

GAMERBLAST

M · B · R

W · W · W

DICAS E TRUQUES:

BALDUR'S GATE 3 (MULTI): DICAS
PARA INICIANTES EM D&D

DEVELOPERS:

CONHEÇA A DESENVOLVEDORA
BETHESDA GAME STUDIOS



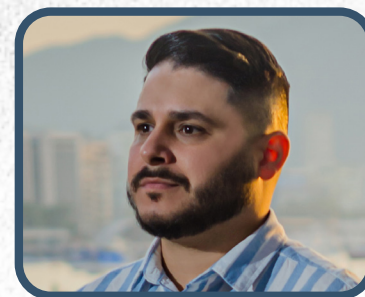
STARFIELD

#67^{OUT} 2023



Aventura espacial

Desbravar o mundo é algo incrível, imagina viajar em missões pelo universo. **Starfield** prometeu uma aventura incrível por diversos planetas, será que cumpriu? Confira a nossa análise. E se você está pensando em jogá-lo, trouxemos ótimas **dicas para iniciantes** no game. Também falamos sobre a **Bethesda Game Studios**, sua desenvolvedora. Saindo da ficção para a fantasia medieval, ajudamos você a ter uma jornada inicial tranquila em **Baldur's Gate 3**. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST Editorial

DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE
REVISÃO
Ives Boitano



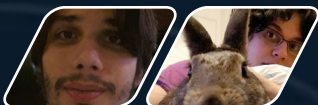
DIRETOR DE
ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Luan G. de Paula
Maurício Katayama
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Juliana P. dos Santos
Vitor Tibério



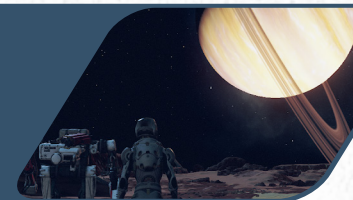
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



ANÁLISE

03

Starfield (XBX/PC)



14

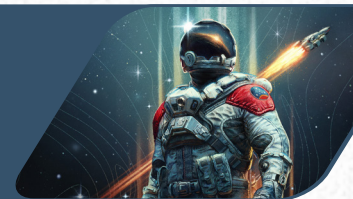
Bethesda Game Studios



DICAS E TRUQUES

24

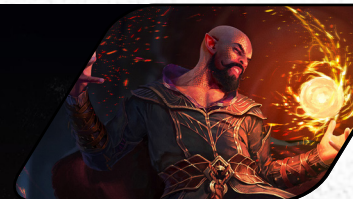
Dicas para iniciantes



DICAS E TRUQUES

32

Baldur's Gate 3: Dicas para iniciantes em D&D



PC

XSX



por Maurício Katayama

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves

STARFIELD

Starfield é um RPG ambicioso e imenso como o espaço

Desde os primórdios a humanidade contempla o firmamento noturno e se pergunta o que há nas estrelas, se estamos sozinhos no universo e como seria viver em outros lugares. **Starfield** aborda esse antigo anseio humano em um imenso e detalhado RPG de exploração e aventura espacial que propõe literalmente um universo de possibilidades para cada um viver sua jornada pessoal rumo às estrelas.

Das profundezas da subsolo ao espaço sem fim

A campanha se passa no ano de 2330 e inicia nas minas de Vectera, em um canto da Via-Láctea localizado a aproximadamente 50 anos luz do Sistema Solar. Durante as escavações, encontrou-se um misterioso artefato incrustado nas rochas e nossa personagem é encarregada de extrair o material.

Ao tocá-lo, somos tragados por uma experiência surreal psicodélica, vislumbrando algo que não é possível descrever com precisão. Após o ocorrido, somos recrutados pela Constelação, um grupo científico de pesquisa e exploração que visa desvendar o mistério dos artefatos, contando com nossa experiência incomum para tentar entender um pouco mais o que aconteceu.



Ao sair das minas somos apresentados a, literalmente, uma imensidão de possibilidades e coisas novas para explorar em um universo rico e complexo. Você pode ser um xerife espacial estilo Galaxy Rangers, ou um caçador de recompensas Mandaloriano com jetpack e rifle laser, ou um ronin espacial que luta com katana e artes marciais ou um fazendeiro de minérios, contrabandista, mecânico de naves, policial, pirata, justiceiro ou simplesmente sair por aí fazendo o que você quiser. O universo é seu.

O militar, o corporativo, o criminoso e o divino

Cerca de duas décadas antes do acontecimento nas minas de Vectera, houve uma guerra feroz entre as duas principais facções de humanos, a União das Colônias e a Aliança Freestar. Atualmente vivemos em um período de paz entre essas facções, com muitos ressentimentos pela morte de entes queridos em ambos os lados.



Além disso, temos outros grupos importantes como os piratas da Frota Escarlata, o grupo corporativo Ryujin, diversas organizações mercenárias e paramilitares, além de três religiões principais: os Iluministas, o Sanctum Universum e a casa Va'ruun.

O jogador é livre para aderir a um ou mais desses grupos, ou nenhum deles se preferir um estilo de vida independente. É possível fazer missões e receber recompensas relacionadas a todas essas facções e resolver (ou piorar) conflitos entre elas. Essas sidequests podem ser feitas a qualquer momento da campanha principal, que pode ser retomada quando o jogador desejar.

Os mistérios do Universo

A trama principal de Starfield é bastante instigante e só melhora com o tempo. Para mim, essa é a sua maior virtude, além de seu imenso conteúdo. Por ser um título extremamente complexo, o início é arrastado, com muitos sisteminhas para aprender e uma interface pouco intuitiva que não ajuda muito quem não está acostumado com jogos da Bethesda.

