar os cinco continentes de Mira (Primordia, Noctilum, Oblivia, Sylvalum e Cauldros) garante experiências únicas em ambientação, fauna e flora, com diversas paisagens de tirar o fôlego e localidades em que sempre há algo a ser investigado ou coletado. Tudo que vemos no horizonte é alcançável, seja a pé ou a bordo dos imponentes Skells.

Esse conceito de poder chegar a qualquer ponto visível do mapa foi extremamente elogiado na época, ainda mais em se tratando de uma área com 400 km² de exploração, maior até mesmo que os mapas de **The Elder Scrolls V: Skyrim** e **The Witcher 3: Wild Hunt**, para abordarmos exemplos de games lançados em 2011 e 2015, e **Assassin's Creed Odyssey**, lançado em 2018. A excelência rendeu inclusive a participação da Monolith Soft no desenvolvimento do mapa de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Wii U/Switch).



Xenoblade Chronicles X deixou claro logo no início que, apesar de beber muito da fonte do game anterior, não se tratava de uma continuação e muito menos de um RPG para qualquer tipo de jogador. Desta vez abordando uma história mais realista, o jogo nos mostra a humanidade sendo colocada em risco ao deparar-se no centro de um conflito entre duas raças alienígenas. Como única opção de sobrevivência, naves de vários países deixaram a Terra em busca de um novo local para abrigar a espécie, desembarcando forçosamente no planeta Mira, um ambiente inóspito com fauna e flora desconhecidas. É aí que o jogo começa.



Sua tarefa é garantir o recomeço da raça humana e a exploração do novo mundo na busca por recursos e conhecimento. A trama principal entrega revelações emblemáticas envolvendo conceitos de discriminação, xenofobia, religiosidade, traição, redenção, diversidade, pluralidade de ideias e ênfase no trabalho em equipe.





Apesar da campanha principal nos levar a atravessar os cinco continentes, a maior parte dessas regiões pode passar despercebida pelos mais apressados. A cereja do bolo em Chronicles X é justamente a exploração de Mira. Para incentivar o ímpeto de descoberta, foi implantada a mecânica de obtenção de recursos minerais que auxiliam no desenvolvimento da cidade principal, New Los Angeles.



A cada segmento do mapa alcançado, é possível implantar os chamados Data Probes, equipamentos que permitem a identificação de áreas e extração de recursos. Quanto mais recursos e regiões desbloqueadas, mais aprimoramentos de personagem e missões aparecem na cidade. Tudo isso monitorado pela tela do GamePad, como se fosse um computador de bordo.



Complexo e instigante

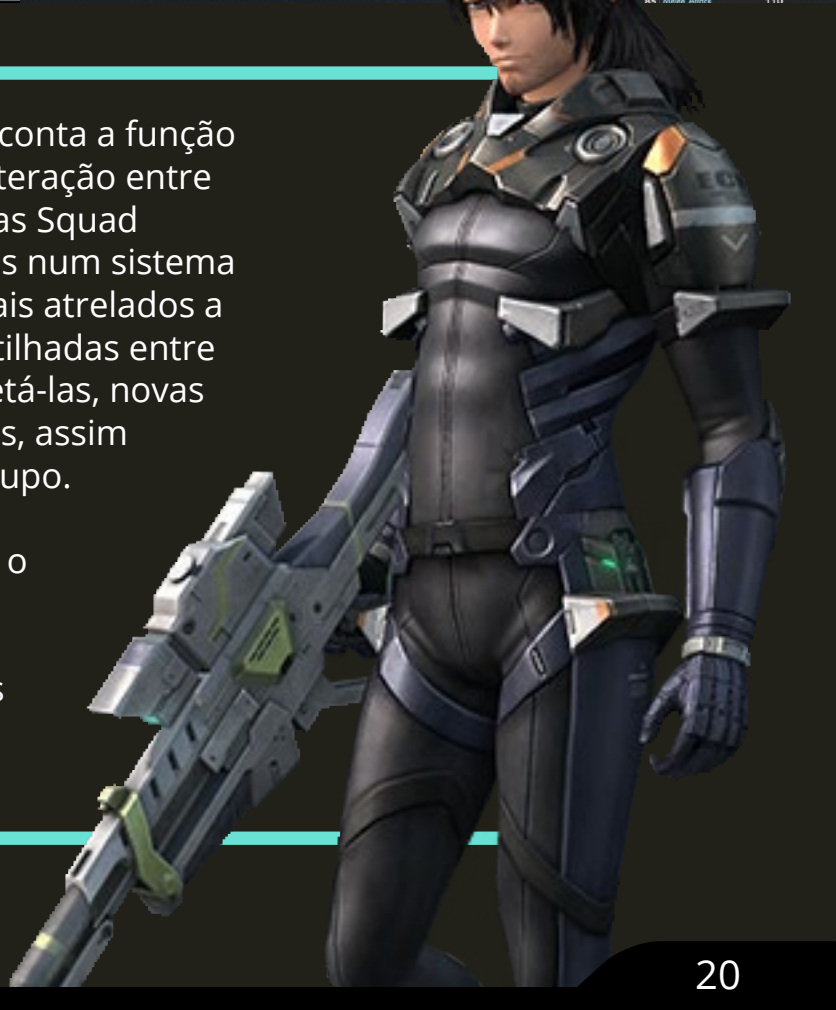
Para realizar as mais diversas tarefas e abastecer a cidade principal do game, os humanos criaram a Builders of the Legacy After the Destruction of Earth, ou simplesmente BLADE, organização militar responsável por desvendar os mistérios do planeta e efetuar expedições para encontrar resquícios da nave terrestre que pousou forçosamente em Mira. O jogador controla um avatar customizável, sobrevivente da queda e resgatado de uma cápsula de fuga pela general Elma, uma das figuras centrais da história.



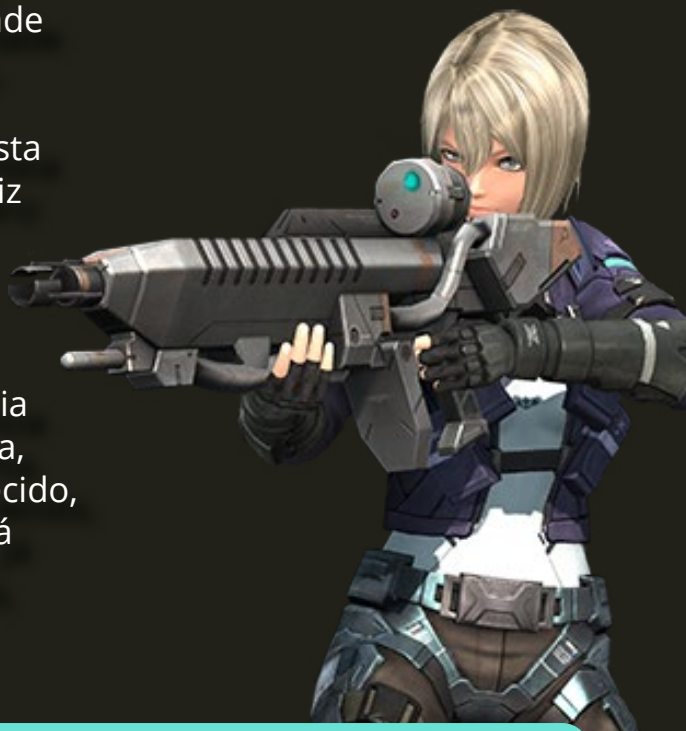


Esse fator faz certo sentido ao levar em conta a função online de Chronicles X, que permite a interação entre usuários. O modo incorpora as chamadas Squad Missions, que unem grupos de jogadores num sistema passivo para completar objetivos pessoais atrelados a uma meta em comum. Elas são compartilhadas entre os membros do esquadrão e, ao completá-las, novas missões aparecem na base de operações, assim como recompensas pelo trabalho em grupo.

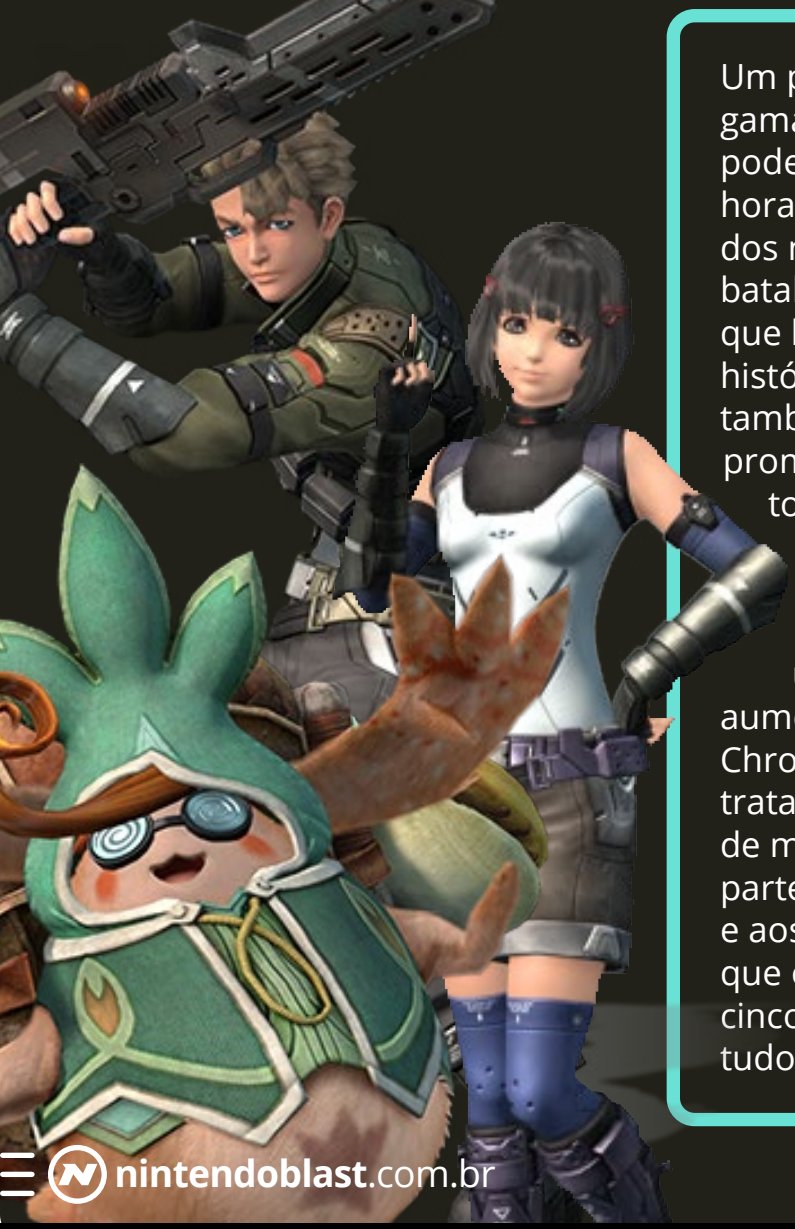
Uma barra é preenchida de acordo com o sucesso das missões, para desbloquear batalhas contra grandes chefes com participação ativa de até quatro pessoas para a obtenção de itens raros usados na criação de armamentos avançados.



A inclusão de elementos multiplayer em Xenoblade Chronicles X foi uma maneira de engajar a comunidade da franquia. No entanto, o preço a se pagar refletiu-se em cortes na narrativa principal de modo a simplificá-la, uma vez que não haveria um protagonista propriamente dito. Na época, Muitos torceram o nariz com a mudança. A modelagem dos personagens também deixou a desejar em contraste com a beleza vista na ambientação das regiões de Mira.



Por isso, o título não foi nomeado com uma sequência numérica. O "X" que aparece na tela inicial representa, nas versões ocidentais, um símbolo para o desconhecido, assim como a interação entre homens e máquinas. Já na cultura oriental, a letra faz alusão ao termo cross, que representa o encontro de diferentes raças no game e a conectividade online entre jogadores.



Um ponto positivo foi a adição de uma alta gama de personagens secundários que podem entrar para a equipe. Dedicar algumas horas para aumentar o nível de afinidade dos novos membros garantiu estilos de batalha diferenciados e missões secundárias que levam o jogador por ambientes e histórias paralelas à campanha principal. Isso também torna a jogatina offline bastante promissora e é a melhor forma de conhecer todo o universo de Chronicles X.

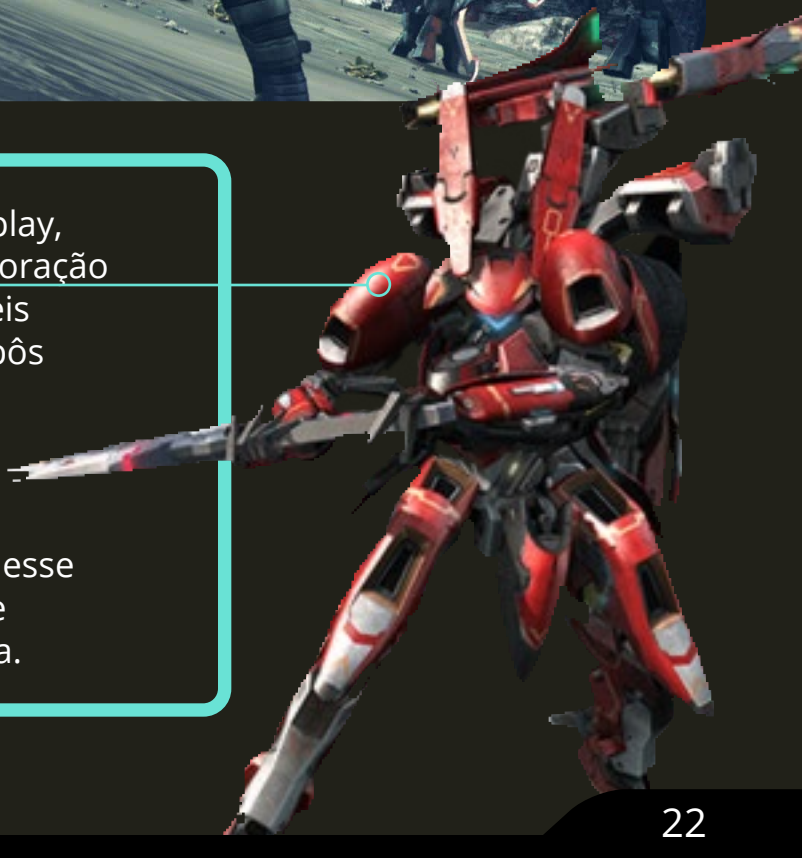
Para se ter uma ideia, as missões secundárias, segundo Koh Kojima, um dos diretores do game, tiveram um aumento de 3000% em relação ao Xenoblade Chronicles original. No entanto, não se tratava apenas de um aumento quantitativo de missões repetitivas. Pelo contrário: boa parte delas estão mais ligadas à narrativa e aos mistérios do planeta Mira. "Acredito que os jogadores podem apreciar o game cinco vezes mais se tentarem completar tudo", disse Kojima no **Iwata Asks**.

Desafiador

Em relação às batalhas, quem jogou o primeiro Chronicles se sentirá confortável com o já conhecido sistema de Arts, ataques especiais ativados ao se escolher ícones no canto inferior da tela enquanto a ação se desenrola. Cada uma possui seu atributo e efeito, e elas estão divididas em habilidades de ataque físico e ataque à distância, com armas de fogo relacionadas ao tipo de classe escolhida e que podem evoluir de acordo com a preferência do jogador.



Após algumas dezenas de horas de gameplay, os Skells são habilitados para uso em exploração e batalhas. Oponentes até então invencíveis agora sucumbem perante o poder dos robôs gigantes, dando novo fôlego ao game. O desafio fica mesmo por conta das batalhas contra inimigos acima do nível 60 (o limite dos Skells), podendo chegar até o nível 99. É a partir desse momento que a verdadeira experiência de combate em Xenoblade Chronicles X brilha.

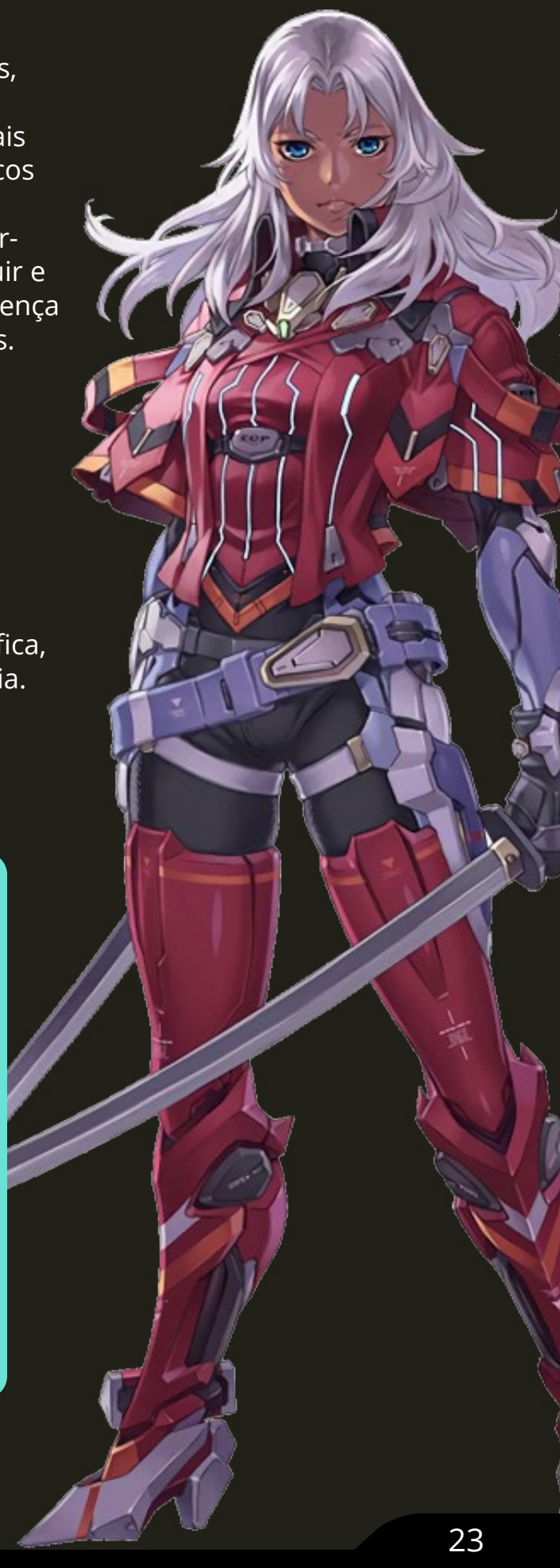


Entretanto, nada disso é explicado de forma clara e, muitas vezes, para entender as mecânicas mais complexas de batalha ou evolução dos personagens, é preciso vasculhar telas e mais telas de menus. Melhorias de equipamento e a criação de armas mais poderosas para os Skells ficam escondidas em tópicos secundários nos terminais de New Los Angeles. É necessário gastar algum tempo neles até acostumar-se com todas as informações. Aprender como evoluir e aplicar corretamente as habilidades faz toda a diferença na hora de enfrentar inimigos até então impossíveis.

Mesmo parecendo um tanto quanto contraditório, esse tipo de experiência mais complexa e sem muitas explicações objetivas era justamente parte da ideia de Takahashi, que mobilizou a equipe para criar um título hardcore que exigisse mais do jogador. Enquanto alguns desistiram do game pela complexidade, outros o interpretaram como um verdadeiro representante dos RPGs de ficção científica, considerando Chronicles X como o melhor da trilogia.

Joia rara do Wii U

Além de forçar o hardware do Wii U ao máximo, Xenoblade Chronicles X também ocupa quase que a totalidade dos 25 GB de armazenamento nos discos de sua versão física. Durante o desenvolvimento, Takahashi inclusive cogitou utilizar um segundo disco para garantir melhorias de performance. Após o lançamento, uma série de packs foram disponibilizados para download, acrescentando mais 10 GB para acelerar o tempo de carregamento de cenários e objetos. Donos da versão mais básica do console, com apenas 8 GB de armazenamento interno, sofreram na época.



A versão ocidental passou por censuras em relação ao tamanho dos seios das personagens femininas e a retirada de determinadas vestimentas, bem como a inclusão de mais personagens e novas missões secundárias anteriormente vendidas como DLCs no Japão. Com tantos lançamentos de peso que marcaram o ano de 2015, bem como a baixíssima popularidade do WiiU à época, Xenoblade Chronicles X pode não ter alcançado o sucesso que merecia. Contudo, não deixa de ser uma das grandes pérolas do console e dos RPGs da 8ª geração.





Em 2018, em entrevista ao portal **US Gamer**, Tetsuya Takahashi revelou o desejo em trabalhar no port de Chronicles X para Switch. Porém, dificuldades técnicas e principalmente o alto investimento para a adaptação ao console híbrido foram considerados grandes empecilhos, o que prende o RPG a um título ainda restrito ao Wii U. Mesmo assim, tanto Takahashi quanto Koh Kojima não descartam a possibilidade de desenvolver uma sequência, mas isso faria a série tomar uma direção completamente nova. Nos resta apenas aguardar para que a aventura interplanetária também aterrisse no Switch um dia.

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Xenoblade Chronicles 2

o resgate das origens no Switch



por ***Renan Rossi***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Leandro Alves

Xenoblade Chronicles 2 (Switch) é até hoje um dos grandes JRPGs já lançados para o console híbrido da Nintendo. Com um resgate quase que total dos elementos que construíram o sucesso do primeiro **Xenoblade Chronicles** (Wii), a epopeia de Rex e Pyra na busca por Elysium traz de volta uma aventura puxada pela narrativa densa e filosófica, marcas registradas da série Xeno. Definitivamente, um título que condensa a essência da Monolith Soft e de seu principal líder, Tetsuya Takahashi.

De volta à história

Quando falamos na trilogia Xenoblade, fica estranho assimilar que Xenoblade Chronicles 2 na verdade foi o terceiro título lançado. No meio do caminho houve uma mudança de planejamento que contribuiu tanto para a exclusão de determinadas ideias quanto para a manutenção do que havia dado certo.



Desde que Tetsuya Takahashi deu início à série Xeno, em 1998, com **Xenogears**, o diferencial de seus jogos estava na abordagem de uma narrativa profunda. Conceitos de humanidade, avanço científico, questões existenciais, virtudes e defeitos do ser humano, compreendiam uma receita única que definiu todos os jogos seguintes.

No entanto, **Xenoblade Chronicles X** (Wii U), o segundo título da trilogia Chronicles, implementou aspectos de interatividade *online* e foco maior na exploração, quebrando a tradição existente até aquele momento e indo até mesmo contra o sucesso estrondoso da aventura de Shulk no título de Wii e que recentemente ganhou sua versão remasterizada, **Xenoblade Chronicles: Definitive Edition,** no Switch.



Tudo isso foi repensado em Chronicles 2. Desta vez, a história voltou ao palco principal e brilhou ao nos apresentar a ficção envolvente de Rex, um caçador e comerciante de materiais antigos, ao encontrar Pyra, denominada pelas lendas como a Aegis, um ser de força suprema.



Velhas ideias, novas experiências

Lançado apenas dois anos após seu antecessor, Chronicles 2 é um projeto que remonta, na verdade, a 2014, ainda durante o desenvolvimento de Chronicles X, que já angariava críticas negativas dos fãs por sua baixa ênfase na história, noticiada pela mídia da época. Muitos elementos e ideias, contudo, ficaram na gaveta até o recebimento do kit de desenvolvimento do Switch, que abriu novas perspectivas para mecânicas de jogabilidade e aspectos gráficos.

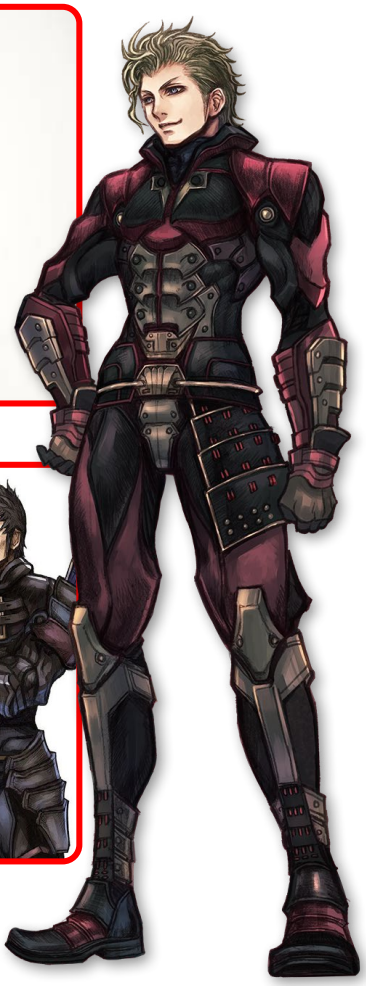
Por ser mais narrativo, o game seguiu a fórmula do primeiro Chronicles e focou-se em figuras humanas e não-humanas carregadas de personalidade. Inspirado pelos animes, Takahashi realizou um de seus sonhos profissionais ao firmar parceria com Tetsuya Nomura, um dos mais renomados artistas da franquia Final Fantasy. Foi Nomura quem desenhou todos os vilões da misteriosa organização Torna. Outros desenhistas conhecidos da série Xeno também retornaram, como Kunihiko Tanaka e Soraya Saga, esposa de Takahashi, para a criação dos protagonistas e das mais variadas formas de Blades.











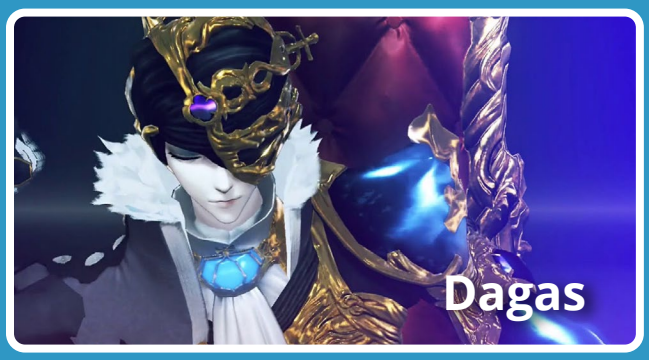


O vasto número de Blades disponíveis para servir aos Drivers contribuiu, segundo afirmação de Takahashi ao portal **US Gamer** em 2018, para aumentar as habilidades de sua equipe. A intenção foi criar um "clima de festa" e incentivar a liberdade criativa. Tantos resultados diferentes levaram à aplicação de um sistema de *gashapon*, termo japonês no qual não se sabe o que virá dentro de um brinde ou máquinas de brinquedo. Ao estabelecer o elo com núcleos de cristal, o jogador nunca saberia qual Blade apareceria, renovando o fator surpresa a cada jogatina.



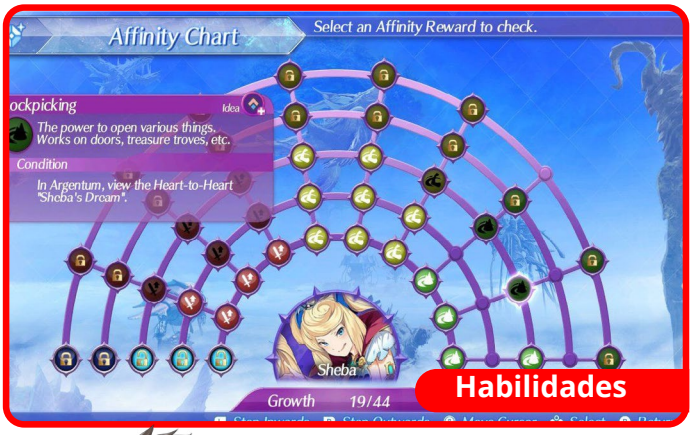
Um elemento narrativo interessante sobre os Blades é que eles retornam à sua forma de cristal caso seu parceiro morra, perdendo todas as memórias adquiridas. Isso é utilizado em vários momentos, seja na história principal ou em missões secundárias, garantindo uma carga maior de afinidade, já que cada um deles apresenta comportamentos únicos.

Dagas, por exemplo, é um guerreiro da nobreza que alega ser o herdeiro de um reino há muito esquecido, enquanto as irmãs Theory e Praxis inicialmente são parceiras de vilões, passando por um grande arco de redenção até entrarem para o time.


Dagas


Theory e Praxis

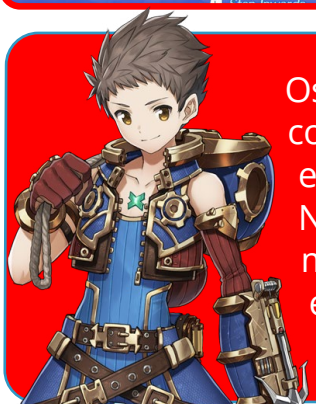
Conhecer a fundo a história de cada Blade não é apenas uma experiência narrativa, mas também contribui para o fortalecimento de suas habilidades em batalha. Isso faz com a que a missão de desbloquear todos eles e aumentar seus poderes ao máximo leve um tempo de jogo que facilmente extrapola a atenção dedicada à aventura principal, chegando à casa das centenas de horas. Até mesmo os Blades que não estão no time podem ser enviados em jornadas cronometradas para obtenção de itens e aprimoramentos enquanto não são utilizados.



Habilidades



Missões



Os Drivers, que assumem o papel dos personagens controláveis, também esbanjam personalidade. Além de Rex e sua inocência e altruísmo, Chronicles 2 nos apresenta Nia, inicialmente uma cúmplice de Torna, mas que muda de lado. Ela é uma sobrevivente de seu povo e desconfia de tudo e de todos, que aos poucos aprende a confiar no poder da amizade.



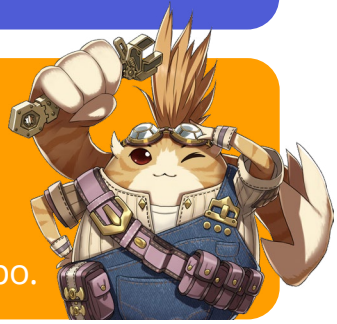


Mòrag, comandante das forças imperiais de Mor Ardain, é uma estrategista em batalha e dificilmente demonstra emoções.



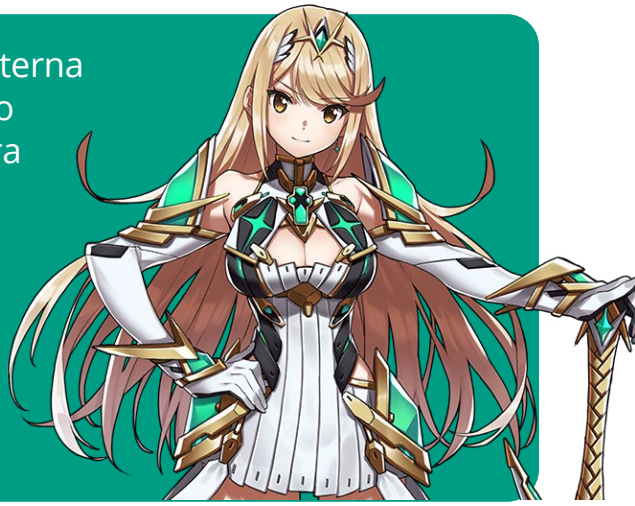
Já Zeke é o lado emotivo do grupo, alternando entre alegria e tristeza, como um alívio cômico.

Por fim, mas não menos importante, temos Tora, um Nopon cientista repleto de trejeitos nerds, tanto os mais claros como os mais obscuros. Ele é o responsável pela criação de Poppy, uma Blade artificial que vive colocando-o em situações constrangedoras. A mistura de características estabelece o balanço perfeito para a concepção de uma aventura em grupo.



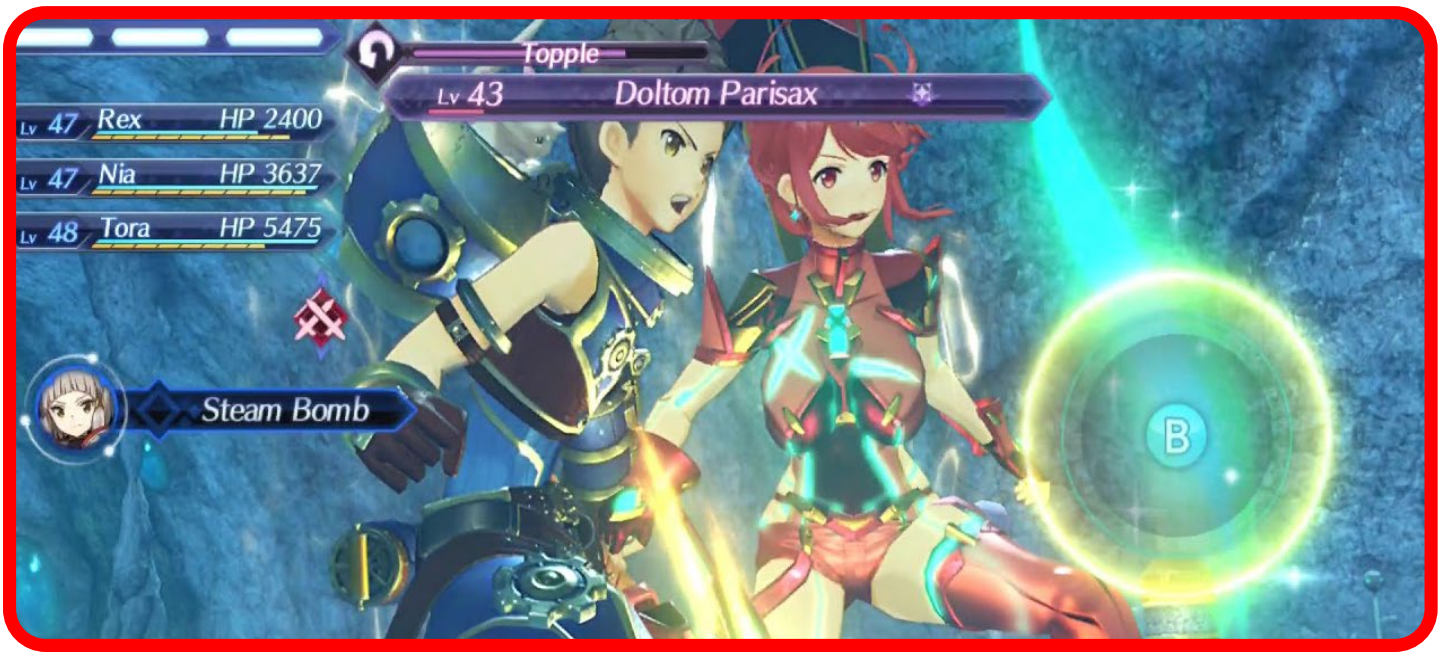


A própria protagonista, Pyra, alterna sua personalidade ao assumir o papel de Mythra, sua verdadeira essência. É contrastante o choque de comportamento entre as duas nos momentos em que se destacam na história, como se fossem dois lados extremamente diferentes da mesma moeda.



Outra conhecida experiência que recebeu uma repaginada foi o sistema de batalha. Apesar de seguir a ideia de ataques automáticos que carregam as Arts enquanto o personagem se movimenta ao redor do inimigo, a fórmula trouxe mecânicas diferenciadas.

Ao utilizar as Arts, elas também carregam outra habilidade especial mais poderosa que gera um dano elemental de acordo com o tipo de Blade que estiver servindo ao Driver. A cada novo dano elemental causado, é possível acumular efeitos e gerar combos de Blades em um ataque finalizador.



A mecânica Break/Topple, do primeiro Chronicles, também retorna, mas dessa vez na companhia de outras duas variantes: Launch e Smash, a primeira mantendo o inimigo levitando no ar por um tempo e a segunda derrubando-o novamente no chão. Em momentos mais avançados da história, ambos os estilos acarretam maneiras mais destrutivas de vencer os inimigos utilizando ataques conjuntos (*chain attacks*) que destroem os orbes elementais deixados pelos golpes especiais, num ciclo de combos que gera *overkills* e novas sequências animadas de finalização.

No quesito ambientação, Chronicles 2 evolui o conceito do primeiro Xenoblade. Cenários de floresta e campos abertos dividem espaço com temas industriais, glaciais e subterrâneos, algumas vezes mesclando esses elementos em experiências únicas e com paisagens extremamente exóticas. Já a trilha sonora contou com o brilhante trabalho de Yasunori Mitsuda (**Chrono Trigger**, **Xenogears**, **Chrono Cross**), garantindo uma alta qualidade ao nível de sua competência. Mais de 120 trilhas foram gravadas para o game.













Elysium



Elysium e o fim do mundo

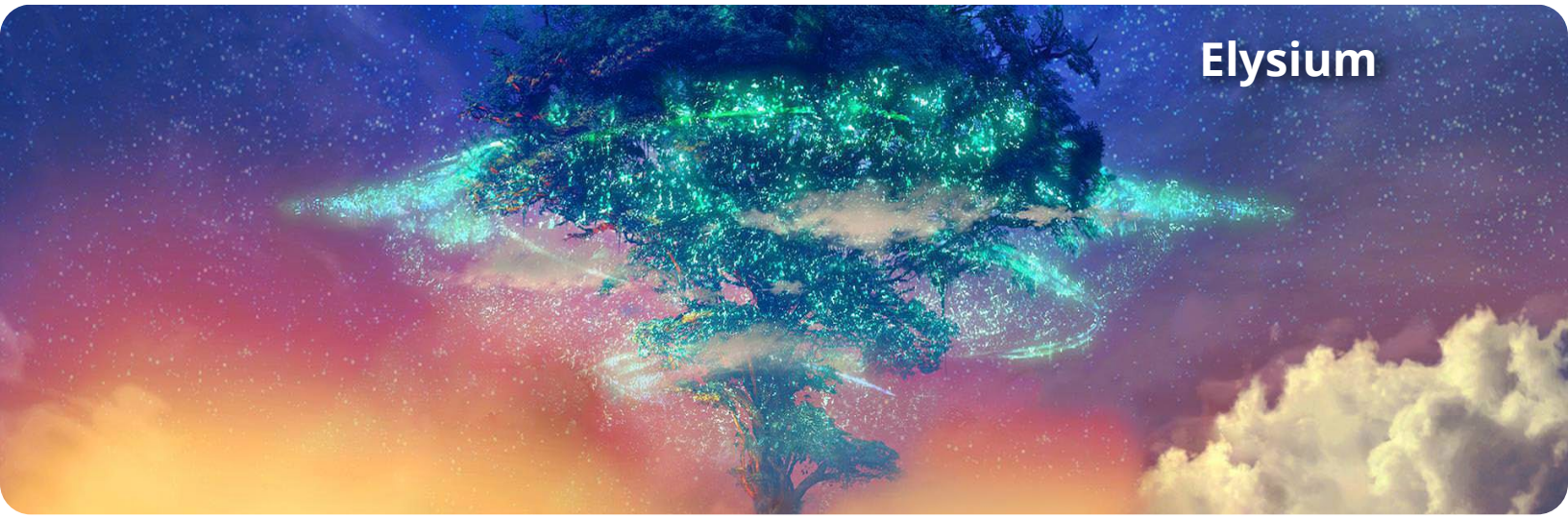
O universo de Chronicles 2 abrange a existência de humanos e demais raças em sua vida em sintonia com os chamados Blades, seres místicos nascidos do núcleo de cristais e que desenvolvem uma ligação com seu parceiro, transformando-os em Drivers. Em Alrest, eles passam seus dias sobre os corpos de titãs, semelhante ao ocorrido no primeiro Chronicles. Percorrendo um ciclo anual, os colossos contornam a grande Árvore da Vida, conhecida pelas lendas como a responsável pela origem de tudo.





Cada titã é povoado por civilizações mais ou menos desenvolvidas que as outras, o que faz da exploração de recursos um elemento de ascensão e queda. Ao mesmo tempo em que as sociedades florescem sua tecnologia, a força vital dos titãs é consumida até o ponto em que não se tornam mais habitáveis e sucumbem em um mar de nuvens. Um cenário perfeito para o surgimento de mazelas, como a discriminação racial, luxúria, miséria, questões de preservação ambiental, guerras e a busca por algo divino como elemento salvador.

Rex acredita que a resposta para salvar a todos está na Árvore da Vida e nas lendas que apontam que em seu topo há um lugar chamado Elysium, algo como o Paraíso, no qual todos viveriam em harmonia e igualdade. No entanto, ninguém o leva a sério. Rex é o tipo de protagonista ingênuo e simples, porém cheio de força de vontade para ajudar os outros. Ao voltar à guilda de comerciantes após mais um dia de trabalho, ele é contratado por um grupo misterioso para resgatar uma antiga nave no fundo do mar de nuvens.


Elysium

O grupo, na verdade, é formado por integrantes de Torna, civilização que havia sido exterminada com a morte de seu titã mais de 500 anos atrás na batalha conhecida como Guerra dos Aegis, travada entre Mythra (a essência de Pyra) e Malos. Ambos foram criados no início dos tempos dentro da Árvore da Vida e são considerados os seres mais poderosos de Alrest.

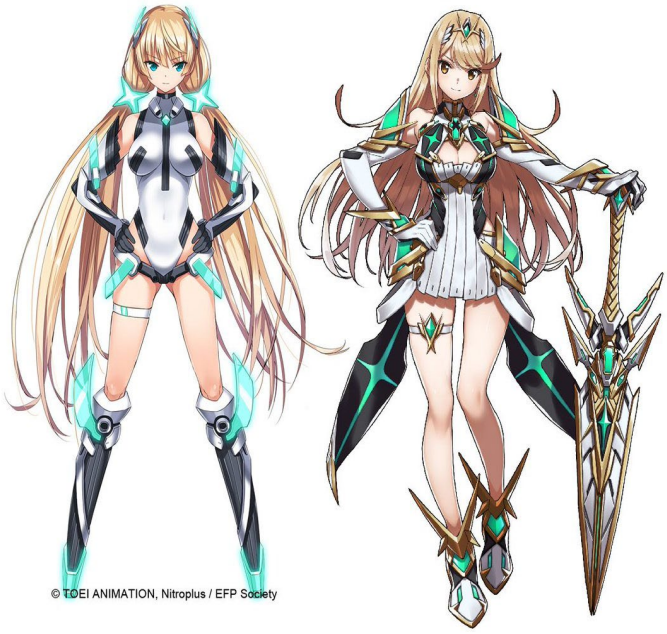


Porém, eles haviam caído no esquecimento com o passar dos séculos. A intenção de Malos, despertado novamente, é utilizar os poderes de Pyra para recuperar-se dos ferimentos da guerra passada e dar prosseguimento ao seu plano de destruição da vida. A Aegis da luz é encontrada em estado de repouso dentro da nave e acaba tendo contato com Rex. Ela também busca Elysium e procura por respostas sobre sua existência.

É nessa trama que o jogador inicia uma imensa aventura por Alrest, repleta de segredos e reviravoltas bem ao estilo da série Xeno. Para incrementar o nível de imersão, Takahashi colocou como líder do design de personagens o desenhista Masatsugu Saito, conhecido por seu trabalho na animação **Rakuen Tsuihou: Expelled from Paradise**. O intuito foi trazer uma característica mais próxima aos animes para Xenoblade Chronicles 2, com expressões faciais mais impactantes.



A narrativa do jogo utiliza muito bem o conceito artístico e entrega uma experiência fluida e instigante, como se fosse um filme, fora a grande semelhança visual entre Mythra e Angela Balzac, a protagonista da animação de Saito.



Desafios e soluções

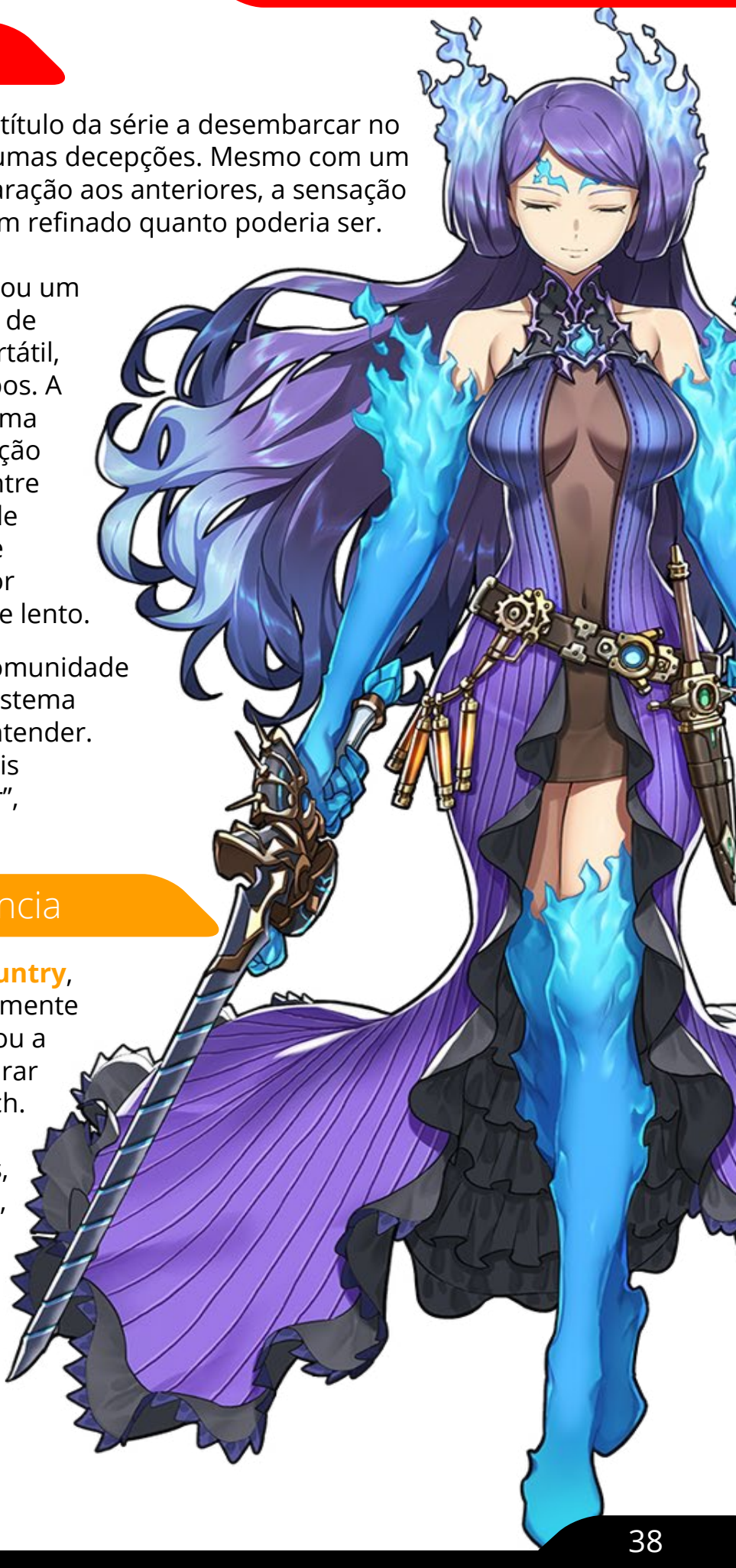
A expectativa gerada pelo primeiro título da série a desembarcar no Switch infelizmente não fugiu a algumas decepções. Mesmo com um *hardware* mais poderoso em comparação aos anteriores, a sensação é que Chronicles 2 não ficou tão bem refinado quanto poderia ser.

A natureza híbrida do Switch reservou um enorme desafio para manter a taxa de desempenho nos modos dock e portátil, com diferenças gritantes entre ambos. A resolução em 720p na TV garante uma boa experiência, enquanto a resolução dinâmica do modo portátil oscila entre 540p e 378p, com grandes perdas de *frame rate*. Além disso, o sistema de batalha também foi considerado por muitos um tanto quanto complexo e lento.

“Nós ouvimos os comentários da comunidade sobre como alguns elementos do sistema de batalha eram complicados de entender. Queríamos fazer algo que fosse mais simplificado e fácil de compreender”, revelou Takahashi ao **US Gamer**.

Torna, uma nova experiência

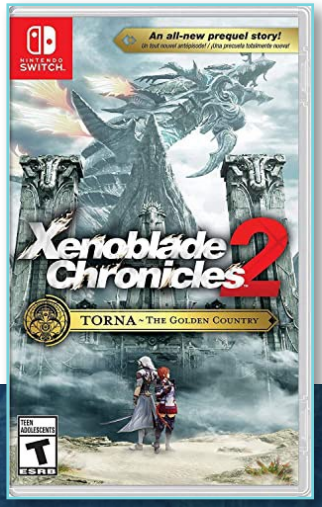
Jogar a DLC **Torna: The Golden Country**, lançada em setembro de 2018, realmente mostra o quanto a equipe se dedicou a melhorar o que havia de errado e tirar mais proveito do *hardware* do Switch. Mecânicas de combate e visuais receberam otimizações expressivas, bem como a performance do game, muito mais fluida que a aventura original. A simplificação de menus e mecânicas de combate deu um novo ritmo à experiência, aproximando-se da ideia de Takahashi em proporcionar batalhas mais rápidas e dinâmicas.




Xenoblade Chronicles 2
TORNA ~ The Golden Country

“RPGs são processos intensivos porque frequentemente envolvem uma série de elementos diferentes mostrados na tela de uma vez. Há muitas coisas que aprendemos que nos direcionaram a fazer otimizações na DLC. Acredito que a DLC seja uma experiência bastante otimizada; nos focamos realmente em assegurar que os jogadores não presenciassem quedas de *frame rate*”, disse Takahashi na ocasião.

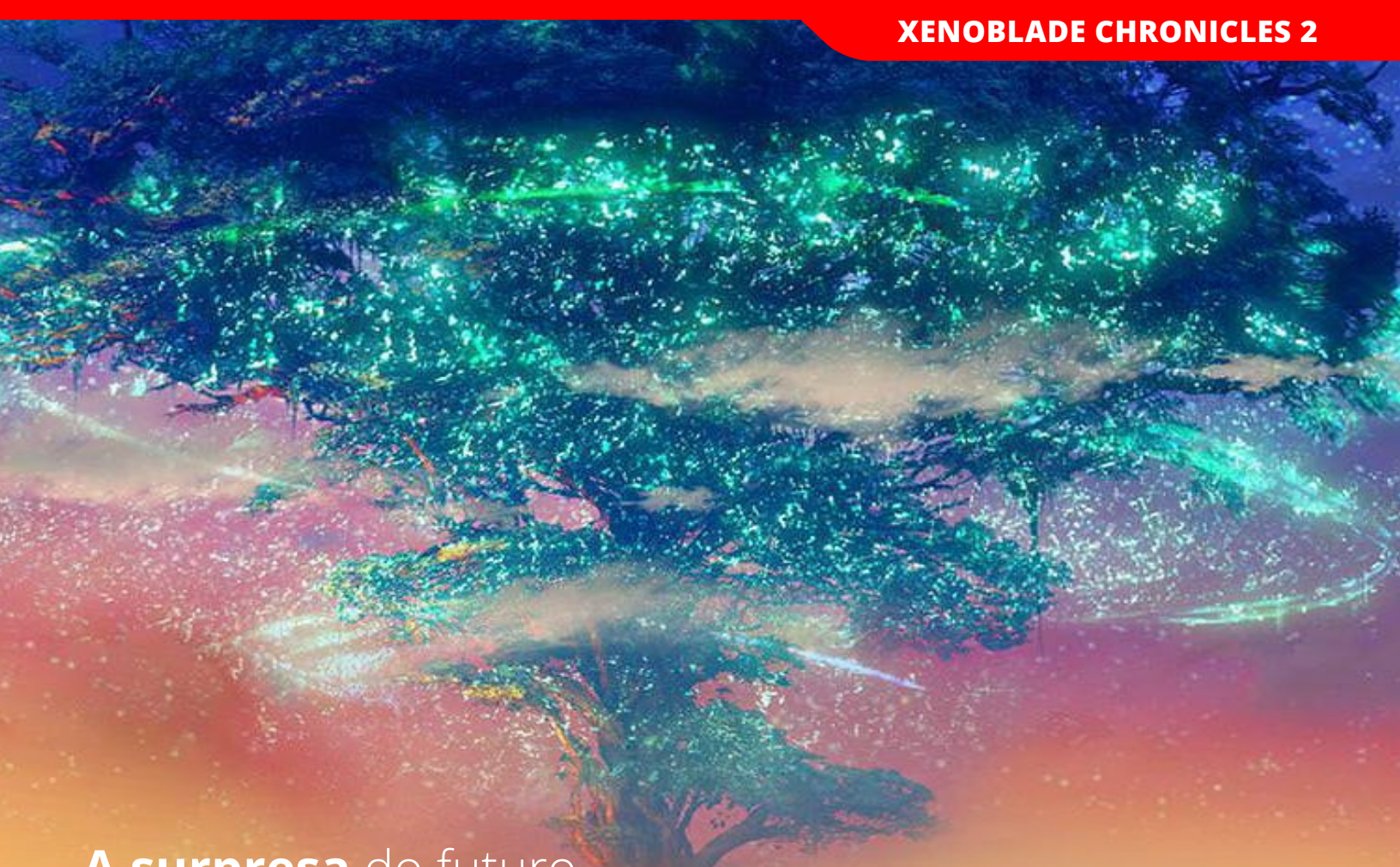
A expansão traz a história de Torna, o titã mencionado no enredo de Chronicles 2, e o que aconteceu com seu povo antes da Guerra dos Aegis causar sua destruição. A narrativa ainda aborda mais profundamente a vida de Mythra e Jin há 500 anos, sua relação com Adam e as motivações que a levaram a participar do conflito. Algumas regiões do título original são revisitadas, mas com foco quase que total no novo titã explorável. A novidade, além dos gráficos melhorados, ficou por conta da possibilidade de poder controlar tanto os Drivers quanto os Blades, gerando mais dinamismo e elementos de estratégia nas batalhas, assim como a agilidade maior dos combates.



Torna: The Golden Country também foi lançado em mídia física, tamanha a repercussão positiva, podendo também ser jogado como uma aventura separada, sem a necessidade de ter concluído a trama de Chronicles 2.







A surpresa do futuro

Com um resultado tão favorável, o caminho trilhado por Xenoblade Chronicles 2 parece ter acertado em cheio as pretensões da Monolith Soft em criar um RPG que levasse adiante a essência narrativa de sua principal franquia e fazer com que a comunidade de fãs aguarde ansiosamente por uma sequência. Ainda não há confirmação oficial, embora Takahashi e sua equipe já tenham demonstrado interesse em desenvolvê-la.

Uma pista no álbum oficial da trilha sonora de Chronicles 2, lançado em maio de 2018, revela uma **mensagem** deixada por Takahashi em conversa com os demais desenvolvedores sobre as aspirações para o futuro da franquia Xenoblade. Nela, Takahashi afirma o desejo de continuar a série numerada para um futuro Chronicles 3 e também um Chronicles X 2. Contudo, teme que apenas isso possa tornar a franquia obsoleta. Ele também aborda a vontade em desenvolver algo completamente diferente dentro da série.

“Pessoalmente, quero fazer algo que você veria em um drama de TV a cabo americana, como a ABC. Violento, erótico e pesado. Algo com o qual não haveria chance de termos permissão para fazer. Gostaria de fazer um jogo para a faixa Z (em japonês, a mais alta faixa etária), e seguir para a direção que eu bem entendesse”, revelou o líder da Monolith Soft, junto a comentários da equipe sobre as preocupações com o sistema de classificação etária do Japão.

Leve a **Revista Nintendo Blast** 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 ***Ivanir Ignacchitti***

Revisão: João Gabriel Haddad
Diagramação: Yury Trindade

Xenoblade Chronicles Definitive Edition

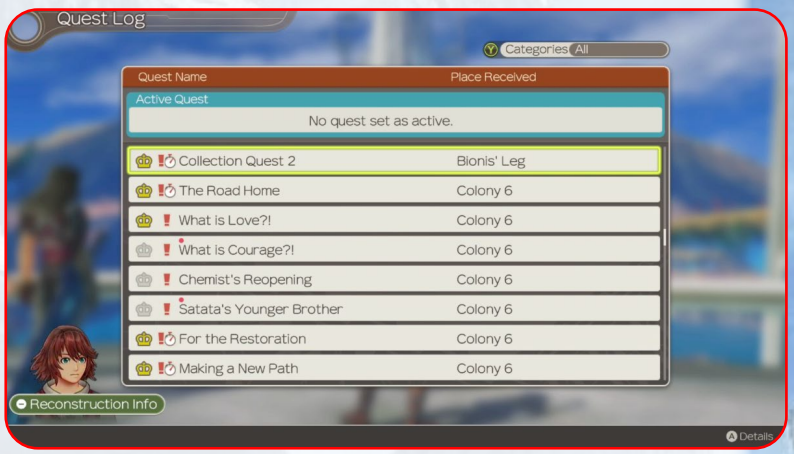
Dicas para Iniciantes

Desenvolvido pela **Monolith Soft, Xenoblade Chronicles** é um dos RPGs que foram lançados no Wii após uma campanha de fãs conhecida como Operation Rainfall. Projetado por Tetsuya Takahashi (Xenogears e Xenosaga), o título foi lançado no Ocidente próximo do fim da vida do Wii. Agora, o jogo está disponível em uma edição definitiva no Switch, que inclui algumas mudanças que tornam o RPG mais amigável para os usuários. Este texto busca apresentar algumas dicas para ajudar a aproveitar ainda mais o jogo.

Quests

Um ponto muito relevante de Xenoblade Chronicles são as suas quests. Conforme o jogador explora as cidades do RPG, várias pessoas irão pedir ajuda, o que pode envolver a obtenção de determinados itens, derrotar monstros ou até mesmo algumas tarefas mais elaboradas como “aumentar a amizade entre os personagens”.

Essas tarefas opcionais são uma boa forma de conseguir experiência, dinheiro, equipamentos e joias (que servem para obter bônus como mais ataque ou regeneração de HP ao longo do tempo). Cada área tem uma grande quantidade delas e, conforme as tarefas são concluídas, o jogador aumenta a sua afinidade com a população daquela cidade e poderá receber novas missões.



É importante destacar que essas atividades podem ter uma restrição de tempo ou ser impossível concluir duas quests simultaneamente. Nesses casos, a quest é marcada com um símbolo de cronômetro, indicando que o jogador deveria realizá-las rapidamente. No entanto, a maior parte delas tem um limite que vai praticamente até o fim do jogo, sendo possível avançar sem se preocupar tanto com isso.

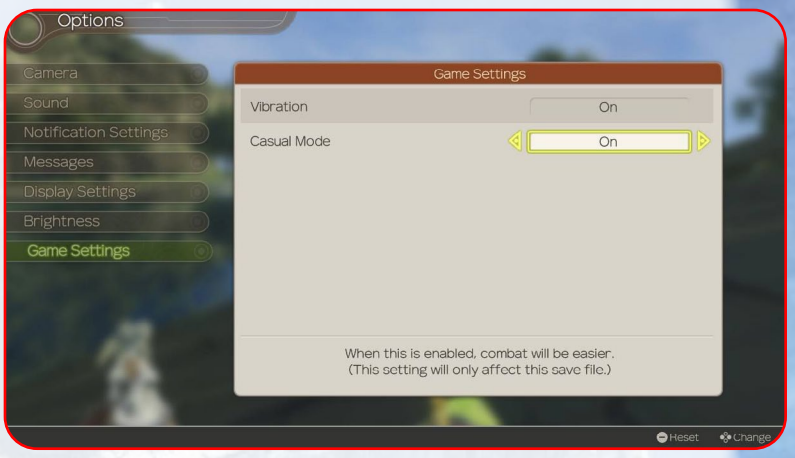
Vasculhando todos os cantos



Xenoblade Chronicles é um jogo que faz questão de valorizar o senso exploratório do jogador. Cada novo local encontrado implica em ganho de experiência, SP (pontos para as habilidades passivas da Skill Tree) e AP (pontos para as Arts, ataques especiais usados em batalha).

Há inclusive algumas localidades escondidas, o que recompensa o jogador por vasculhar todos os cantos dos mapas. As áreas são enormes, mas, quando o jogador tem em mãos muitas quests, a tarefa pode valer muito a pena. Afinal, os elementos necessários para a missão, sejam inimigos ou itens, são marcados por exclamações no mapa, adicionando pontos de interesse pelas áreas.

Desafio



Caso o jogador queira avançar mais rapidamente ou tenha dificuldade em algum ponto do jogo, é possível ativar um modo Casual nas opções. Além de reduzir a força dos inimigos, ele acelera o ganho de energia para realizar Chain Attacks (golpes combinados). Caso queira retornar à dificuldade padrão, basta desativar o modo.

Há também uma forma bastante específica de se desafiar ativando um "Expert Mode". Com ele, o jogador pode travar e até reduzir temporariamente o nível dos personagens. A experiência adquirida fica armazenada e basta desativar o modo para ganhar níveis novamente. Assim, é possível aumentar a dificuldade de forma arbitrária para testar novas estratégias.

Controlando o fluxo da luta

As batalhas em Xenoblade ocorrem em tempo real. Enquanto o jogador não aperta nada, os personagens realizam ataques automáticos, sendo possível ativar arts variadas durante o combate através de um menu que fica no canto inferior da tela. Também é possível se movimentar e o posicionamento importa bastante na batalha.

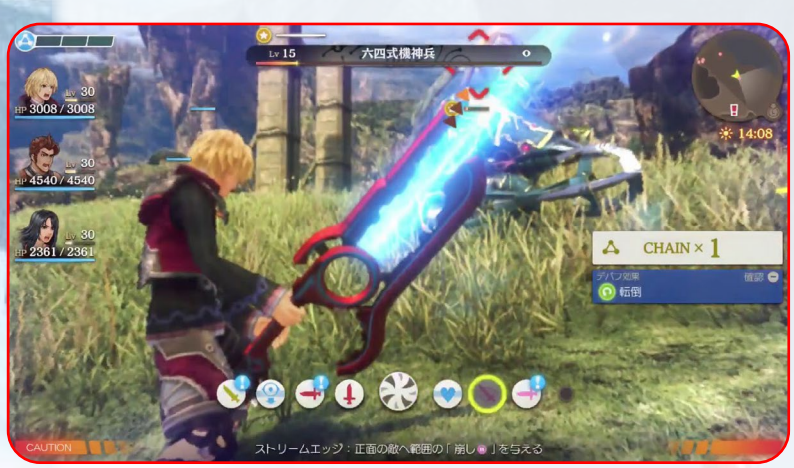
De fato, ainda no início do jogo é fácil ver que cada ataque tem características próprias, oferecendo vantagem para o jogador caso ele ative a art na ocasião adequada. Quando Shulk está atrás de um inimigo, Back Slash se torna mais poderoso, já Air Slash pode ativar seu efeito de tornar o inimigo mais lento quando usado pela lateral. Essa oportunidade é indicada por exclamações nos símbolos dos golpes.



Causar efeitos nos inimigos também é importante. Em especial, existe um combo que permite que o jogador mantenha o inimigo paralisado por um bom tempo. A ideia é usar um golpe rosa (que causa o estado Break), depois um verde (que ativa Topple, jogando o inimigo no chão) e terminar com um amarelo (que causa Daze, deixando o inimigo paralisado).



Nem todos os inimigos são fáceis de atingir com esses efeitos. Alguns são realmente imunes, mas há outros que só podem ser atingidos em um Chain Attack. Ou seja, além do dano ampliado que a combinação de ataques em sequência proporciona, é interessante também explorar a tríade de efeitos. Entrando de forma inteligente em combate



Uma dica interessante para evitar que as batalhas fiquem muito complicadas é tentar reduzir ao máximo o número de inimigos. Em muitas ocasiões, é possível atrair apenas um adversário e isso pode fazer toda a diferença. Atrair um inimigo à distância usando o golpe de atirar uma pedra é uma boa forma de fazer isso.

Cada inimigo possui um indicador sobre a cabeça. As cores representam o seu nível de força, mas também há símbolos para a “forma de atrair a sua atenção”. Algumas criaturas são pacíficas até serem atacadas (nenhum símbolo), outras irão investir contra o jogador se ele entrar no seu campo de visão (símbolo do olho), enquanto algumas podem ser evitadas ao andar lentamente sem fazer barulho (símbolo de onda sonora) e há até as que são atraídas por ataques mágicos realizados nas redondezas.



Nesse sentido, dentro do combate também é importante controlar o aggro. Esse fator é indicado por um círculo vermelho em torno de um personagem, que mostra o alvo atual do oponente. Atacar o inimigo é uma forma de fazer com que ele se torne mais agressivo contra um determinado personagem que lhe causa mais dano. Há também habilidades específicas para aumentar isso, sendo possível desviar a atenção dos seus aliados mais fracos, fazendo as criaturas focarem em um personagem mais resistente.

Melhorando os personagens

Xenoblade é um RPG em que o jogador conta com uma equipe para gerenciar. O primeiro passo é garantir que os personagens estão com bons equipamentos e joias. Um detalhe interessante é que a aparência deles pode ser alterada separadamente para que o jogador possa usar uma armadura melhor, sem se preocupar com a estética.

Obviamente, nem sempre a escolha é simples. Uma armadura com mais defesa pode não ter slots para joias, reduzindo a versatilidade da build daquele personagem. Da mesma forma, é possível que o jogador tenha que enfrentar mais inimigos mágicos em um dado momento, sendo mais importante aumentar sua resistência a magia (Ether Defense), mesmo ao custo de defesa física.

Tão importante quanto o equipamento são as arts. Afinal, é necessário escolher quais delas os personagens terão acesso. Isso implica em avaliar como as habilidades de cada personagem podem se encaixar durante a batalha. Um bom exemplo disso é ter um personagem capaz de causar Break e outro que pode seguir esse ataque com Topple e Daze. Ou, ainda, quando há um personagem que atrai aggro com suas arts e outro que reduz o dano com arts de suporte.

As arts também podem ser melhoradas utilizando AP, o que aumenta o dano causado, reduz o cooldown necessário para poder utilizar a técnica novamente e até faz com que os efeitos durem mais tempo. A cada nível conquistado, mais AP é necessário para fortalecê-las. Além disso, níveis mais altos exigem que o jogador compre manuais nas lojas. Com o manual Intermediate de cada art, é possível alcançar os níveis de 5 a 7, e, com o Advanced, evoluí-la até o 10.



Fortalecendo os laços entre os personagens

Conforme lutam lado-a-lado e resolvem quests variadas, os personagens irão se aproximar. Isso implica em ganhos perceptíveis de performance. Aliados com mais afeto são mais propensos a ter Chain Attacks longos e podem aprender skills (habilidades passivas) desses amigos próximos. Há também Heart-to-Hearts, cenas de conversa extra que podem ser desbloqueadas nas várias áreas do jogo caso os personagens tenham alcançado um certo estágio de amizade.Vasculhando todos os cantos

São ao todo cinco níveis de amizade, e cada um implica em um novo skill link, ou seja, um novo slot de habilidade. No entanto, ao invés de poder pegar qualquer um, esses espaços vagos tem formas específicas (quadrado, círculo, etc), sendo necessário que a passiva tenha o mesmo formato. Outra restrição é o uso de Affinity Coins para aprender as habilidades, fazendo com que o jogador precise escolher entre algo mais poderoso ou várias pequenas vantagens, já que os custos das skills são diferentes.



Apesar de ser possível focar em uma mesma equipe e tentar mantê-la pelo máximo de tempo possível, essa não é necessariamente a melhor estratégia a longo prazo. Substituir Shulk por outro aliado e criar combinações variadas é uma boa forma de fortalecer o resto da equipe. Em particular, quando alguém assume a figura de líder, é mais fácil desenvolver a afinidade com os aliados de várias formas.



Ao conversar com NPCs que dão quests, por exemplo, há momentos em que o líder ganha afinidade com outro membro da equipe. Em batalha, o jogador também pode encorajar e reviver aliados e até mesmo o Chain Attack implica em aumento de afinidade do grupo. Caso queira, também é possível oferecer materiais e itens colecionáveis diversos para obter mais afinidade com os aliados (cada um com suas próprias preferências).

Viajando no tempo

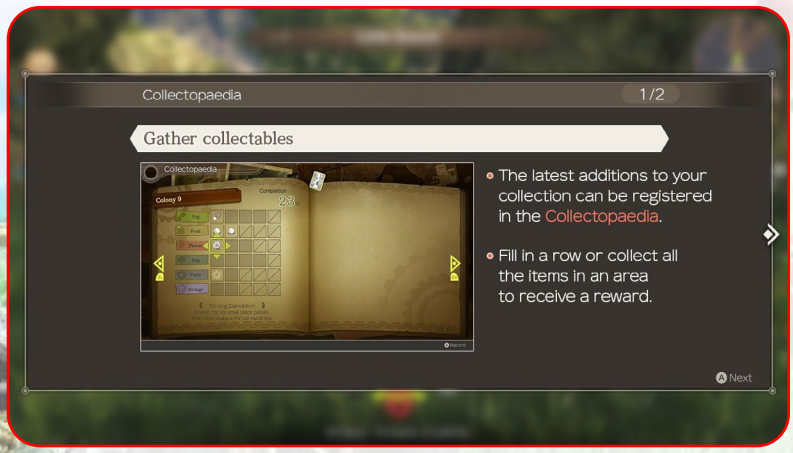
Cada NPC tem seu próprio cronograma, estando disponível para conversar apenas em horários específicos. Um dia em Xenoblade é bem rápido, mas, ainda assim, o jogador poderia perder por questão de segundos o horário correto e ter que esperar onze horas no relógio do jogo, por exemplo. Felizmente, o título conta com a opção Change Time no menu. Com ela, basta alterar para a hora correta, resolvendo o problema rapidamente.

Outra utilidade dessa ferramenta é para acelerar mudanças climáticas. Certas quests demandam derrotar criaturas que só aparecem quando está relampejando, por exemplo. Apesar de ser possível esperar a mudança de forma natural, o uso do Change Time também pode afetar o tempo meteorológico. Não é garantido e pode demandar algumas tentativas, mas é uma forma usualmente rápida de forçar essa alteração.



Completando a Collectopaedia e obtendo achievements

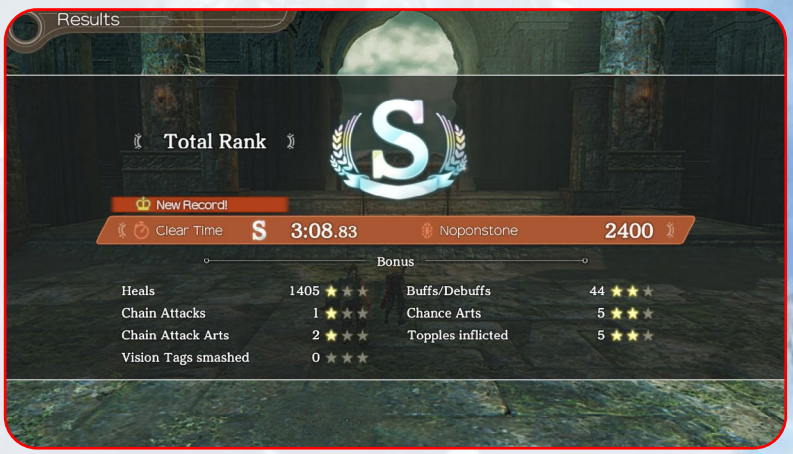
Como já falado, Xenoblade é um jogo que valoriza exploração. Isso não significa apenas andar pelo mapa, mas também coletar itens variados, evoluir os personagens e descobrir novas coisas. Para incentivar isso, o jogo conta em particular com duas ferramentas: a Collectopaedia e os achievements.



Cada área do jogo tem materiais específicos que podem ser usados em uma espécie de enciclopédia de colecionador. Ao custo de gastar um item daquele tipo, o jogador pode preencher esse álbum e obter novos equipamentos e joias.

Além disso, existe um sistema integrado de achievements. Ao alcançar determinadas façanhas, como causar X de dano em um único ataque, reviver X vezes os aliados ou usar arts X vezes com determinado personagem, o jogador ganha pontos de experiência correspondentes ao nível do feito. Desta forma, o troféu também repercute em um benefício direto para o jogador.

Time Attack



Um elemento novo da Definitive Edition é o Time Attack, uma série de pequenas missões que acontecem em uma espécie de área especial. Lá, o jogador tem que derrotar um determinado grupo de inimigos rapidamente. As missões são divididas em dois formatos: Free e Restricted. O primeiro deixa o jogador lutar com a sua própria equipe contra os inimigos. Já o segundo força uma equipe específica com nível equilibrado com os oponentes da missão, sendo necessário usar estratégia para lidar com o desafio.

Em ambos os casos, o jogador não ganha experiência. No lugar, é possível obter uma moeda específica dessa área, a Noponstone, além de equipamentos novos caso o jogador alcance uma boa pontuação. Outros itens equipáveis podem ser comprados na loja do local usando Noponstone.



Obviamente, esta lista de dicas não é exaustiva. Existem vários outros aspectos que podem ser explorados no jogo, como a criação de joias e até mesmo algumas características particulares do novo epílogo, Future Connected. Mesmo assim, esperamos que ela seja de grande valia para que você possa desfrutar da jornada de Shulk e seus amigos.

Revista GameBlast 56

Neste mês de julho, a revista GameBlast traz todas as informações sobre a ilha de Tsushima em Ghost of Tsushima!



Trazemos os uma prévia de Ghost of Tsushima, falamos da desenvolvedora Sucker Punch Productions e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista