GENSHIN IMPACT, VOLTEI!

Após uma ausência de meses, resolvi voltar a jogar. E agora?

[Escrito em 23 de janeiro de 2023]

ATENÇÃO: Este artigo contém spoilers! Leia por sua conta e risco!

Início de ano é sinônimo de novos inícios, definição de novas metas e promessas para um ano melhor. Fazer aquela dieta, praticar aquele exercício, buscar algo novo… E no meu caso, uma das minhas metas para este início de ano foi começar uma conta nova em Genshin Impact. Sim, tudo do zero.

Genshin é um dos pouquíssimos jogos de “gacha” que realmente me chamaram a atenção até hoje, bem como Gothic wa Mahou Otome e DX2 Megami Tensei Liberation. É seguro eu dizer que, mesmo entre estes jogos que mencionei, Genshin é o jogo no qual mais investi tempo. E não é à toa, já que o jogo é lindo, extenso (mesmo com seu excesso de “espaços brancos”) e que me permite continuar jogando e explorando o mundo mesmo quando acaba minha stamina, que no caso é usada para funções mais específicas, enquanto em outros gachas ficar sem stamina me impediria de jogar quase todos os modos de jogo. No dia em que escrevo este artigo, faz exatamente um ano e dois meses desde que criei minha primeira conta e comecei a explorar Teyvat, depois do receio de o jogo não rodar no meu notebook de configuração baixa. Surpreendentemente roda na configuração mínima sem travar, e não afeta minha jogatina em nada, que é o que importa.

[CARTAO.PNG]

**Por que estou começando uma nova conta?**

Porque tem sido um forte mau hábito meu desde sempre, tanto para jogos online quanto offline. Começo um jogo sem saber de absolutamente nada, vou aos poucos aprendendo a mecânica de jogabilidade, me acostumando com o ambiente e descobrindo mecânicas alternativas. Pouco tempo depois começa a crescer o sentimento de que usei vários recursos, evoluí meus personagens e progredi de maneira errada e totalmente desorganizada. E esse sentimento fica cada vez mais forte e só vai embora depois que inicio um novo progresso.

No caso de Genshin, na primeira vez, pulei boa parte dos diálogos da história, em grande parte por pouco me importar com a história e preferir obter gemas o quanto antes para tentar o gacha. E isso é algo do qual me arrependo profundamente, já que mais tarde percebi que Genshin é muito mais orientado à lore do que à ação. Ao ler isso você pode estar pensando “ah, mas aí basta ver vídeos no YouTube ou reler os diálogos disponíveis no menu de quests!”. Acredite, para mim não é a mesma coisa.

E por fim, apaguei todo o progresso que fiz e comecei um novo, com a promessa de que “dessa vez o progresso vai correr de maneira mais fluida e melhor organizada”. Como não invisto nenhum centavo em gachas, então não tive a sensação de perda.

**Novos começos**

Ao iniciar um novo progresso, procurei aproveitar ao máximo o cenário. Apesar de não haver mais o deslumbre da primeira vez, dessa vez eu aprecio ao mesmo tempo em que já me sinto familiarizado com o ambiente ao redor, e pelo menos para mim isso passa uma sensação boa, vagamente parecida com a de “voltar para casa”. Por já estar mais familiarizado com o jogo, tratei de já começar a coletar todo e qualquer item e material desde o primeiro momento em que assumo o controle do personagem.

Em relação à história, dessa vez pude acompanhar todas as partes que negligenciei e pulei na primeira vez. Pude entender melhor a relação entre Venti e Dvalin, o problema de Diluc com Jean e os Cavaleiros de Favonius, o porquê de Zhongli e Childe colaborarem um com o outro em certo ponto… Estou finalmente curtindo a história do jogo, veja você!

**Os personagens**

Por se tratar de um gacha, na época era normal eu pensar que uma das maiores metas no jogo é dar vários e vários pulls no gacha para obter a maior quantidade possível de personagens. Mas de lá para cá minha mentalidade sobre os gachas mudou radicalmente, e junto com ela minha visão sobre essa “meta”.

Em se tratando de personagens, meu primeiro objetivo é aproveitar os poucos que já tenho e aumentar o nível do meu mundo e dos meus personagens ao máximo. Nisso, a minha principal intenção é aproveitar o potencial dos personagens que o jogo me forneceu no início, principalmente os que vejo que são deixados de lado por muitos jogadores. Gosto dessa ideia de dar um passo de cada vez, mesmo que eu perca a oportunidade de obter alguns dos melhores personagens nos gachas durante o processo.

A jogabilidade em Genshin é dividida em dois fatores: exploração e batalha. Ambos ressaltam a importância dos elementos e suas reações elementais, e a importância de ter a disposição diferentes tipos de armas. Muitos jogadores estão sempre de olho no Abismo Espiral, que é de longe o maior desafio do jogo, e por isso criam times focados em explorar vantagens adicionais de se ter dois personagens de um mesmo elemento no time. Como eu ainda não tenho a intenção de desafiar o abismo, então eu dou preferência à variedade de elementos e armas.

Em relação às armas, gosto de ter pelo menos um personagem com espadão para facilitar coleta de materiais e minerais, e um personagem de arco-e-flecha para facilitar emboscadas de longa distância e coletar certos materiais. Um personagem que use catalisador é uma ótima adição ao time, para facilitar o uso de algum elemento específico. E o mais importante, um time para mim tem que ter um personagem com habilidades de cura, para tornar minha exploração mais segura.

Em relação aos elementos, estou dando prioridade a Cryo, Electro, Pyro e Hydro. Anemo e Geo são opcionais. No momento ainda não tenho um personagem Dendro.

**Meus times...**

No momento tenho dois times formados.

[PARTY1.PNG]

No time acima tenho Amber (arco-e-flecha) e Noelle (espadão) para facilitar minha exploração. A presença dos elementos Electro (Lisa), Cryo (Kaeya) e Pyro (Amber) me permite explorar reações como sobrecarga, supercondução e derretimento. Amber também é ótima em causar dano ao mirar diretamente no ponto fraco de um inimigo (em grande parte dos inimigos, o ponto fraco é a cabeça).

Noelle até então tem feito um ótimo trabalho causando dano, criando escudo e curando o time. Apesar de ser Geo, o elemento cristaliza ao entrar em contato com outro elemento e cria gemas que dão ao personagem uma proteção contra aquele elemento durante um tempo. Quebra um bom galho principalmente contra inimigos que usam ataques elementais.

[PARTY2.PNG]

No time acima tenho Beidou (espadão) e também estou usando Amber (arco-e-flecha) para facilitar minha exploração. Posso aproveitar os elementos Electro, Pyro e Hydro para desencadear reações de sobrecarga, vaporização e eletricamente carregado. Barbara é usuária de catalisador e por isso facilita reações relacionadas ao Hydro, e além disso é uma ótima healer, curando o time inteiro com bastante facilidade. A habilidade elemental de Beidou também funciona como um “parry” contra os ataques inimigos, o que também facilita a defesa.

Em relação ao Viajante, eu preferi mantê-lo como Anemo. A habilidade dele consegue puxar alguns inimigos menores para mais perto e aproveita para espalhar outro elemento, facilitando as reações dos outros elementos. No momento em que escrevo este artigo já estou prestes a terminar as missões principais em Liyue, prestes a entrar em Inazuma, mas prefiro manter o Viajante como Anemo, pelo menos até poder fazê-lo ressoar com Dendro.

**E para concluir…**

Explorar Teyvat implica não apenas em visitar os lugares, fazer as quests da história e bater em inimigos. Implica também em fazer uma imensa quantidade de quests secundárias e procurar por uma multidão de tesouros (a maioria escondidos), e isso vai render mais algumas dezenas de horas. Mas para mim não é problema, tenho todo o tempo do mundo para explorar tudo de novo. Não tenho medo de novos começos.