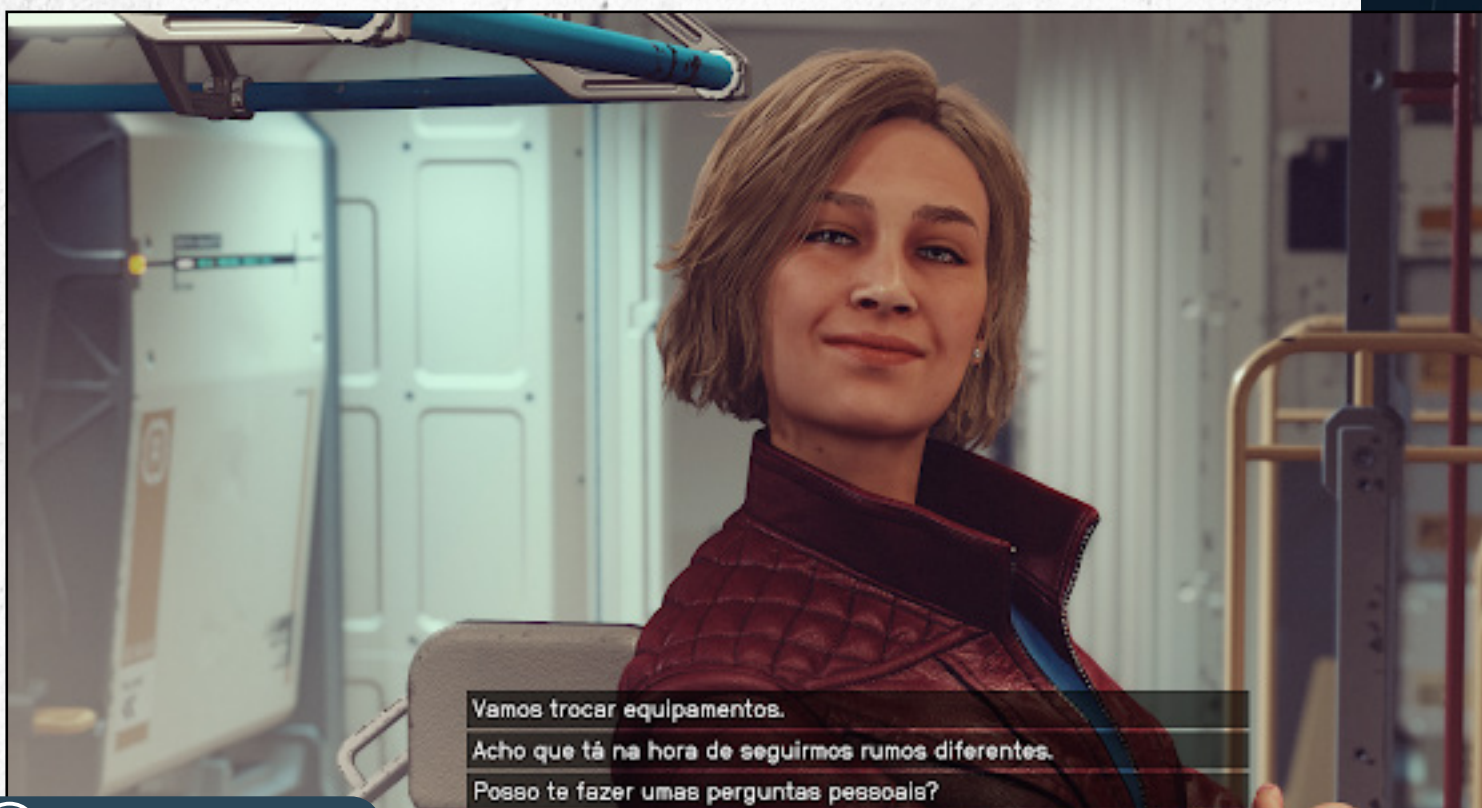


Porém, com o passar do tempo a experiência vai melhorando e quando menos se espera você está completamente fisgado pela trama e por tudo o que Starfield tem a oferecer. Ao longo da campanha descobrimos que não somos os únicos atrás dos artefatos: um misterioso e poderoso grupo de inimigos surge e ficamos na dúvida se se tratam de alienígenas, humanos com tecnologia do futuro ou se não é nada disso.

Ficamos sabendo também que a Terra está devastada e hoje é um planeta estéril. Ao longo da campanha descobrimos a verdade por trás do trágico destino da casa da humanidade. Desvendar os segredos do que realmente está acontecendo instiga o jogador a querer se aprofundar mais e mais na campanha.

Durante nossa jornada percebemos que não se trata apenas de descobrir o que os artefatos são, mas sim desvendar os segredos do universo, fazendo com que o jogador questione suas convicções éticas, religiosas e até mesmo nosso papel no mundo. O final da campanha é muito interessante, podendo fazer com que o jogador mude suas perspectivas sobre muitas de suas crenças até então. O roteiro consegue fazer com que o jogador sintase realmente especial ao desvendar o mistério central.

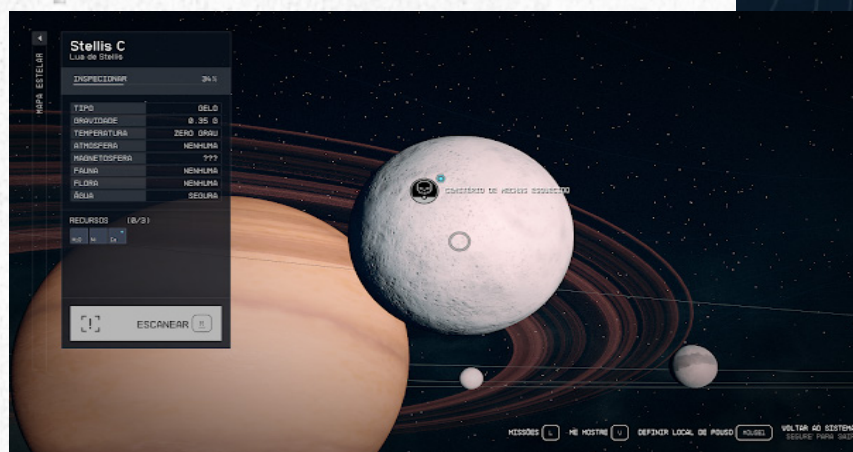
Assim como muitos jogos, Starfield possui um recurso de New Game Plus, porém aqui ele é totalmente integrado e explicado pela trama principal, e o jogador é incentivado a fazê-lo. Nesse caso, uma escolha poderá fazer com que você reviva toda a aventura, ou modifique as condições do início da história, já que ele conhece seus segredos. Se preferir, também pode continuar no progresso atual. Essa escolha tem implicações até nos relacionamentos românticos que o personagem tenha vivenciado.



Eu levei aproximadamente 40 horas para terminar a campanha principal pela primeira vez, focando em resolvê-la e ignorando a maioria das sidequests. Eu o fiz para conseguir completá-la em tempo hábil para escrever esta análise, mas definitivamente recomendo que você jogue sem pressa, descobrindo as coisas por si e fazendo as sidequests que mais lhe agradam, especialmente aquelas envolvendo facções. Praticamente toda missão tem múltiplos finais que dependem das atitudes do jogador, que pode resolver os conflitos usando diplomacia, malandragem, lábia ou força bruta.

Imenso como o espaço

Um dos pontos mais criticados do jogo é o vazio da maioria dos milhares de planetas que podemos visitar. Isso ocorre porque, com milhares de estrelas e planetas para se visitar, obviamente seria impossível criar conteúdo manual personalizado para cada um deles. Para que as coisas fiquem um pouco mais interessantes, o jogo faz algumas concessões com a realidade, fazendo com que cerca de 10% dos planetas tenham vida e muitos deles possuam uma ou duas instalações criadas proceduralmente, variando entre fazendas, minas, entrepostos, cemitérios de robôs, laboratórios abandonados entre outros.



O conteúdo gerado proceduralmente não é ruim, mas obviamente não é tão interessante quanto aquele criado manualmente. Felizmente existe bastante material dedicado, afinal a Bethesda tem trabalhado há mais de duas décadas nesse desenvolvimento. Starfield conta com três cidades principais muito grandes e cheias de vida e atividades, cada uma com um estilo próprio muito característico, além de diversas localidades menores.

Nova Atlântida é a capital da União das Colônias, rica, movimentada e moderna, que agradará a fãs de ficção científica clássica. Já Neon é uma cidade do pecado, voltada para prazeres e vícios, com um estilo underground que certamente agradará a fãs do gênero Cyberpunk. Por fim, Akila foi fundada pelos primeiros colonizadores humanos, ela tem um curioso estilo “Velho Oeste” retrofuturista que conquistará os fãs do gênero faroeste espacial.

Cada uma dessas cidades possui uma quantidade imensa de atividades para fazer e cantinhos para explorar. Infelizmente a exploração fica prejudicada pela falta de um mapa, obrigando o jogador a memorizar a localização dos pontos importantes. A ausência do minimapa nas cidades é uma mancada que foi ponto de reclamação da maioria dos jogadores, incluindo a mim, e a Bethesda já anunciou que está trabalhando nisso.



Outro problema chatinho é o excesso de telas de carregamento, um mal que não é o fim do mundo, mas quebra a imersão do jogador. Os loadings em si não são muito demorados, o problema é que são muito frequentes. Transitar para dentro de qualquer ambiente fechado, seja uma casa, uma loja, ou sua nave, requer um carregamento para entrar e outro para sair. Cidades grandes como Nova Atlântida e Neon exigem loadings até mesmo para acessar áreas diferentes, mas esses pelo menos estão disfarçados com elevadores e linhas de metrô.

STARFIELD

Grand Theft Starship

O gameplay é feito em primeira ou terceira pessoa com três opções de câmera no total, algo que eu considero muito positivo por permitir que o jogador escolha a opção que lhe deixe mais confortável.

Os combates envolvem armas de fogo ou luta corpo a corpo em um esquema muito similar a um FPS ou TPS (dependendo da sua escolha de câmera). Embora seja um RPG e não um jogo de tiro, o *gunplay* de Starfield é bastante agradável e divertido. São oferecidos ao jogador diversos tipos de armas, que podem ser customizadas e personalizadas, tornando-as equipamentos únicos. Eu pessoalmente decidi que minha personagem seria uma ronin espacial, focando minha árvore de habilidades nisso e abatendo oponentes com a katana no meio de tiroteios com fuzis a laser.



Eu gostei também do combate de naves, que é bastante simples e tem elementos de gerenciamento de energia em tempo real, que me lembraram muito os combates de Starfleet Academy (PC), outro jogo que eu adoro. É possível comprar habilidades para fazer manobras mais agressivas e travar armas em sistemas específicos do inimigo para desabilitá-los sem explodir tudo.

As naves em si são um universo à parte, praticamente um jogo dentro do jogo. É possível comprar, vender, projetar e até mesmo roubar naves. O roubo de naves é uma atividade especialmente divertida, que pode ser feita no espaço (desabilitando motores e invadindo a nave a ser roubada, uma versão espacial de pirataria) ou em terra, em que precisamos “cuidar” da tripulação antes de tomarmos o veículo para nós.

Há também sistemas complexos de pesquisa, a possibilidade de adquirir e decorar uma casa, além da montagem e gerenciamento de entrepostos. Infelizmente não tive tempo de me aprofundar nessas mecânicas, mesmo terminando o jogo duas vezes e com quase uma centena de horas jogadas. A quantidade de conteúdo é impressionante, sinto que sequer arranhei a superfície do que Starfield tem a oferecer, o que é algo bom e que tem potencial para entreter jogadores por anos.



Cenários lindos e música orquestral

Um ponto a ser elogiado é a excelente dublagem, que dá vida aos modelos 3D esquisitos típicos da Bethesda, que fazem os NPCs menos importantes parecerem bonecos bizarros. A trilha sonora orquestrada é magistral e combina perfeitamente com a temática do jogo, assim como os efeitos sonoros detalhados que dão muito mais realismo às ações da personagem. Os efeitos de tiros, portas abrindo, objetos tecnológicos e som das naves são realmente muito bons e ajudam na imersão.



Outro ponto a elogiar é o capricho e atenção aos detalhes na modelagem de estruturas, naves e objetos, com polimento impecável nesse aspecto. Cada item do jogo possui detalhes extremamente bem trabalhados e realistas nos mínimos detalhes.

Os cenários são belíssimos, tanto nas cidades quanto no espaço. O detalhamento dos planetas e estruturas é admirável, e certamente o jogador ficará tentado a interromper seu gameplay para tirar belas fotos, que renderão lindos papéis de parede.

Sobre a questão de desempenho, no Xbox Series X o jogo rodou com taxa de quadros estável a 30 fps e gráficos muito bonitos. Apesar de não ser o ideal, a taxa de quadros não causou estranheza ou problemas de desempenho, mantendo a jogabilidade agradável pela maior parte do tempo, com raríssimas quedas de desempenho.

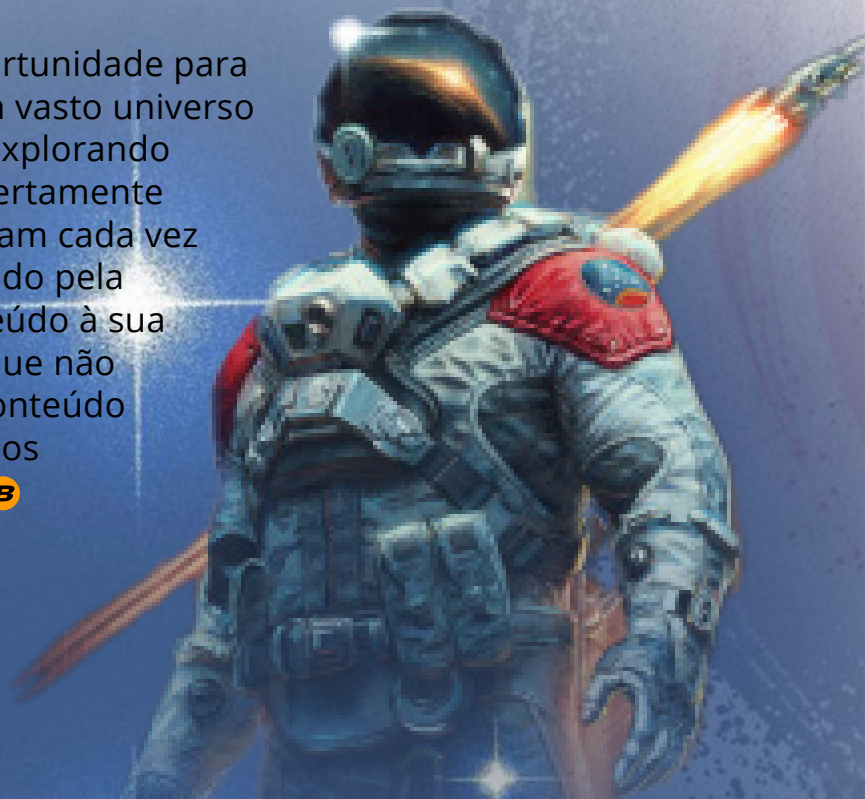


Joguei também em um PC com configurações próximas aos requisitos mínimos e tive um desempenho similar, mas com qualidade gráfica muito inferior. Presenciei alguns bugs estéticos, principalmente envolvendo anatomias estranhas por parte dos NPCs, mas nada que comprometesse o jogo. Durante meu gameplay não ocorreu nenhum travamento ou bug que comprometesse o progresso da jogatina em nenhuma das plataformas.



Um RPG estelar

Starfield é um RPG imenso, que dá a oportunidade para o jogador ser quem quiser e explorar um vasto universo adaptando a jogabilidade ao seu estilo, explorando apenas as mecânicas que mais gostar. Certamente não é perfeito, mas seus defeitos importam cada vez menos à medida que o jogador é absorvido pela imensa quantidade de atividades e conteúdo à sua disposição. Starfield é uma experiência que não deve ser jogada, mas sim vivida, e tem conteúdo suficiente para entreter o jogador por anos como seu simulador de vida no espaço. **B**



✓ Prós

- Roteiro instigante, que faz o jogador refletir sobre os mistérios do universo, da vida e sua conduta ética;
- Quantidade imensa de conteúdo para explorar;
- Extrema liberdade para o jogador montar o personagem e jogar da forma que quiser;
- Possibilidade de alternar a qualquer momento entre visões em primeira e terceira pessoa;
- Combates divertidos, tanto em batalhas terrestres quanto no espaço;
- Dublagem, trilha sonora e efeitos de áudio primorosos.

✗ Contras

- Curva de aprendizado muito lenta, o começo do jogo é cansativo, embora melhore muito quando você se habitua com a complexidade das mecânicas;
- Interface pouco intuitiva e chata de lidar;
- Ausência de mapas para navegação nas cidades e planetas;
- Excesso de telas de carregamento.

Starfield (XSX/PC)

Desenvolvedor Bethesda Game Studios

Gênero Aventura

Lançamento 06 de setembro de 2023

Nota **9.0**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



E-BOOK
THE WITCHER 3:
WILD HUNTER
R\$ **2,90**



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



por *Renan Rossi*

Revisão: *Juliana Zapparoli*
Diagramação: *Felipe Castello*



BETHESDA GAME STUDIOS

A RESPONSÁVEL POR CHACOALHAR O MUNDO DOS RPGs

Dos jogos de hóquei, passando por horizontes desolados pela guerra, magia e dragões, até chegar ao infinito da exploração espacial, a trajetória da hoje conhecida **Bethesda Game Studios** certamente marcou a memória dos jogadores. Experiências repletas de ação, liberdade, escolhas e consequências que revolucionaram a forma de se pensar não apenas as mecânicas de jogo, mas também o mundo onde tudo isso acontece. Uma história de quase quatro décadas que a colocou no rol das grandes desenvolvedoras de games.

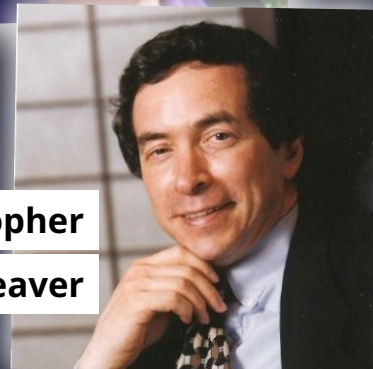
Início polêmico

O que conhecemos hoje como **Bethesda Game Studios** na verdade se chamava Bethesda Softworks no ano de sua fundação, em 1986, como uma divisão de outra empresa, a Media Technology, que prestava consultoria de mídia para companhias privadas e órgãos governamentais.

Seu principal mentor, Christopher Weaver, considerado um guru da tecnologia à época, fundou a Bethesda Softworks em parceria com Ed Fletcher, engenheiro elétrico da Media Technology. Ambos acreditavam que o mercado de jogos para computadores cresceria substancialmente nas décadas de 1980 e 1990, buscando ali uma oportunidade de apresentar novos conceitos de tecnologia.



Ed Fletcher



Christopher

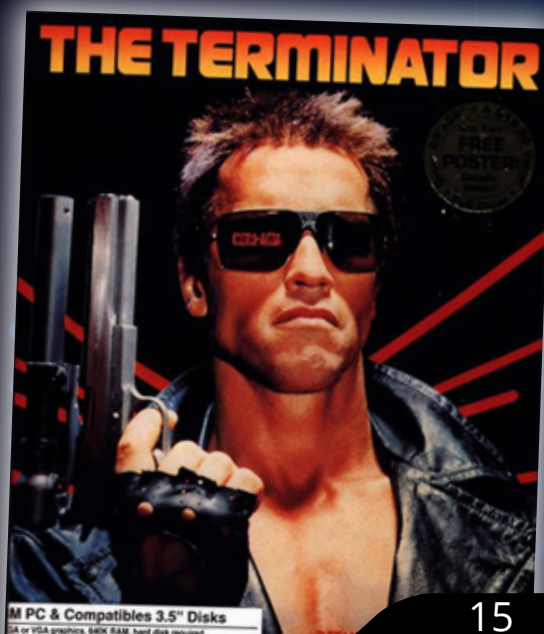
Weaver



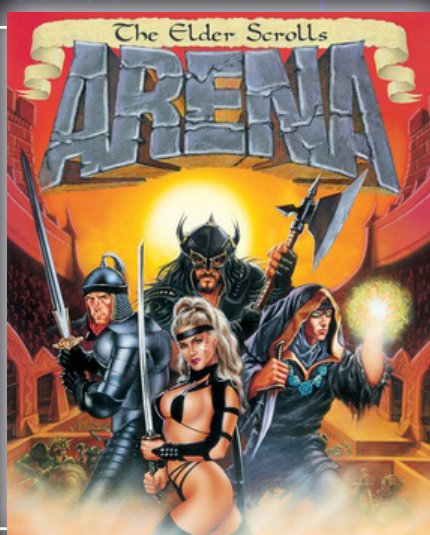
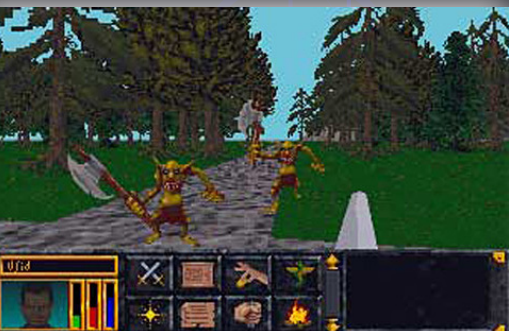
O primeiro título da Bethesda Softworks foi o jogo de futebol americano **Gridiron!**, lançado em 1986 para os computadores Amiga, Atari ST e Commodore 64. Em 1988, a Bethesda acionou a EA na Justiça, alegando que a companhia teria incorporado diversos elementos de Gridiron! que apareceram posteriormente em John Madden Football. O caso gerou um processo de 3,7 milhões de dólares e foi resolvido fora dos tribunais, sem divulgação de informações.

Os pergaminhos antigos

Em 1991, a Bethesda lançou **The Terminator** para MS-DOS, coincidindo com o lançamento nos cinemas de **O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento**. Com relativo sucesso, o título abordou os acontecimentos do primeiro filme, de 1984, e foi também o primeiro game adaptado da famosa franquia de ficção científica.



Paralelo ao jogo futurista, outro projeto com temática medieval estava em andamento: **Arena**, que propunha uma aventura ambientada na época dos gladiadores. Inicialmente, a ideia era fazer o jogador viajar por várias cidades no continente de Tamriel e participar de desafios em arenas para tornar-se o grande campeão. Entretanto, com o avanço do desenvolvimento, o título passou a contar com side-quests, ciclos de dia e noite, sistema de criação de magias, além da exploração de dungeons fora das cidades.



Considerado o bebê de Christopher Weaver, o game contou com a ajuda do programador Julian Lefay, do diretor e produtor Vijay Lakshman e do designer Ted Peterson. Pouco antes de seu lançamento, outro novato da Bethesda, Todd Howard, realizou os testes de CD-ROM do game.

Assim, em 1994, finalmente chegou ao público o hoje histórico **The Elder Scrolls: Arena**, que deu o pontapé inicial à franquia e abriu os olhos do mundo para os RPGs ocidentais e suas inovações.



Um novo horizonte para os RPGs

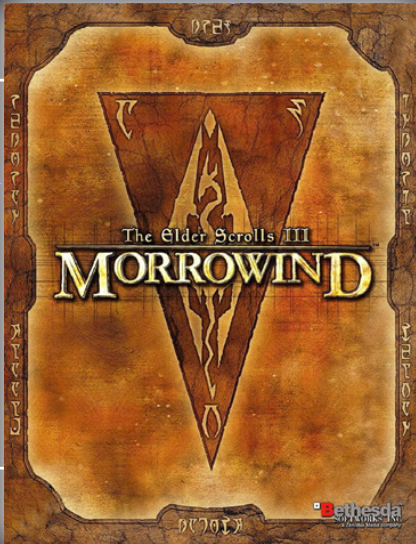
A forte inclinação de Howard para o mundo de fantasia o trouxe de volta como membro da equipe de designers de **The Elder Scrolls II: Daggerfall**, lançado em 1996, e como parte do time de designers e escritores de **The Elder Scrolls Adventures: Redguard**, título de 1998. Ambos utilizaram a tecnologia XnGine para a reprodução de cenários em três dimensões.

Todd
Howard





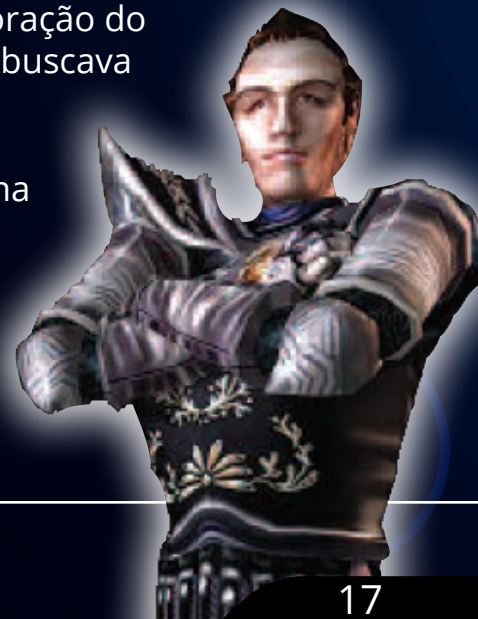
Em 1999, a Bethesda Softworks foi adquirida pelo grupo ZeniMax Media, também pertencente ao empresário Christopher Weaver e ao executivo Robert Altman. O movimento fez parte de um processo de expansão do grupo midiático, e a mudança também definiu a atual nomenclatura, Bethesda Game Studios, que passou a ser responsável pela área de desenvolvimento, enquanto a Bethesda Softworks ficou com os trabalhos de publicação.



Após reformulações e atualizações em seus sistemas para trazer o que havia de mais avançado na indústria, a Bethesda tornou Todd Howard no líder de projetos do que viria a ser **The Elder Scrolls III: Morrowind**, lançado em 2002 com a engine GeForce 4 da NVIDIA, que possuía o poder necessário para colocar em prática a ideia lançada anos antes.



A nova estrutura permitiu criar um mundo mais vivo e aprofundar a exploração do gênero RPG, algo que Howard buscava para ampliar a experiência nos videogames. Desta vez, a aventura possuía sua campanha principal e, ao mesmo tempo, dava igual importância às missões secundárias, com total liberdade para o jogador aproveitar o título da maneira que quisesse.



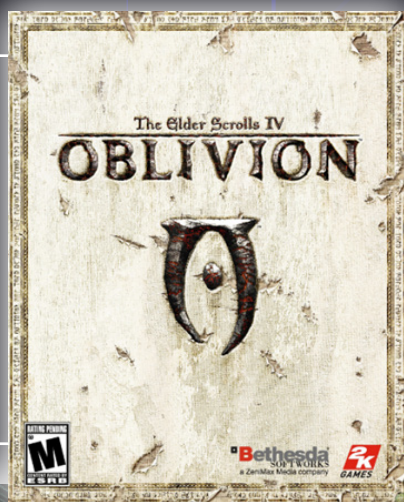


Surgiam, então, ambientes variados e riqueza de detalhes, com muitos dos elementos desenvolvidos individualmente, em vez da utilização de algoritmos que trabalhavam a criação de cenários de forma automatizada.

Novos mundos, novas vidas

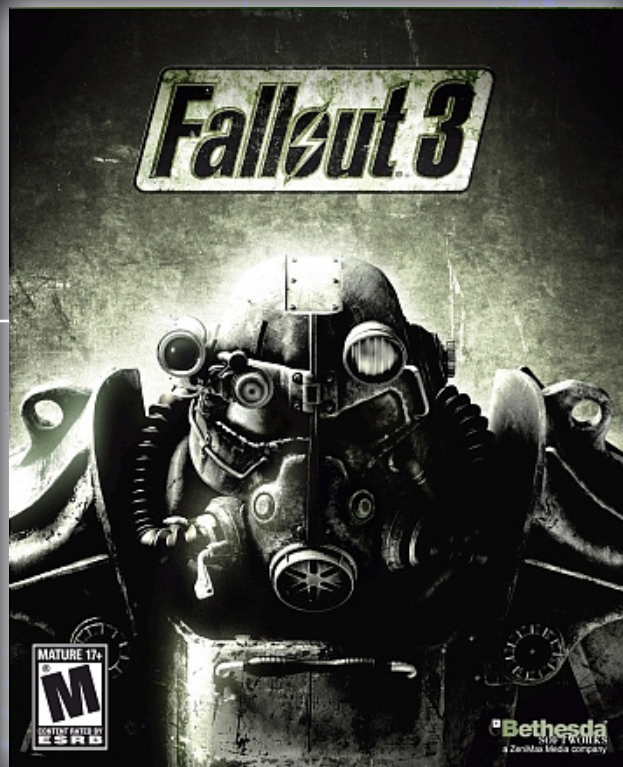
Desde Morrowind, o foco da Bethesda sempre foi a criação de experiências de jogo abrangentes e que significassem uma nova ruptura na concepção dos RPGs eletrônicos. Outro elemento trabalhado com atenção é a repercussão de cada título: o feedback é levado em conta para cada ação no processo de desenvolvimento e melhorias de aspectos.

O sistema Radiant A.I. melhorou muito a inteligência artificial dos NPCs (personagens não jogáveis), um dos pontos mais criticados do título anterior, fora a evolução notável do modo Construction Set. Para Todd Howard, a premissa em cada título desenvolvido é experimentar as mais diversas ideias, que podem ou não dar certo, mas que garantem a filosofia de “pensar grande” e como cada uma delas se tornará jogável, consequentemente melhorando aspectos de diversão e recompensa.



Lançado em 2006, **The Elder Scrolls IV: Oblivion** corrigiu vários problemas apontados em Morrowind pela comunidade de jogadores, como um sistema que facilitasse a localização de objetivos nas missões secundárias, avanços no sistema de habilidades e aspectos da física nos combates e ambientes, bem como a disponibilidade de mais raças jogáveis.



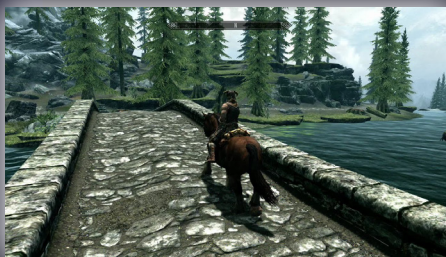


Após terminar os trabalhos em Oblivion, Todd Howard sentiu o peso da responsabilidade em trazer o terceiro título da série Fallout para um novo público após a aquisição dos direitos da franquia pela ZeniMax Media.

Em **Fallout 3**, de 2008, o próprio manual do jogo já indicava sua pretensão: "o jogo é seu, então jogue-o da maneira que você quiser", um grau de imersão e liberdade gigantesco, tanto em exploração quanto na tomada de decisões, pautadas pela ética ou não. A abertura proposta pelo título possibilita resolver problemas de diversas maneiras e conviver com as consequências de suas ações, tornando a jogabilidade em uma experiência memorável.

Maior e melhor

Elder Scrolls V: Skyrim, de 2011, trouxe mais realismo à jogabilidade, caminhando entre o apresentado pela ambientação de Oblivion e a sensação de descoberta de Morrowind. Cada localidade em Skyrim foi trabalhada de forma única, bem como um maior contraste entre as raças presentes, inclusive com a adição de um idioma draconiano criado especialmente para o jogo. O sistema de draw distance foi aprimorado, permitindo ao jogador alcançar qualquer objeto visível ao horizonte.



O realismo também aprimorou questões de movimentação de personagens, expressões corporais, interação entre NPCs e aleatoriedade de eventos. O resultado foi que Skyrim tornou-se o primeiro jogo ocidental a receber nota máxima da revista Famitsu, tradicional veículo japonês conhecido por avaliações minuciosas.



Boa parte desses elementos estavam presentes em **Fallout 4**, lançado em 2015, utilizando a Creation Engine, mesmo motor gráfico de Skyrim. Com as modificações possíveis pelo avanço tecnológico entre um título e outro, foi possível melhorar o sistema de criação de personagens, maior resolução, luz dinâmica, movimentação de elementos de vegetação e cabelo dos personagens em contato com o vento, bem como a dublagem em todos os diálogos.



Em um universo exclusivo da Microsoft

Após o feedback negativo de **Fallout 76** em 2018, que apresentou uma inédita experiência multiplayer para a franquia, a Bethesda decidiu focar seus esforços em uma nova IP, coisa que não acontecia há pelos menos 25 anos, em virtude da continuidade de trabalhos envolvendo Fallout e The Elder Scrolls.

Registrado em 2013, o nome **Starfield** passou a circular pela mídia especializada como a tentativa do estúdio em desenvolver um RPG de ficção científica espacial, o que foi confirmado apenas em 2018, quando o game estava em fase de produção.





Centrado em uma narrativa intitulada “NASA Punk” pelos desenvolvedores, é possível pousar em mais de mil planetas diferentes e as paisagens contam com geração procedural que calcula os efeitos e atmosfera impactados pelas estrelas presentes em cada tipo de sistema, garantindo explorações distintas a cada jogatina.



Nesse intervalo de tempo, a ZeniMax Media foi adquirida pela Microsoft, fato que concentrou no Xbox diversos estúdios renomados, como a Bethesda e a id Software, numa estratégia de mercado para fortalecer a plataforma e aumentar a lista de títulos exclusivos.




Lançado em setembro de 2023 para Xbox Series X|S, **Starfield** teve boa recepção, sobretudo a respeito da liberdade de exploração e senso de descoberta, enquanto outros aspectos, como as missões principais, side-quests e viagens pelo espaço receberam elogios de uns e críticas de outros. Até o final de setembro, o título contava com cerca de dez milhões de jogadores ativos.

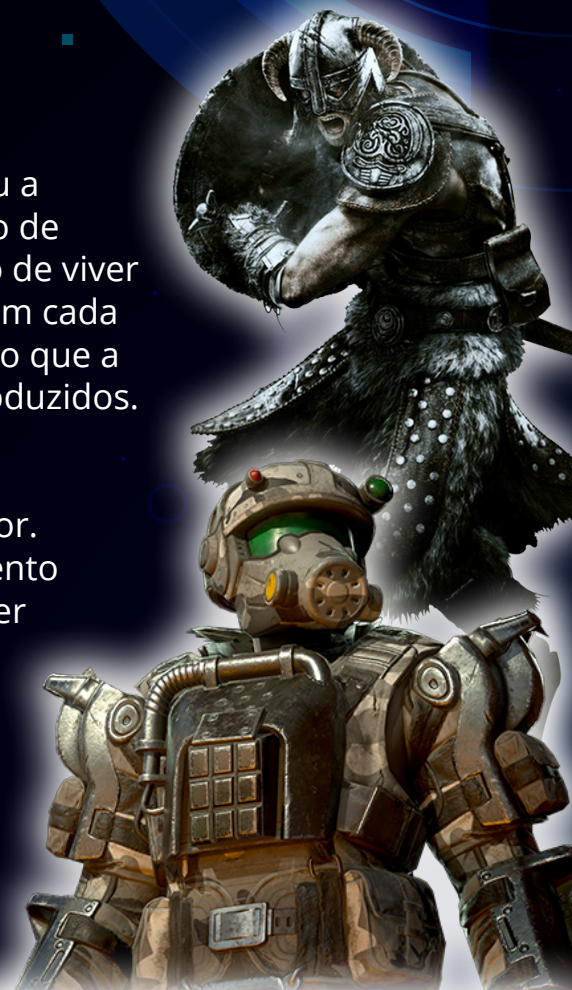


Experiências inesquecíveis

De sua fundação aos dias atuais, a Bethesda sempre buscou a resposta para o motivo pelo qual os jogadores gostam tanto de RPGs. Para Todd Howard, a explicação está no nosso desejo de viver outras vidas em outros mundos, ideia que é levada à risca em cada projeto do estúdio. Essa premissa ajudou a expandir a noção que a indústria tem a respeito de como esses jogos devem ser produzidos.

Uma das grandes questões trabalhadas pela Bethesda é como os personagens agem e reagem às escolhas do jogador. Embora tenha ocorrido um grande avanço no aprofundamento de questões morais dentro dos RPGs, ainda falta desenvolver melhor a forma como os jogadores respondem de volta.

Muito provavelmente veremos algumas dessas respostas nos projetos futuros da Bethesda, como The Elder Scrolls VI, Fallout 5 ou até mesmo novos títulos em desenvolvimento. Uma coisa é certa: no que depender de Howard e da Bethesda, a experiência será inesquecível. 



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: Davi Sousa

Diagramação: Walter Nardone

STARFIELD

(XSX\PC): dicas para iniciantes

Em um RPG de exploração espacial complexo como **Starfield**, é normal que o jogador sinta-se um pouco perdido ao explorar as enormes possibilidades que tem à disposição. Para que a sua experiência seja a mais proveitosa possível, reuni essas **dicas** que serão de grande ajuda para aproveitar o que o universo tem de melhor.

Melhores habilidades para começar

A cada nível ganho, somos presenteados com um ponto de habilidade, que pode ser usado para aprimorar nossa proficiência em diversas áreas do conhecimento. Obviamente, o desenvolvimento da skilltree depende do seu estilo de jogo, mas a lista a seguir contempla os pontos mais importantes de modo geral.

Levantamento de Peso: é uma habilidade essencial para todos os jogadores, pois, independentemente do seu estilo de jogo, você terá problemas com a administração do inventário e a capacidade de itens que seu personagem pode levar consigo.



Treinamento em Mochila Propulsora: o *jetpack* funciona como um pulo duplo, muito útil para alcançar lugares difíceis durante a exploração ou conseguir uma posição de vantagem em combate. É necessário pelo menos um ponto nessa habilidade para conseguir usar as mochilas propulsoras.



Duelo, Certificações de Pistola, Fuzil, Laser ou Escopeta: essas habilidades aumentam o dano de armas e podem causar efeitos bônus nos níveis avançados. A dica aqui é focar somente no estilo de combate do qual você mais gosta, o que é muito mais eficiente que espalhar os pontos em todos os tipos disponíveis. É muito melhor ser especialista em uma arma do que ter conhecimento raso em várias.



Furtividade: investir pelo menos um ponto neste item acrescenta um marcador de visibilidade quando nosso personagem se abaixa, o que é muito útil para saber se os inimigos à sua volta percebem sua presença. É essencial para praticar furtos e fazer ataques surpresa.



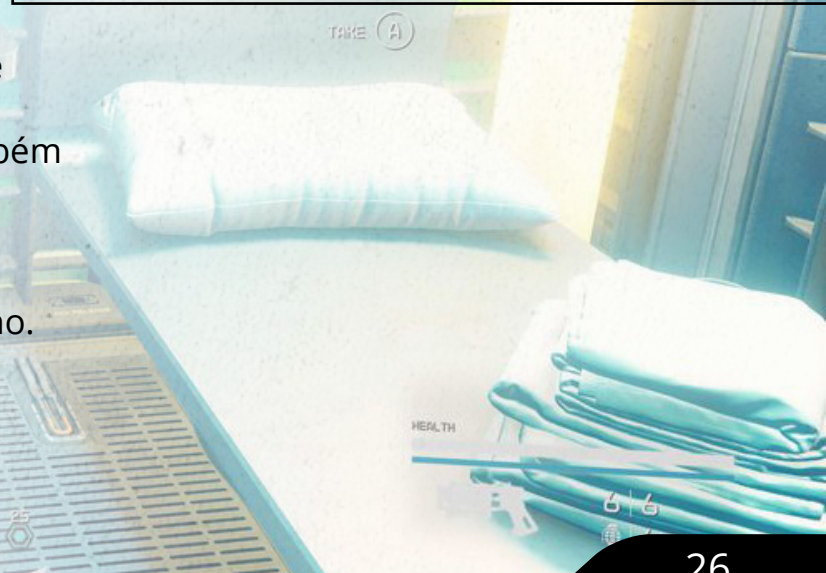
Persuasão: nem sempre as coisas se resolvem na força bruta. Como Starfield é um RPG, muitos conflitos podem ser apaziguados com uma boa conversa. Você pode evitar combates, convencer NPCs a ceder itens importantes e até mesmo obter recompensas maiores por tarefas realizadas apenas usando a língua.



Contêineres infinitos e todas as bancadas de trabalho

Logo no início da campanha, somos recrutados para a Constelação, um grupo de pesquisa científico que estuda os mistérios dos artefatos. Ser um membro dessa organização dá acesso a uma série de facilidades em sua sede, como um quarto com uma cama em que você pode descansar para se recuperar e um cofre com capacidade infinita.

No subsolo da Guarida, temos acesso a uma oficina completa com todos os tipos de bancadas para construir itens em Starfield. Nesse local há ainda um container que também funciona como armazenamento infinito. Eu recomendo que você o use para guardar materiais e recursos, pela conveniência de deixar tudo próximo às bancadas de trabalho.



VANGUARD

Como conseguir abates fáceis de naves

Ao seguir a campanha principal, você será apresentado ao comandante Tuala na sede da TAMC em Jamison, que lhe oferecerá a oportunidade de alistar-se como recruta na Vanguarda. A dica é aceitar a proposta o quanto antes.

A quest de recrutamento é na verdade um tutorial muito simples e didático, que requer poucos minutos para fazer e lhe dará um bom panorama do contexto de Starfield, em uma espécie de tour em um museu virtual interativo.

Essa missão também dá acesso ao simulador, o que é um ótimo meio de aprender os fundamentos do combate espacial. Mas o melhor de tudo é que os abates feitos no simulador contam para evoluir habilidades que exijam derrotar naves inimigas, mas sem o risco de enfrentar combates de verdade.



Comandante Tuala



Escolha bem o seu parceiro

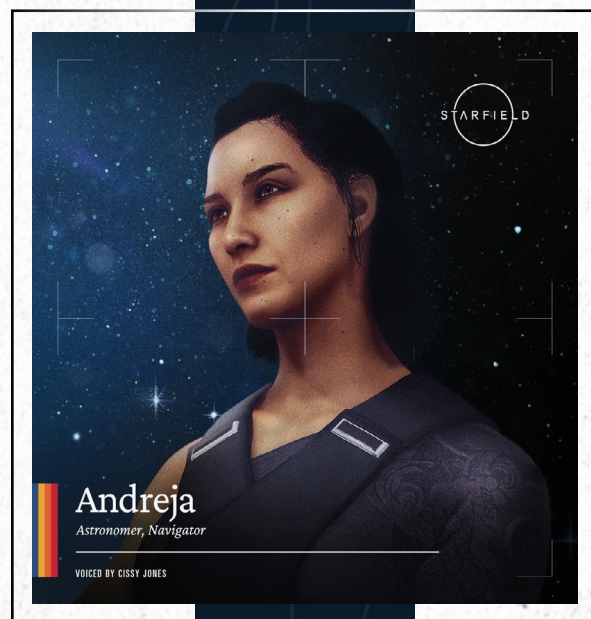
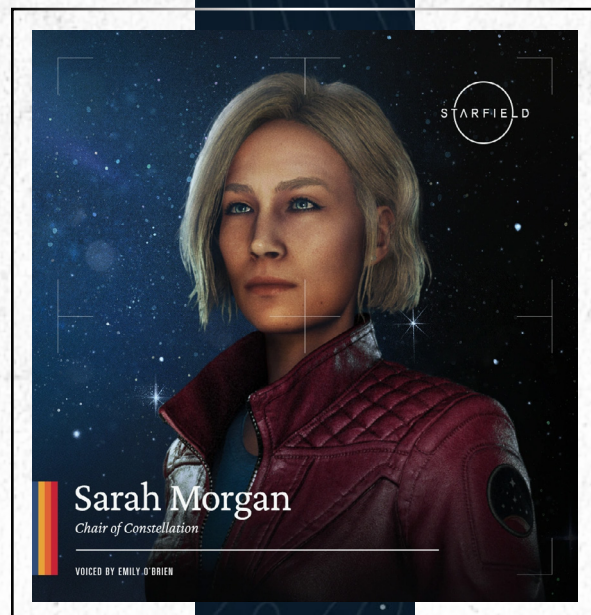
Durante as missões, você estará acompanhado por um parceiro controlado pelo computador. Esse acompanhante é muito útil, pois lhe ajudará nos combates, carregará peso e até servirá para quebrar a monotonia, fazendo comentários de tempos em tempos.

As habilidades de NPCs designados para as naves contarão como se fossem suas. Se você precisar fazer dobras de longa distância, por exemplo, poderá fazer uso dos talentos em astrofísica avançados da Sarah.

Se estiver carregando muito peso, você pode conversar com seu companheiro para que ele possa carregar equipamentos para você. Eles podem levar até 150 Kg de material sem reclamar.

Nos combates, o parceiro usará a arma que você equipar ao transferir itens para ele, selecionando-a na lista com o botão Y. É necessário que ele carregue munição compatível com essa arma, mas a boa notícia é que essa munição nunca é consumida.

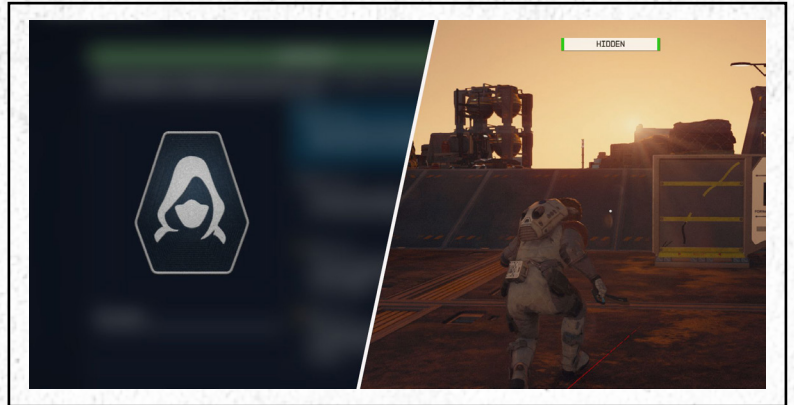
Note, porém, que os personagens têm especialidades e alinhamento moral. Se você gosta de seguir a lei e a ordem, Sarah será uma boa companhia; por outro lado, se você não é tão apegado a agir de acordo com as regras, talvez Andreja seja uma parceira mais interessante. Se precisar de alguém bom com rifle, Sam é uma boa opção.



Em missões furtivas, vá sozinho

Embora um parceiro seja útil, a inteligência artificial não é nada discreta. O personagem controlado pela máquina não é muito esperto e provavelmente iniciará um tiroteio quando você estiver se esgueirando entre os inimigos.

Se uma tarefa exige discrição, vá a um lugar seguro e ordene à sua companhia para ficar parada naquele lugar.



A importância do descanso

Dormir e sentar são atividades mais importantes do que parecem em Starfield. O descanso recupera seu HP e pode curar ferimentos e enfermidades, evitando o gasto com insumos médicos.

Sonos contínuos de oito horas locais ou mais garantem um bônus de 10% na experiência por 25 minutos, então é sempre uma boa tirar uma soneca antes de completar uma missão.

Sentar é uma maneira simples de matar tempo, o que é útil para mudar o ciclo de dia e noite em uma missão ou fazer com que os lojistas se reabasteçam, o que ocorre em ciclos de 24 horas locais. Toda loja possui cadeiras à disposição, então aproveite-as.



Ao infinito e além

Espero que com essas **dicas** a sua jornada em **Starfield** para descobrir os mistérios dos artefatos seja muito mais proveitosa e divertida. Com um pouco de conhecimento, o escuro do espaço já não será tão assustador e lhe convidará para aventuras inesquecíveis. **B**



Leve a **Revista GameBlast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



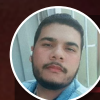
gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

por **Luan G. de Paula**Revisão: *Juliana Piombo dos Santos*Diagramação: *Leandro Alves*

Baldur's Gate



Baldur's Gate 3 (Multi): dicas para iniciantes em D&D

Para os veteranos de mesas de Dungeons and Dragons, se aventurar por Baldur's Gate 3 é um passeio no parque, mas sabemos que boa parte dos jogadores nunca estiveram em uma sessão de RPG de mesa. Pensando nisso, montamos esse guia com algumas dicas básicas sobre mecânicas, diferenças e erros que você pode evitar no começo da sua jogatina. Conforme você se acostuma com o gameplay, sua jornada se tornará mais leve.

Escolha a dificuldade certa



Ao iniciar um novo jogo, a primeira escolha que o jogador deve fazer é em qual dificuldade vai jogar. As opções ficam entre Explorador, para quem quer uma experiência com mais foco em narrativa, ideal para novos jogadores ou para quem não quer se preocupar com batalhas acirradas.

Também temos o Balanceado, que foi o modo que joguei, mesmo sendo o “normal”, existem diversos momentos que vão testar até jogadores mais experientes, tive diversas batalhas que venci por um milagre. Por fim temos o modo Estrategista, que é para jogadores veteranos e quem já terminou o jogo pelo menos uma vez, nele você é testado aos seus limites com inimigos mais agressivos e batalhas ainda mais complexas.



Ao iniciar um novo jogo, a primeira escolha que o jogador deve fazer é em qual dificuldade vai jogar. As opções ficam entre Explorador, para quem quer uma experiência com mais foco em narrativa, ideal para novos jogadores ou para quem não quer se preocupar com batalhas acirradas.

Também temos o Balanceado, que foi o modo que joguei, mesmo sendo o “normal”, existem diversos momentos que vão testar até jogadores mais experientes, tive diversas batalhas que venci por um milagre. Por fim temos o modo Estrategista, que é para jogadores veteranos e quem já terminou o jogo pelo menos uma vez, nele você é testado aos seus limites com inimigos mais agressivos e batalhas ainda mais complexas.



Entenda as mecânicas



Baseado na quinta edição do famoso RPG de mesa, Baldur's Gate 3 utiliza o sistema de dado de 20 lados para guiar suas ações, no qual 20 seria o melhor resultado e 1 o pior. Para acertar o seu oponente é necessário que um D20, como o chamamos, seja rolado e o seu resultado seja maior que a CA do oponente, sendo essa é a classe de armadura dele.



Alguns personagens conseguem ter bônus que são adicionados a essa jogada de dados. Por exemplo, um guerreiro/bárbaro consegue escalar seu ataque com força, então ele rola o D20 + o número do seu modificador de força. A porcentagem que você vê antes de atacar um inimigo mostra a chance de acerto. Quando em 50%, é bem provável que a CA do inimigo seja 10, já que rolar um D20 puro dá metade de chances de acerto.

A cada turno, seu personagem tem uma ação padrão, uma ação bônus e um número limitado de movimentos. Algumas classes como Ladino, guerreiro e monge, conseguem ter movimentos extras, podendo atacar até 3 vezes e se mover. Falando em movimento, se você estiver perto de um inimigo e se mover, você fica exposto ao famoso "ataque de oportunidade" e para isso existe a opção de desengajar, que faz você perder uma ação, mas conseguir se mover sem ser atacado.

Outra mecânica notável que envolve o D20 está nos diálogos: sempre que seu personagem conversa com alguém, algumas opções de diálogos vão surgir dependendo da sua classe, história de origem ou até mesmo eventos e escolhas realizadas. Algumas dessas opções contém entre parênteses dicas como "Carisma", "Intimidação" e etc.

Essas opções exigem uma rolagem de dados para saber se você vai passar no teste, seja para ludibriar um NPC, tentar intimidá-lo ou apenas usar seu charme para conseguir o que quer. Algumas opções também exigem força para mover algo ou destreza.



Dados viciados?



Seus dados parecem alterados? Meio estranhos? Aquele 98% de chance nem sempre acerta? Existe no jogo uma opção nas configurações chamada de Dados Kármicos. Só lá pela metade da minha jogatina eu fui descobrir e entender para quê serve essa opção.

Os Dados Kármicos são como um Mestre amigável, a opção tenta balancear as suas jogadas no intuito de evitar que você erre ou acerte muito. Se você estiver tirando 20 constantemente, o sistema irá balancear para que você erre um pouco. O mesmo acontece ao contrário, o jogador que está tirando muito 1 passa a ter mais acertos.

Eu recomendo testar os dois modos e saber qual é o mais adequado pra você. Eu optei por desativar e não ter que lidar com a Karlach errando golpes de 98% de chance de acertar pq eu "fiz" muitos acertos.





Narradora e NPCs dão dicas frequentemente



Prestar atenção aos diálogos nunca foi tão importante quanto em BG3. Além da narradora, que conta a história dando detalhes do mundo, existem outros NPCs que auxiliam o jogador. Conversar frequentemente com os membros do seu grupo faz quests avançarem, por exemplo.

Existem diversos momentos em que você também será advertido quanto a certas ações. Foram muitas as vezes em que alguém falou “fazer isso é basicamente suicídio” e de fato todo o meu grupo morreu momentos depois. Explorar as opções de diálogo aqui vai além de apenas construir a história, mas ter mais contexto do próximo passo a se seguir.



Leveling e multiclasses



Para os amantes de build de habilidades, o game conta com um sistema de leveling com multiclasse, ou seja: você não está preso apenas a sua classe inicial. É na verdade até incentivado o uso de habilidades de outras. A partir do 3º nível é possível começar a experimentar.

Um dos combos mais poderosos que existem é Ladino + Patrulheiro, principalmente pela habilidade do patrulheiro com armas de longa distância e a possibilidade de agir várias vezes do ladino. Outra que faz sucesso entre os jogadores é Guerreiro e Bárbaro, que possibilita o jogador a atacar até quatro vezes por turno sempre atingindo com grande impacto.

O essencial ao qual se atentar na hora de montar sua build, é entender qual a característica primária da sua classe e buscar outras que se assemelham. Por exemplo, o Bruxo e o Bardo são uma boa combinação, ambos escalam principalmente com carisma. Você vai reconhecer seu atributo principal pois ele tem uma estrelinha branca ao lado na ficha de personagem.



Proficiências e habilidades



E falando em ficha de personagem, é necessário sempre estar atento aos conteúdos de cada ficha, seja do seu personagem ou dos companheiros. Cada classe tem proficiências e habilidades específicas, que contam com limites que podem estragar sua gameplay.

Quando o assunto é equipamento, você vai perceber que é possível equipar qualquer arma em qualquer personagem, entretanto, um aviso pequeno em amarelo aparece na descrição do item, avisando que algo não está certo. Para usar armaduras pesadas e médias, assim como certos tipos de armas, é necessário ter proficiência nelas. Um mago não consegue usar armaduras, a não ser que combine com outra classe que tenha tais habilidades.

Algumas classes e raças também têm vantagens e desvantagens dentro de certas condições. Os Githany já tem proficiência de armaduras leves e médias, assim como os Draconatos têm resistência específicas a certos tipos elementais. Tudo isso é visualizado pela ficha de personagens e todos os detalhes que ela carrega.



Viva seu personagem



Por fim, e para mim o mais importante, é a dica máxima de todo RPG: Viva o seu personagem! Apesar de ser tentador fazer aquela escolha que aparentemente é a melhor para seu jogo ou trama geral, construir uma personalidade para seu personagem e criar opções que condizem com o role-play pode ser uma das formas mais divertidas de jogar **Baldur's Gate 3**. Afinal, viver a experiência da fantasia medieval e encarnar seu personagem é o ponto principal do jogo, mas acima de tudo, aproveite a viagem. **B**



Baldur's
Gate

Revista Nintendo Blast 166

Neste mês, a Revista Nintendo Blast embarca na nova aventura do Mario pelo reino da Flor em Super Mario Wonder!



Ainda nessa edição, confira a nossa análise de Pokémon S/V: The Teal Mask (Switch), dicas e truques para se dar bem no F-Zero 99, a prévia de Sonic Superstars e mais.

Baixe já a sua!

#166 OUT 2023

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista