

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBlast.COM.BR



OCTOPATH
TRAVELER™

#157 JAN 2023



ANÁLISE:

CHAINED ECHOES (SWITCH)
É UMA OBRA DE ARTE

PRÉVIA:

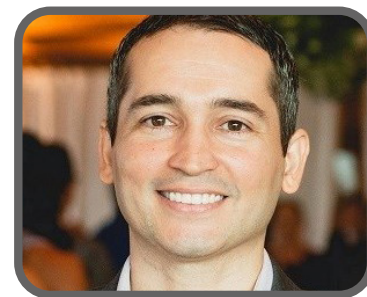
KIRBY'S RETURN TO
DREAM LAND DELUXE

POKÉMON BLAST:

POKÉMON SCARLET/VIOLET: 25 DICAS
PARA SE DAR BEM EM PALDEA

De Orsterra para Solistia

Depois do sucesso do primeiro título, era de se esperar uma sequência. **Octopath Traveler II** nos leva para Solistia, um continente novo e cheio de aventuras. Confira nossas expectativas e por que ele poderá ser o mais belo jogo em HD-2D do Switch. Falando em RPGs clássicos, **Chained Echoes** prova que o gênero ainda tem muita lenha para queimar. E você já está com saudades da bolota rosa sugadora de habilidades? Não se preocupe, pois em breve você poderá voltar à Terra dos Sonhos com **Kirby's Return to Dream Land Deluxe**, remake do título de Wii. Quer curtir melhor **Pokémon Scarlet/Violet**? Temos 25 ótimas dicas lhe esperando. Boa leitura! - **Alberto canen**



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST Editorial

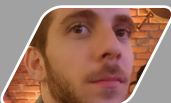
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner



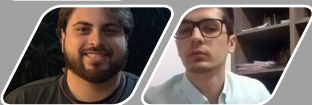
DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



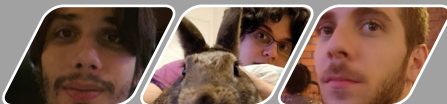
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Juliana P. Zapparoli
Maurício Katayama
Victor Hugo Carra
Vitor M. Costa



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



PRÉVIA
04 Octopath
Traveller II
(Switch)



PRÉVIA
12 Kirby's Return
to Dream
Land Deluxe



ANÁLISE
22 Chained
Echoes (Multi)



POKÉMON BLAST
35 25 dicas para
iniciar bem o jogo



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!



Ilustra Blast



"Oito novos caminhos" por [Lucas Mathias](#)



SWITCH

OCTOPATH TRAVELER™



por Vitor M. Costa

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli

Diagramação: Leandro Alves



Oito novas histórias em um mundo mais detalhado e moderno

A **Square Enix** tem sido uma grande parceira para a Nintendo, sobretudo graças à divisão liderada por Tomoya Asano (Team Asano), sendo seu mais importante lançamento **Octopath Traveler**, que inaugurou a técnica **HD-2D**. Sua sequência, **Octopath Traveler II**, prevista para 24 de fevereiro, tem potencial para se tornar o ápice dessa técnica no Switch, trazer uma trilha sonora tão boa quanto a de seu antecessor e revisar tópicos de level design e de design narrativo que foram criticados no primeiro jogo.

Mais um enredo separado em oito, mas cuja soma pode dar um

Sob os cuidados do mesmo escritor de Octopath Traveler, Kakunoshin Futsuzawa, a história de Octopath Traveler II acompanha a estrutura narrativa de seu antecessor, fragmentada em oito subtramas, cada qual protagonizada por um personagem central. Assim como **outros jogos do Team Asano**, essa proposta narrativa se inspira em JRPGs clássicos da Enix e da Square, mais especificamente em títulos como Dragon Quest IV (NES), **Live A Live** (Switch) e os jogos da série **Romancing SaGa**.

Vale observar que o roteiro de Octopath Traveler II é uma sequência do jogo anterior e não uma prequela, como foi o caso de **Octopath Traveler: Champions of the Continent** (Mobile), mas pode ser acompanhado facilmente por jogadores mesmo se não tenham tido contato com títulos precedentes. O enredo concentra-se no desenvolvimento de personagens e suas respectivas virtudes, e os acontecimentos se passam na região fictícia de Solistia, com uma cenografia mais moderna (com elementos do séculos XIX), distinta da ambientação medieval dos games anteriores.

Os oito protagonistas são todos novos, embora tenham motivações semelhantes a de outros na série. O elenco inclui:

- Agnea, uma dançarina em busca de fama;
- Partitio, um comerciante que busca riqueza para diminuir a pobreza;
- Hikari, um guerreiro que retorna de batalhas traumáticas;
- Osvald, um estudioso/acadêmico (*scholar*) que busca vingança contra alguém que arruinou sua vida;
- Trono, um ladrão em busca de liberdade;
- Temenos, um clérigo em busca da verdade;
- Castti, um boticário em busca da verdade por um outro caminho; e
- Roxette, uma caçadora à procura de criaturas lendárias.



Assim como a estrutura narrativa, o Path Action também está de volta e parece mais promissor. Trata-se de um sistema que dá a cada protagonista uma habilidade (como duelar, furto ou subornar) para interagir com NPCs. A novidade dessa vez é que o Path Action pode variar em um mesmo NPC caso você tente interagir com ele de dia ou de noite.

Cada protagonista possui sua história, mas não de forma isolada, como Live A Live, cujas tramas se entrelaçam apenas artificialmente no capítulo final, tampouco há um protagonista central a partir do qual os demais vão se aglutinando em um grupo unificado, como é o caso de Champions of the Continent. A ideia de Octopath Traveler II é a mesma por trás do primeiro da série: amarrar as histórias particulares com elementos e referências que complementam o entendimento de cada uma delas, mesmo que tenham, por si mesmas, começo, meio e fim bem definidos.

Há críticas às histórias de Octopath Traveler por algumas serem desinteressantes ou por serem arrastadas ou previsíveis, mas o ponto negativo mais recorrente em seu design narrativo é o fato de que suas subtramas são entrelaçadas de forma bastante superficial, sem a existência de um grande arco que aproveite o potencial de seus respectivos heróis. Isso foi destacado por muitos críticos de todo o mundo e também no **Nintendo Blast**.

OCTOPATH TRAVELER™



Não se mexe em time que está ganhando?

A gameplay parece se manter bastante conservadora em relação ao primeiro Octopath Traveler, sendo basicamente um JRPG de turno com encontros aleatórios e batalhas com **Break System** e **Boost System**, sistemas inspirados na série **Bravely Default**, também desenvolvida pelo Team Asano. Todo inimigo possui uma ou mais fraquezas em relação a elementos (como fogo e gelo) ou armas (como lança, espada e arco), que não apenas resultam em mais dano quando atingidas, mas também podem causar o estado de Break, o qual deixa a criatura vulnerável por algum tempo.

Toda a dinâmica de combate funciona com base em Boost Points (BP) e qualquer ação durante seu turno custa um ou mais pontos desse tipo, os Boost Points podem ser acumulados para movimentos extras em um próximo turno ou para utilizar habilidades mais poderosas, mas o que há de novo em Octopath Traveler II são os **Latent Powers**. Esses são poderes especiais que só podem ser utilizados quando um medidor específico aumenta durante o combate, de forma semelhante ao Limit Break, de Final Fantasy VII.



Break System



Boost System



Latent Powers

Depois de alguns anos, talvez esse sistema de combate merecesse uma revisão mais profunda, porém, do jeito que está, já garante uma gameplay razoavelmente dinâmica e estratégica. As maiores preocupações estão no level design: o título original sofreu críticas pelo design muito formulaico das dungeons e principalmente por exigir muito *grinding*, algo destacado no **Nintendo Blast**. Eu observei problemas semelhantes nas dungeons do título para mobile em minhas **impressões**, mas também constatei um avanço em relação ao requisito de *grinding*.

Finalmente veremos como Octopath Traveler II responderá a essas críticas. Devemos lembrar que Octopath Traveler é o *best-seller* do Team Asano, com mais de 3 milhões de unidades vendidas, e sua prequela é bastante popular nas plataformas móveis. Isso pode ser uma justificativa para Asano "não mexer em time que está ganhando", mas espero estar enganado, pois algumas revisões de gameplay podem tornar sua fórmula ainda melhor.

Talvez estejamos diante do ápice do HD-2D no Nintendo Switch

A técnica HD-2D foi desenvolvida pelo Team Asano em parceria com o estúdio Acquire e essa dupla está de volta para Octopath Traveler II. Desde 2018, a divisão de Tomoya Asano tem aprimorado o HD-2D com outros estúdios, como com a Artdink, para o projeto de **Triangle Strategy** (Switch/PC). Nesse caso, por exemplo, conseguiram adaptar o HD-2D a um combate e a uma exploração de constante rotação de câmera em 3D, diferentemente de Octopath Traveler e do remake de Live A Live, os quais alternam ângulos de câmera fixa.



Triangle Strategy



Live A Live

Agora poderemos conferir como o estúdio que ajudou a desenvolver essa técnica consegue refinar o HD-2D no hardware do Switch. Ao mesmo tempo, essa também é uma oportunidade para Asano e sua equipe trazerem ideias da direção de arte de Triangle Strategy e de Live A Live.

Embora sem a liberdade de câmera de Triangle Strategy, o remake de Live A Live possui a vantagem de ser, até agora, o HD-2D mais detalhado em cenário, animação e efeitos de luz. Pelo que se pode ver pelos trailers, Octopath Traveler II parece estar seguindo essa tendência, com uma pixel art ainda mais detalhada e efeitos de luz bastante luxuosos, às vezes até levando a um pouco de exagero/poluição de efeitos de partícula, desfoque e Lens Flare, uma característica comum também nos dois Octopath Traveler anteriores.



Assim como o HD-2D está com o estúdio certo, também o design de personagens está em boas mãos, sob os cuidados de Naoki Ikushima, que trabalhou no Octopath Traveler anterior e tem feito belas ilustrações para os jogos do Team Asano desde Bravely Default (3DS), incluindo capas belíssimas, como a de Triangle Strategy.

Os personagens de Octopath Traveler II possuem um figurino mais realista e comum em vez de armaduras ornamentadas ou roupas excêntricas e despojadas. Essa escolha parece particularmente interessante nesse game, já que estaremos em um contexto ficcional moderno. No título anterior, essa estética vinha junto com a ideia de trazer tramas com motivações da vida cotidiana, em vez de uma história épica, o que é um diferencial charmoso da série, e é possível que vejamos algo semelhante nessa sequência.



Por fim, e não menos importante, teremos uma nova trilha sonora de Yasunori Nishiki, que tem se tornado um dos compositores atuais mais notáveis dentro da Square Enix graças a Octopath Traveler, cuja trilha foi muito elogiada por fãs, premiada no Famitsu Awards (2019) e indicada em várias outras premiações importantes, como o The Game Awards 2018. Também têm sido elogiadas suas músicas para **Octopath Traveler: Champions of the Continent**.



Em [entrevista ao RPGamer](#), Nishiki explica que, assim como o HD-2D mistura uma pixel art clássica com efeitos visuais modernos, também sua música procura misturar um estilo melódico simples, análogo ao de 16-bits, forte, destacado e com ritmo bem marcado, mas junto de uma instrumentação moderna luxuosa, orquestral e ocasionalmente com elementos de rock. Ele tem trabalhado assim na série até agora e parece manter seu estilo em Octopath Traveler II, ao menos pelo que podemos constatar nos trailers.


Na experiência musical da franquia, destacam-se também as transições dinâmicas entre as músicas. Elas possuem um bom aproveitamento de instrumentos de sopro e corda (com ênfase em timbres mais agudos), uma variedade de tons maiores e menores e mudanças de tom e de ritmo engenhosas e flexíveis em alternância de cenário, encontros aleatórios e durante batalhas longas contra chefes. Provavelmente, todos esses aspectos também estarão presentes em Octopath Traveler II.



Yasunori Nishiki (Compositor)



Um aprimoramento do HD-2D e uma nova homenagem aos JRPGs clássicos

Embora talvez não traga tanta inovação em gameplay, há elementos interessantes que podem ser promissores em **Octopath Traveler II**. Neste novo lançamento, Team Asano tem a oportunidade de revisar escolhas de level design e de design narrativo que foram criticadas no primeiro jogo da série. Ademais, o audiovisual está no caminho certo. Tudo indica que terá uma trilha sonora melhor ou tão boa quanto a dos títulos anteriores — e talvez venha a se tornar o mais belo jogo em HD-2D do Nintendo Switch. Este é um título que tanto fãs de JRPG clássico quanto fãs de jogos anteriores do Team Asano precisam ficar de olho. 



Octopath Traveler II (Switch/ PS4/PS5)

Desenvolvedor Square Enix e Acquire

Gênero RPG

Lançamento 24 de fevereiro de 2023

Expectativa



4

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

SWITCH



por Juliana Paiva Zapparoli

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Walter Nardone

De volta a Dream Land — e em boa companhia

A bolota cor-de-rosa mais famosa dos games não consegue ficar longe dos holofotes por muito tempo. Pouco menos de um ano após o lançamento de Kirby and the Forgotten Land, o serzinho esfomeado está de volta em uma remasterização de **Kirby's Return to Dream Land Deluxe**, remake do título de 2011 para Wii. E não é só isso: pela primeira vez na história dos platformers de Kirby, teremos um jogo com localização em português brasileiro!

Relembrando a história

Era para ser mais um dia comum no Planeta Pop Star. No entanto, a rotina pacata acaba sendo perturbada quando um buraco aparece repentinamente no céu dele cai uma espaçonave chamada Lor Starcutter.

Curiosos com o que acabaram de presenciar, Kirby e seus companheiros vão atrás da nave. Dentro dela, encontram um alienígena chamado Magolor, aparentemente inconsciente. No entanto, quando acorda, o visitante descobre que as cinco peças principais da nave foram perdidas, junto com todas as 120 Esferas de Energia.

Já irritado, Magolor pede a ajuda de Kirby, Rei Dedede, Bandana Waddle Dee e Meta Knight para reaver as partes faltantes, prometendo levá-los para conhecer Halcandra, o planeta natal do alienígena. Porém, a confusão está apenas começando...



★ Eu ouvi “deluxe”?



Anunciado durante o Nintendo Direct de setembro do ano passado como parte das comemorações do aniversário de 30 anos da franquia, Kirby's Return to Dream Land Deluxe é um platformer 2.5D cujo principal atrativo é a possibilidade de até quatro jogadores aproveitarem a aventura simultaneamente. E mais: o modo cooperativo pode ser ativado a qualquer momento, sem a necessidade de programar a jogabilidade, deixando-o atrativo e convidativo a todas as faixas etárias.

Esta versão para Switch traz, acima de tudo, gráficos reformulados que deram aos personagens contornos fortes, com maiores detalhes e contraste em relação aos cenários. Kirby e seus amigos também receberam uma repaginada no visual, com artes mais atuais — especialmente o Rei Dedede. Como um bônus, certos inimigos, quando atingidos pelas Super Abilities, são arremessados contra a tela, causando o mesmo efeito visto em jogos como Super Smash Bros. Ultimate.

Claro que visual não basta para justificar o relançamento de um jogo com mais de 10 anos de idade, e a HAL Laboratory parece ter pensado em tudo nos mínimos detalhes: a versão para o console híbrido traz duas novas Copy Abilities para Kirby, totalizando incríveis 25 poderes que a bolota de apetite insaciável pode usar em sua aventura.

Kirby, o Dobrador de Areia? Piloto de robô?

Um festival de habilidades!

Uma das novas Copy Abilities do Kirby é a Sand, que permite que ele materialize castelos, punhos e ondas de areia para atacar inimigos. A segunda é Mecha, que, como o nome sugere, dá ao protagonista uma armadura robótica com a qual podemos desferir socos de fogo e elétricos, voar com um jet pack, lançar minas e realizar outros ataques semelhantes.



O Copy Ability Festival, de Kirby Star Allies, também está de volta. Ao ativá-lo, esse superpoder se transforma em uma apresentação dançante com a qual Kirby e seus amigos são capazes de eliminar todos os oponentes na tela de uma vez, além de causar um dano considerável a chefes e subchefes.



★ Um lugar chamado Merry Magoland

Com a aparência de um castelo dentro de um parque de diversões, Merry Magoland é uma área criada especialmente para Return to Dream Land Deluxe. Substituindo a Lor Starcutter, é aqui que os jogadores poderão se enfrentar em divertidos minijogos competitivos, chamados de Sub-Games.



Claro que, com um local mais amplo, o total de Sub-Games foi ampliado, totalizando 11; três deles, inclusive, são inéditos: Magolor's Tome Trackers, Gun Gun Blasters e Samurai Kirby 100. Competir neles dá ao jogador estampas, que podem ser utilizadas para obter máscaras para customizar os personagens e também para comprar itens que podem ser usados na campanha principal.

Muitos dos Sub-Games são aproveitados de outros jogos anteriores da franquia. Os confirmados até o momento são:

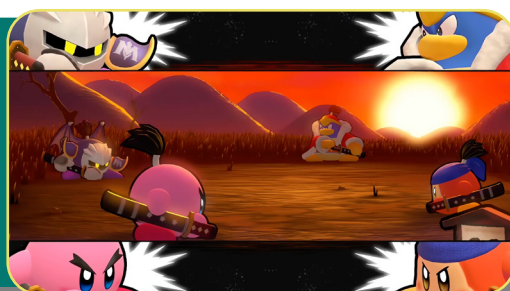
Magolor's Tome Trackers: Exclusivo de Return to Dream Land Deluxe. Magolor pede aos jogadores que encontrem um tomo específico, mas sua memória pode ser confusa, exigindo pensamento intuitivo. O primeiro jogador que achar o livro correto ganha pontos.



Gun Gun Blasters: Exclusivo de Return to Dream Land Deluxe. Com temática similar à de Scope Shot da versão original para Wii, os jogadores competem em uma arena de cima para baixo com *laser blasters* que têm munição limitada.



Samurai Kirby (Kirby Super Star): Um jogo de tempo de reação cuja missão é ser o único sobrevivente.



Checkerboard Chase (Kirby 64: The Crystal Shards): O objetivo é percorrer um labirinto de cima para baixo para derrotar uns aos outros enquanto destroem os ladrilhos no caminho. O último de pé vence.



Bomb Rally (Kirby: Nightmare in Dream Land):

Os jogadores jogam bombas para frente e para trás com frigideiras em um jogo de batata-quente. O último sobrevivente vence.

**Ninja Dojo (Kirby's Return to Dream Land original):**

Uma disputa para ver quem consegue lançar uma shuriken mais próximo do centro do alvo. Mais precisão resulta em mais pontos.

**Kirby on the Draw (Kirby Super Star Ultra):**

Um tiro ao alvo com recortes de papelão de personagens da franquia, exigindo um tempo de reação rápido. Alguns alvos valem mais, mas os bombardeiros diminuem os pontos.



Smash Ride (Kirby: Squeak Squad): Em uma arena de cima para baixo, derrubem uns aos outros usando Warp Stars modificados. Ring-outs valem pontos, mas a partida não termina até que o tempo acabe.

**Crackity Hack (Kirby & The Amazing Mirror):**

Os jogadores tentam quebrar o chão em dois desafios de tempo sucessivos, com mais precisão causando maiores fissuras.



Egg Catcher (Kirby's Adventure): Coma o máximo de ovos possível, evitando bombas.



Samurai Kirby 100: Uma variante de Samurai Kirby exclusiva para Return to Dream Land Deluxe, na qual o jogador compete com os fantasmas dos 99 jogadores online mais recentes para ver como eles se comparam.




Gerente Magolor explica

Se você estiver conectado ao Nintendo Switch Online, seus dados serão compartilhados online com jogadores ao redor do mundo, tal qual Wise Waddle Dee em Kirby and the Forgotten Land. No entanto, Merry Magoland não possui comunicação local online.



★ Mais um jogo imperdível de Kirby

Tanto para quem não jogou Return to Dream Land quanto para quem quer reviver a aventura, **Kirby's Return to Dream Land Deluxe** certamente é um título para ficar de olho.

Além de ser acessível a todas as idades e permitir jogatins com até quatro jogadores, o relançamento conta ainda com conteúdos inéditos e uma repaginada total no visual. Por fim, esta versão marca a estreia dos jogos de Kirby no Switch com localização para o português brasileiro — um motivo mais do que especial para retornar a Dream Land. 



Kirby's Return to Dream Land Deluxe (Switch)

Desenvolvedor Hal Laboratory

Gênero Aventura, plataforma

Lançamento 24 de fevereiro de 2023

Expectativa

 **5**

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**



Essa obra-prima que leva o nome de **Chained Echoes** foi produzida por Matthias Linda e certamente recebeu 1000% de atenção e carinho de seu criador. Afinal de contas, criar um universo tão vasto e rico como esse não é brincadeira. E vou além: Chained Echoes será um de seus jogos favoritos em pouco tempo.

Uma história consistente

Chained Echoes segue a história na perspectiva de **Glenn**, um mercenário, que se encontra no centro de um conflito no continente de Valandis. A guerra é presença constante nos três reinos há seis gerações. No arco de abertura do game, o protagonista se junta a vários outros personagens, cada um com suas razões para segui-lo em sua busca da paz no continente.



Jan

N-No wait, you got it wrong!

Kylian

We know exactly what you're trying to pull—you're switching passes for fakes. What are you doing with the real ones? Selling them?

A cena de abertura é fantástica. Glenn está dormindo em seu quarto quando sua mãe entra para acordá-lo. Enquanto o personagem levanta, a mulher abre as cortinas e diz para o filho que é possível ver a costa. Até aqui tudo bem, pode ser que eles morem perto da praia. Então, o inesperado ocorre: a mãe de Glenn muda o linguajar e lhe dá um tapa no rosto, cortando a cena direto para o universo do jogo.

Chained Echoes faz um trabalho fenomenal no quesito história, terminando cada arco com momentos marcantes e que causarão impacto nos jogadores. Por conta disso, não parece que estamos jogando há três ou quatro horas: a fluidez com que a trama é contada garante ao jogador que nada é por acaso ou que há uma demora intencional.

Além de um bom enredo, a história conta com personagens marcantes e que, em certos momentos, nos identificamos com eles. Como exemplo disso temos Sir Victor, o escritor de peças de teatro e famoso no universo do jogo. As habilidades do personagem são inspiradas em músicas e servem para auxiliar seus companheiros.

Meu nome também é Victor. Eu sou baixista e adoro jogar com personagens de suporte. Parece que esse foi feito por mim! Dentre os personagens principais (pois há secundários, classificados como opcionais), certamente algum deles se parecerá com a pessoa que está jogando.



Por falar em música, a leve, porém eficaz trilha sonora agrega muito para o desenrolar da história, pois em todos os momentos foram feitas as escolhas certas de timbres e notas. Como músico e jogador desde a era de ouro dos RPGs, me senti preso no jogo — e de uma maneira boa, pois acompanhar a trilha sonora é uma das minhas prioridades.

Sistema de combate

As batalhas são baseadas em turnos e não há encontros aleatórios, permitindo que você evite lutas em certas áreas ao movimentar a câmera um pouco através do analógico direito. Essa característica vai ao encontro de RPGs modernos, já que encontros aleatórios comprometem a fluidez do game.

Outra parte importante do combate é a recuperação automática de HP e TP (equivalente ao MP) após cada batalha. Isso permite que o jogador gaste menos dinheiro com itens de cura e consiga adquirir outros mais importantes ou até mesmo para aprimorar seu equipamento.



Em caso de derrota, podemos tentar novamente desde o início de uma batalha, carregar o salvamento automático mais recente ou selecionar manualmente um salvamento. Se você optar por tentar novamente a batalha, o jogo permite a troca de equipamento e ordem dos personagens antes do início da batalha.

Similar ao que temos em Final Fantasy X, a troca de personagens durante a batalha está presente e possui um papel importante na estratégia. O grupo é composto por oito personagens, quatro principais que iniciam as batalhas e quatro reservas que podem substituir sem gastar um turno.

Wywyan

Your assault ends here, fiends!



Evolução e árvore de habilidades

Diferentemente dos tradicionais RPGs que utilizam experiência para avançar o nível dos personagens, em Chained Echoes são as habilidades aprendidas que indicam quão forte estamos. Para se ter uma ideia, cada personagem tem 48 habilidades para desbloquear.

Character Progression I

After defeating bosses or finishing special tasks, the party will gain Grimoire Shards (GS). Owning a Grimoire Shard is similar to a level up. You can use it to strengthen your characters.

Gaining ONE Grimoire Shard allows ALL party members to make use of it!

SKILLS TO LEARN

Action Skills

- ☞ Cross Slash ★
- ☑ Armor Break ★
- ☑ Oil Slash
- ☑ Lend Energy

Passive Skills

- Poison Resistance
- Fire Resistance ★
- HP Up
- Human Killer

Stats Booster

- Health Points +15
- Attack +2
- Agility +1
- Defense +2

Cada página é separada em quatro seções com 12 habilidades diferentes e, após certo número de técnicas aprendidas por página, uma nova se abre, aumentando o leque de opções. Ao todo, temos três tipos de habilidades:

Ação: Comandos de ataque e que têm como principal objetivo causar dano aos adversários. Algumas possuem efeitos secundários como Oil, que aumenta o próximo dano elemental de fogo;

Passivas: Capacidades únicas de cada personagem e que aprimoram certos aspectos durante as batalhas, como dano extra contra dragões. Essa habilidades podem indiretamente aumentar atributos base do personagem, como o Attack ou HP;

Atributos: Aqui é direto e reto: há quatro atributos que podem ser escolhidos para aumento permanente no personagem. O segredo é balancear de acordo com a característica do personagem.

**Adventurer**

Oil makes enemies more vulnerable to fire attacks, Heavy to earth attacks, Dry to water attacks and Wet to wind attacks.

As habilidades ainda são divididas em três níveis de poder e que ganham força ao derrotar monstros e acumular SP. As lutas concedem entre 1-20 SP, dependendo da dificuldade. Este SP é então aplicado a todas as habilidades que cada personagem pode desbloquear.

Quando uma habilidade ganha SP suficiente, ela sobe de nível. Uma habilidade em seu nível máximo custará menos TP, causará mais dano ou melhorará uma estatística em uma porcentagem maior. Cada personagem também recebe a mesma quantidade de SP para aplicar nas habilidades de sua escolha, limitado a 999 pontos.

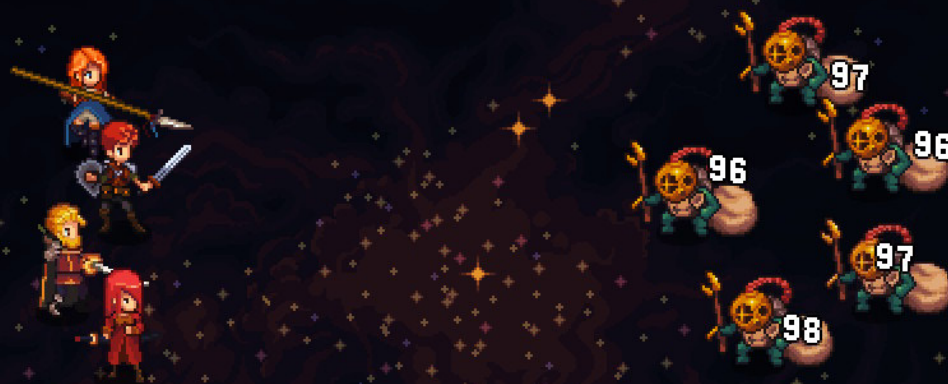
Cada membro do grupo pode ter oito habilidades de ação ativas e cinco habilidades passivas ativas, portanto, embora haja muito para desbloquear na árvore de habilidades, nunca é demais gerenciar essas habilidades em uma luta.

Para aumentar ainda mais as possibilidades, existem até 12 itens opcionais de subclasse para encontrar em Valandis. Essas habilidades funcionam como especializações e podem ser equipadas em qualquer personagem, concedendo duas habilidades de ação adicionais e duas habilidades passivas.



Overdrive

Quando entramos em batalha, no canto superior esquerdo, há uma barra com três seções coloridas: amarelo, verde e vermelho. No início de uma luta, a seta na barra estará na seção amarela. Aqui, seus personagens não recebem benefícios ou desvantagens. Ao passar o cursor sobre diferentes ações no menu de comando, uma segunda seta mostrará onde essa ação o colocará na barra Overdrive.



Ultra Move

	HP 0092	TP 113
	HP 0111	TP 110
	HP 0076	TP 121
	HP 0091	TP 105

O ideal, e o jogo deixa isso bem claro, é que a seta esteja sempre no verde. Nessa parte da barra, seu grupo causa mais dano, recebe menos e todas as habilidades custam metade de seus TP. No entanto, receber dano também avança a barra Overdrive. Avance muito e você terminará na seção vermelha, fazendo com que seu grupo sofra muito mais dano.

O jogo oferece quatro maneiras para recuar o medidor e mantê-lo no ponto ideal: defendendo, trocando um personagem, usando um Ultra Move (uma espécie de golpe supremo) ou usando um tipo de habilidade (Física/Mágica/ Buff/Debuff) correspondente ao símbolo exibido na barra Overdrive.

Essa mecânica aumenta o dinamismo dentro do combate e me manteve envolvido em todas as lutas, sejam inimigos comuns ou chefes opcionais de final de jogo. É quase um cabo de guerra e, por isso, atentar-se onde o medidor está e como mantê-lo também faz parte da batalha.

Isso permite que cada membro do grupo seja útil e lhe ajude a se planejar com antecedência, garantindo que cada personagem tenha alguma variedade de habilidades para diminuir a barra de overdrive e mantê-lo no verde.

Combates mecanizados

Chained Echoes não conta somente com combates tradicionais. O game possui uma segunda forma de batalha: Sky Armors, trajes mecânicos pilotáveis com mecânica única que substituem os personagens. Você desbloqueia o acesso ao Sky Armor e a um dirigível no início do segundo ato (algo em torno de 12 horas de jogatina), expandindo o mapa consideravelmente.

Na maioria das áreas (com algumas exceções), você pode chamar sua Sky Armor e usá-la para pairar e voar pelo mapa. Isso concede acesso a áreas anteriormente inacessíveis e, com isso, baús que pareciam impossíveis de conseguir tornam-se acessíveis. As armaduras também permitem que você lute contra monstros que normalmente não conseguiria.

Glenn

There is nothing else in my life. Since you rescued me back then, this mercenary band is all I have.



Kylian

Hmm, you could be anywhere in the world and yet you choose the battlefield?

As Sky Armors têm seus próprios tipos de armas, com suas habilidades ligadas às armas equipadas a cada armadura. À medida que lutamos, nossa proficiência aumenta e desbloqueamos mais habilidades com esse tipo de arma. Quaisquer habilidades passivas em uso para essas armas são permanentes, mas as habilidades de ação estão bloqueadas para esse tipo de arma.

O combate das Sky Armors possui seu próprio sistema. Em vez da barra Overdrive, você tem uma barra Overheat, que consiste em uma barra amarela com uma seção vermelha menor em cada extremidade. Você começa a luta no meio da barra, mas, assim como a barra Overdrive, qualquer ação ou dano avançará a barra em direção ao vermelho.



O que difere as barras é a forma como se controla: as armaduras possuem três marchas diferentes e cada uma delas possui um efeito na barra. A troca pode ocorrer apenas uma vez por turno, o que aumenta o compromisso do jogador em manter o cursor longe do vermelho.

A primeira marcha avança a barra para a direita, a segunda, para a esquerda e a marcha zero a mantém no lugar. Aqui é que mora o perigo: cada marcha aplica um efeito na armadura e impacta diretamente no combate, veja:

Marcha Zero: você só pode usar o ataque básico, defender-se ou usar um item;

Marcha Um: sua armadura age normalmente, podendo usar habilidades sem benefícios/prejuízos;

Marcha Dois: as habilidades custam mais e você causa mais dano, mas também recebe muito mais dano dos oponentes.

O sistema é muito semelhante ao Overdrive, mas é diferente o suficiente para as batalhas travadas com as Sky Armor serem bem diferentes, agregando qualidade ao jogo e funcionando como uma alternativa ao combate tradicional.

Muito a se fazer para salvar o mundo

Conforme falamos, um grupo é formado no segundo arco para reunir aliados e lutar pela causa. Em posse do dirigível, podemos explorar livremente o continente de Valandis. Ao fazer isso, encontramos vários NPCs que se juntarão ao grupo e oferecerão vários serviços e bônus que, embora opcionais, valem a pena procurar.


Como toda side quest, completá-la torna o jogo mais divertido e fácil de certa forma. Agora, se você não estiver confortável em procurar, o primeiro NPC que você recruta (e o jogo te obriga) é uma cartomante que lhe dará pistas sobre onde encontrar os próximos em troca de dinheiro.



Ainda, há um quadro de recompensas dividido em cada uma das principais áreas de Valandis. Cada um possui diversos quadrados associados a uma tarefa específica para aquela área. Complete-os e você poderá resgatar a recompensa por aquele quadrado.

À medida que concluímos as tarefas no quadro de recompensas, todas as tarefas concluídas formarão uma cadeia, limitado a 120 conquistas interligadas. Esse sistema é mais uma pequena mecânica para ajudar o jogador a acompanhar a enorme quantidade de conteúdo secundário do jogo.

RPGs ainda tem muita lenha para queimar

Ainda que seja inspirado em franquias clássicas, **Chained Echoes** entrega o que se propõe e vai além: arrisco dizer que os próximos jogos serão inspirados nele. Isso porque sua história e trilha sonora dão um baile em muito jogo renomado, sem falar nos múltiplos estilos de combate. As barras de Overdrive e Overheat são uma saída inteligente para deixar as batalhas mais dinâmicas e divertidas. Conteúdos extras também ajudam e são inseridos na medida certa. Aliás, o que em Chained Echoes não é perfeito? 

✓ Prós

- História envolvente e cativante;
- Personagens marcantes e bem trabalhados;
- Alta diversidade de habilidades e equipamentos;
- Sistemas Overdrive e Overheat interessantes;
- Trilha sonora coesa com a proposta;
- Desenvolvido por apenas uma única pessoa.

✗ Contras

- Não há.



Chained Echoes (PC/Switch/PS5/PS4/XBO/XSX)

Desenvolvedor Matthias Linda

Gênero RPG

Lançamento 8 de dezembro de 2022

Nota **10**

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 *Mauricio Katayama*

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves



Pokémon Scarlet/Violet: 25 dicas para curtir melhor sua aventura

Com uma proposta inovadora para a série, Pokémon Scarlet/Violet trouxe um amplo mundo aberto para os jogadores seguirem sua aventura com muita liberdade de exploração. Para aproveitar ainda mais sua jornada, separamos 25 dicas que facilitarão sua vida no mais novo jogo da franquia.

1. Menu Secreto



Você sabia que a tela de título esconde um menu secreto? Quando estiver na tela de título (aquela que mostra o logotipo do jogo e a mensagem “Press A button” para iniciar), pressione X+B+↑ simultaneamente e você será levado a outra tela onde você pode conferir seu tempo de jogo, insígnias coletadas, quantidade de entradas na Pokédex e também dados sobre o último salvamento realizado, além de permitir iniciar o jogo a partir do backup mais recente.



2. Equipe obediente



Se você capturar um pokémon de nível baixo e desenvolvê-lo, ele sempre lhe obedecerá mesmo que seu nível ultrapasse o limite estabelecido pelas insígnias de ginásio que você obteve até o momento. De forma similar, o seu Pokémon inicial sempre lhe obedecerá, independente do nível em que esteja. Isso não vale para Pokémon trocados ou capturados com nível acima daquele que você consegue controlar.





3. Dê um norte à sua exploração



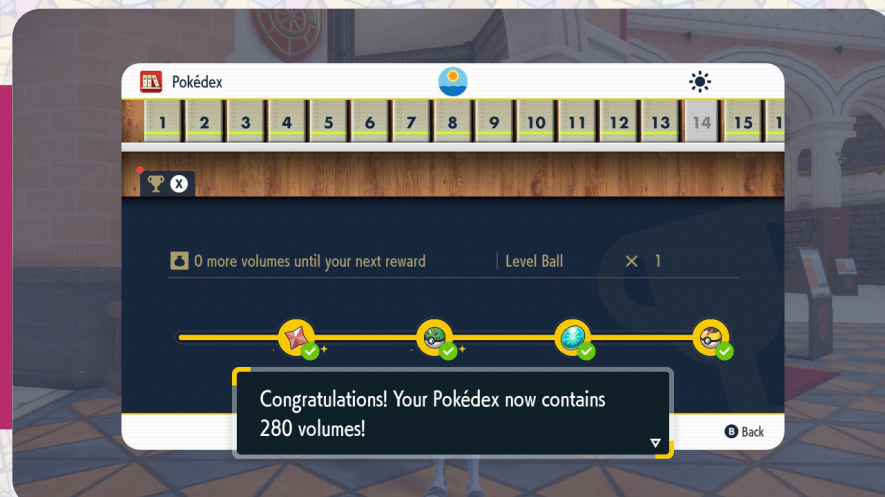
O mapa de Pokémon Scarlet/Violet pode ser um pouco confuso, porque podemos rotacioná-lo sem querer ao mover o analógico direito durante sua visualização. Para fixar o norte na posição padrão, pressione o botão R do analógico direito durante sua visualização.



4. Prêmios extras escondidos na Pokédex



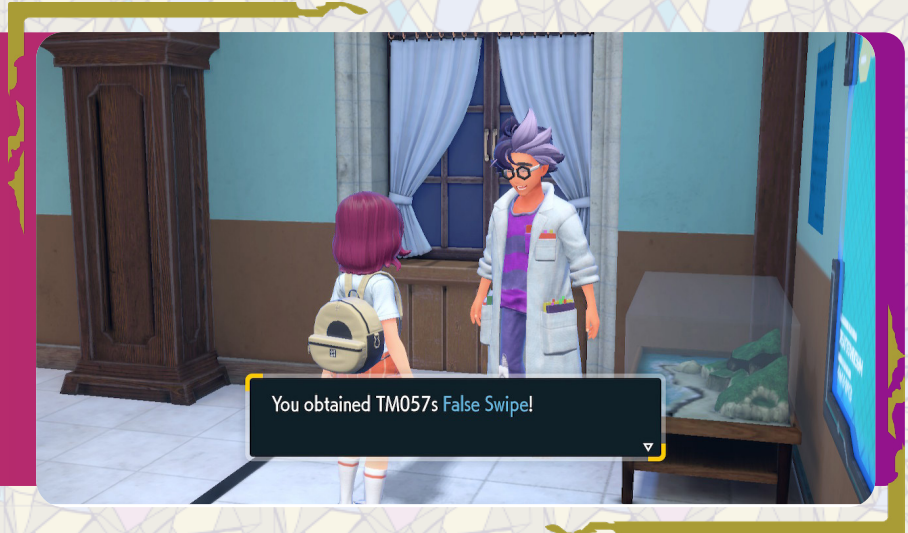
Você sabia que ao completar entradas na sua Pokédex você ganha recompensas? Como o acesso a esses prêmios é um tanto “escondido”, poucos jogadores se lembram de resgatá-los. Para fazê-lo, pressione X quando consultar o conteúdo de sua Pokédex.



5. Prêmios do Jacq



Não deixe de falar com Jacq, o professor de biologia, após assistir às suas primeiras aulas, pois ele lhe dará desafios relacionados à Pokédex. Ao registrar 30 Pokémon você ganha a TM 057 (False Swipe), ao registrar 100 você recebe 20 Ultra Balls, ao registrar 200 você recebe 20 Quick Balls e ao registrar 400 você recebe o Shiny Charm.



6. Pokémon de Tera Raids podem ser capturados sem chance de falha



Monstrinhos derrotados em uma Tera Raid podem ser capturados sem chance de falha ao final do combate. Não se preocupe em gastar Pokébolás especiais para essas capturas.





7. A opção "Skip Cutscenes" não salta diálogos



Scarlet/Violet possui muitas cenas com diálogo, mas ao contrário do que possa parecer, a opção "Skip Cutscenes" não salta essas interações. As únicas cenas que são cortadas são alguns poucos vídeos, que representam menos de meia hora em toda a campanha do jogo. Se quer ganhar tempo nos diálogos, a melhor opção é deixar a opção "Text Speed" em "Fast".



8. Escalada Rápida



Você sobe escadas mais rápido se segurar o botão B pressionado durante a ação.



9. Escalada mais rápida ainda



Se você estiver a pé e acidentalmente cair de um penhasco (a queda não matará seu personagem, pois ele usa o Rotom Phone como paraquedas — só não pergunte como isso funciona), é possível pressionar rapidamente o botão Y para retornar para o lugar de onde você caiu.



10. Pelas costas



Atacar Pokémon pelas costas garante uma ação extra antes que ele possa reagir e aumenta as chances de captura no primeiro turno. Isso é ótimo para preparar capturas, usando ataques que colocam o alvo para dormir ou fazer ações que garantam vantagens no combate, como efeitos de terreno ou climáticos.



11. Atrás dos muros



Os designers do jogo gostam de esconder itens em lugares inusitados. Sempre que puder, dê uma espiada na parte de trás das casas e lojas nas cidades, e confira a parte mais alta de torres e ilhotas isoladas no meio de lagos.



12. Salto alto



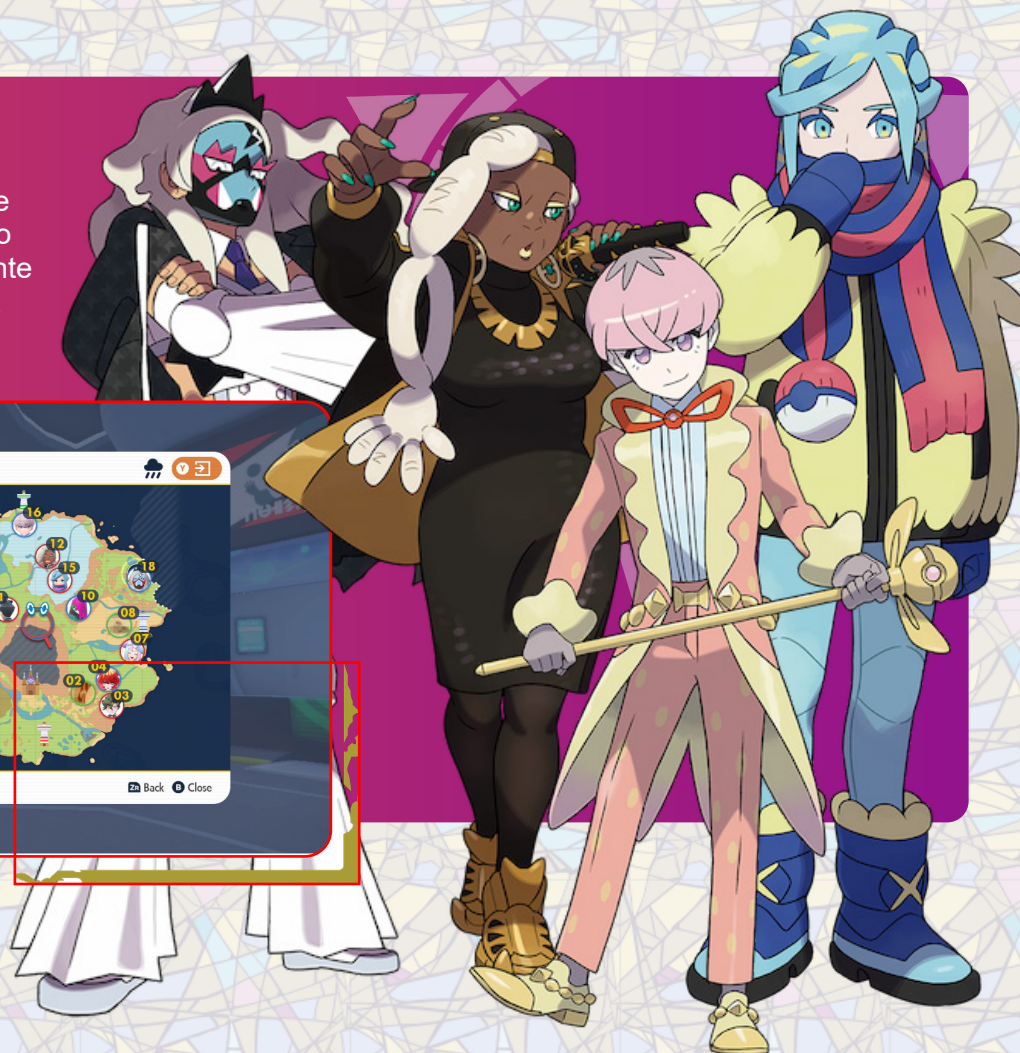
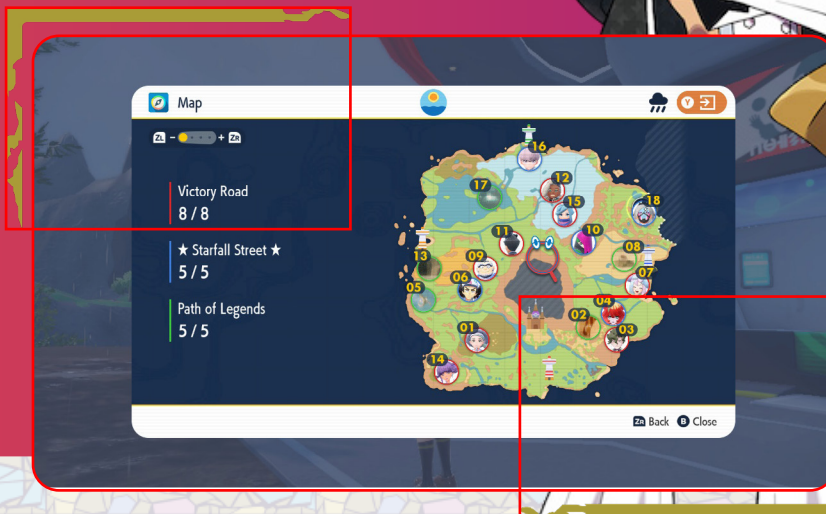
Em Pokémon Scarlet/Violet é impossível morrer por quedas, não importa a altura que você caia. Também não faz diferença se você está em uma montaria ou andando a pé. Se precisar acessar um lugar mais baixo, salte sem medo!



13. O norte é mais forte



De um modo geral, as áreas ao norte do mapa contêm Pokémon e treinadores mais fortes que as áreas ao sul. Se os desafios que você está encontrando são fortes demais para sua equipe, tente explorar as áreas um pouco mais para baixo no mapa.



14. Faltou dinheiro?



Dinheiro é muito importante em Pokémon Scarlet/Violet e pode ser que falte um pouco quando você fizer uma compra grande. Nesse caso, verifique se é possível pagar usando LP (League Points), que pode ser *farmado* facilmente em Tera Raids e batalhas contra treinadores.



15. Melhorando a montaria



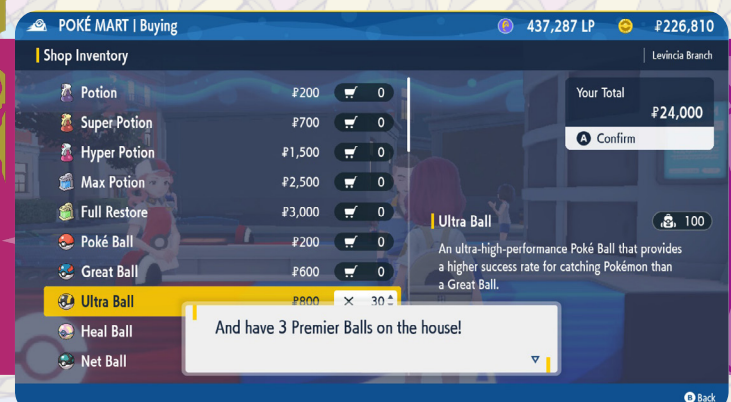
Koraidon e Miraidon são ótimas montarias e já ficam disponíveis desde o começo do jogo, mas logo você perceberá que sua forma inicial tem movimentação bem limitada. Para melhorar sua mobilidade, cumpra os desafios da rota Path of Legends.



16. Sempre compre Pokébolas em múltiplos de dez



Você receberá gratuitamente uma Premier Ball a cada dez Pokébolas de qualquer tipo que comprar. A Premier Ball tem as mesmas características de captura de uma Pokébola comum, mas é esteticamente muito bonita.



17. Bola Rápida



Quick Balls são um ótimo meio para capturar monstros complicados, como aqueles que fogem ou se sacrificam durante o combate. Para usá-las bem é aconselhável surpreender o Pokémon a ser capturado abordando-o pelas costas quando está distraído e usar a Quick Ball como a primeira ação. Essas bolas ficam disponíveis para compra após você derrotar seis líderes de ginásio na Victory Road.



18. Atividade urbana



Sempre que visitar uma nova cidade, procure visitar a loja Delibird Presents local. Nela você poderá encontrar itens valiosos para evolução ou suplementos para batalhas. Os itens oferecidos nessa loja variam de cidade para cidade.



19. Sandubas são *buffs* temporários



Sanduíches são uma nova mecânica que concede *buffs* temporários muito úteis, como aumentar a chance de encontros com certos tipos de Pokémon. Os efeitos de um sanduíche duram 30 minutos e o tempo restante pode ser conferido apertando o d-pad para a direita.





20. Passe em todo Centro Pokémon novo que encontrar, mesmo que não precise



Centros Pokémon são lugares essenciais em todo jogo da franquia, mas no mundo aberto de Scarlet/Violet eles têm uma função importantíssima para poupar seu tempo: funcionam como pontos de viagem rápida, mas só podem ser definidos como destino depois de serem visitados pelo menos uma vez. Para ativá-los, basta andar dentro de sua área, não é necessário curar seu time ou interagir com os vendedores.



21. Tera Raids são ótimas para farmar recursos



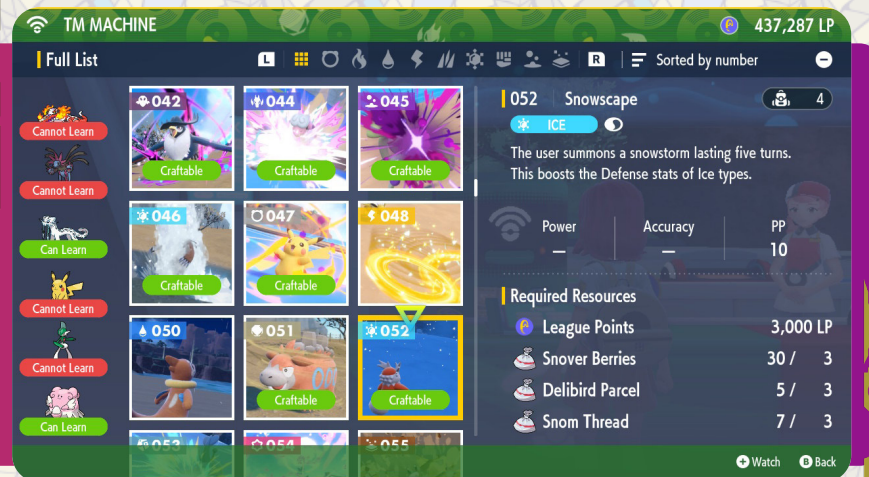
Sempre que possível, tente derrotar as Tera Raids que encontrar pelo caminho. Esses desafios temporários são uma forma divertida e prática para ganhar uma série de recompensas úteis como itens de experiência e League Points, além de serem a melhor opção para farmar Tera Shards.



22. Backtracking nas lojas



Revisite as lojas após derrotar líderes de ginásio. Alguns itens só ficam disponíveis para a venda depois que você coleta uma certa quantidade de insígnias. Do mesmo modo, novas TMs ficam disponíveis nas máquinas dos Centros Pokémon após você derrotar os líderes do Team Star.



23. Let's Go, Shiny!



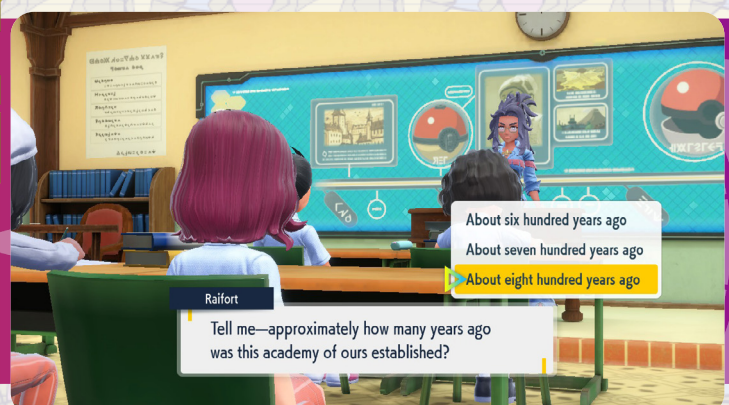
Em Scarlet/Violet não há mais a sinalização sonora indicando que um pokémon é shiny. Se você está em dúvida, tente atacá-lo com o modo Let's Go, enviando o primeiro pokémon do seu time apertando a tecla R. No modo Let's Go seu pokémon principal se recusa a atacar shínies.



24. Não fuja da escola



Mesmo que o arrojado programa de estudos da Academia Naranja/Uva dispense os alunos de fazer provas em sala de aula, é recomendável que você faça os testes e converse com os professores fora da sala de aula para ganhar recompensas interessantes como Tera Shards, localização de Pokémon lendários, Exp Candies e muito mais. Para facilitar sua vida, você pode usar nosso guia com [todas as respostas para as provas da academia](#).






25. Muito dinheiro no fim do jogo



Uma forma muito eficiente de conseguir dinheiro no pós-game é participar do The Academy Ace Tournament, uma sequência de batalhas contra NPCs fortes. É possível ingressar nesse torneio após derrotar novamente todos os líderes de ginásio depois de concluir a campanha principal. Essas batalhas rendem uma boa premiação em dinheiro, podem ser refeitas tantas vezes quanto quiser e não são muito difíceis quando você já tem um time forte. Aproveite e equipe um Amulet Coin para aumentar ainda mais seus ganhos.



E aí, gostou das nossas dicas? Esperamos que nossas sugestões e truques tornem sua aventura em Paldea mais proveitosa e divertida! 

Revista GameBlast 60

God of War Ragnarök. Nós já jogamos e te contamos a nossa opinião — será que ele superou seu irmão mais novo de 2018?



Nesta edição, decidimos trazer duas matérias especiais, uma onde contamos sobre a Santa Monica Studio, que desenvolveu o game de capa, e outra sobre Cory Barlog, o homem por trás desses títulos. E mais!

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista