



FINAL FANTASY XVI



DEVELOPERS
CONHEÇA HIROSHI TAKAI
(DIRETOR FINAL DE FFXVI)

DICAS E TRUQUES
DICAS PARA INICIANTES
NA FUNÇÃO DANO - PARTE 2

A Fantasia ainda não chegou ao Final

A franquia Final Fantasy, mesmo após 35 anos e 15 jogos principais, sempre se reinventou e criou um novo ponto de partida, mas também aproveitou a experiência dos títulos anteriores. **Final Fantasy XVI** promete abraçar a linha de RPG de ação que seus antecessores já ensaiaram e apresentar uma história envolvente e dramática — saiba tudo que sabemos sobre o game. Além disso, conheça o seu diretor, **Hiroshi Takai**, veja nossa lista com os **dez melhores Final Fantasy** e aproveite a última parte de **dicas para iniciantes de Overwatch 2**. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST

Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS

Alberto Canen
Farley Santos
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO

Ives Boitano



DIRETOR DE ARTE/ CAPA

Leandro Alves



REDAÇÃO

Alexandre Galvão
Renan Rossi
Victor Vitório



REVISÃO

Davi Sousa
Juliana P. dos Santos
Ives Boitano
Thais Santos



DIAGRAMAÇÃO

Leandro Alves



PRÉVIA

03 Final Fantasy XVI (Ps5)



DEVELOPERS

16 Hiroshi Takahai (diretor de FF XVI)



TOP 10

23 Os dez melhores Final Fantasy



DICAS E TRUQUES

36 Dicas para iniciantes na função Dano – Parte 2



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS

DA REVISTA

GAMEBLAST

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

ASSINAR!



PS5

por *Victor Vitória*Revisão: *Davi Sousa*Diagramação: *Leandro Alves*

FINAL FANTASY XVI

A fantasia flamejante dos Eikons de Valisthea

Após trinta e cinco anos e quinze jogos principais, a fantasia ainda não chegou ao final. Os títulos da série Final Fantasy sempre são um novo ponto de partida individual, tanto na história como na tendência de se reinventar e tentar caminhos diferentes. **Final Fantasy XVI** faz isso ao abraçar completamente a linha de RPG de ação que seus antecessores já ensaiaram. Confira conosco o que já sabemos do novo épico!

Sem mais delongas

Final Fantasy XVI (FF16) foi anunciado em 2020 com um trailer que mostrou vários elementos de destaque: o tom dramático e sombrio, o papel central das invocações na trama e o combate de ação em tempo real. Constavam também as plataformas: o jogo será um exclusivo de consoles para o PlayStation 5, mas as letras pequenas informavam que também estaria disponível para PC.

Como a exclusividade no PlayStation está determinada em seis meses, logo se pensou que a outra versão seria lançada assim que acabasse o prazo. O produtor Naoki Yoshida veio dissipar essa expectativa, insistindo que isso não acontecerá tão cedo.

Em 31 de março, foi anunciado que FF16 alcançou o estado "gold", que significa que o desenvolvimento foi concluído e a equipe já trabalha nas inevitáveis melhorias. Agora, falta menos de um mês para termos o jogo em mãos, então libere o hype e vamos ver o que foi mostrado dele!

Naoki Yoshida

O grande nome por trás de FF16 é o produtor Naoki Yoshida. Ele passa convicção ao projeto por ter sido o escolhido pela Square-Enix para comandar a recriação de Final Fantasy XIV após seu lançamento desastroso em 2010. Essa decisão compensou em todos os aspectos, uma vez que a nova versão, intitulada Final Fantasy XIV: A Realm Reborn, foi muito bem recebida pela crítica e pelos jogadores, sendo considerada uma das melhores obras de MMORPG e ganhando o pódio como o título da franquia que rendeu (e ainda rende) maior receita para a dona Square-Enix. A competência e transparência com que Yoshida trabalhou no renascimento do jogo e em restabelecer a confiança do público renderam a ele o apelido elogioso de Yoshi-P (o P vem de *producer*).



FINAL FANTASY XVI



Os eikons



Entre os elementos mais tradicionais na identidade da série Final Fantasy, estão as invocações (*summons*), entidades poderosas que podem ser chamadas em auxílio aos protagonistas. Ao longo de vários jogos, elas já foram chamadas de Eidolons, Espers, Guardian Forces, Aeons e outros nomes. FF16 acrescentará sua versão à lista: **Eikons**.

Mais do que todas as outras, a nova fantasia final coloca as summons em posição central na obra, tanto na história como na gameplay. Segundo Yoshida, a proeminência dos Eikons foi o ponto de partida de todo o jogo e o restante foi criado para orbitar ao redor deles.

A palavra eikon (pronunciada "áicon") é grega e deu origem à nossa palavra ícone, no sentido de imagem. Em FF16, isso possivelmente indica que esses seres são "imagens", representações das forças elementais; Ifrit, por exemplo, é um Eikon do fogo, enquanto Garuda é do vento.

Sabemos de ao menos nove Eikons do elenco:

PHOENIX



ODIN



TITAN



SHIVA



GARUDA



BAHAMUT



RAMUH



IFRIT



Para enfatizar e renovar um conceito tão antigo na franquia, a decisão foi de colocar os jogadores no controle direto das entidades por meio dos Dominadores, humanos que servem como hospedeiros aos Eikons e manifestam seus poderes, levando a batalhas colossais e devastadoras.

Nota: como ainda não há versão brasileira oficial para os termos em inglês, optamos por usar tradução livre direta.

Nações em guerra

A terra onde FF16 se passará chama-se **Valisthea** (pronúncia aproximada: *valistía*), que abrange dois continentes marcados pelos gigantescos Cristais-Mãe. As bênçãos advindas do *ether* emanado pelos cristais favoreceram a formação de nações ao seu redor, convivendo em frágil equilíbrio. Agora, o *ether* está enfraquecendo, as terras estão se desertificando e as engrenagens da guerra entraram em movimento.

Os Ekons são venerados ou temidos pelas nações, o que determina a posição dos Dominadores na sociedade:

“Fazer com que a atitude de cada nação em relação a seus Dominadores seja diferente nos dá a oportunidade de explorar como algumas coisas são percebidas quando vistas através de lentes diferentes, algo bastante relevante numa época em que a tendência é categorizar as coisas como pretas ou brancas, certas ou erradas.”
(Michael-Christopher Koji Fox, diretor de localização).

FINAL FANTASY XVI



Vamos conhecer mais sobre as nações de Valisthea:



O **Grande Ducado de Rosaria** é a casa do protagonista de FF16, Clive Rosfield, Dominador de Ifrit. Seu irmão mais novo, Joshua, é o Dominador de Phoenix, uma condição que o torna herdeiro do arquiducado. A logo do jogo, tradicionalmente criada pelo ilustrador Yoshitaka Amano, mostra um conflito entre os dois Eikons do fogo.

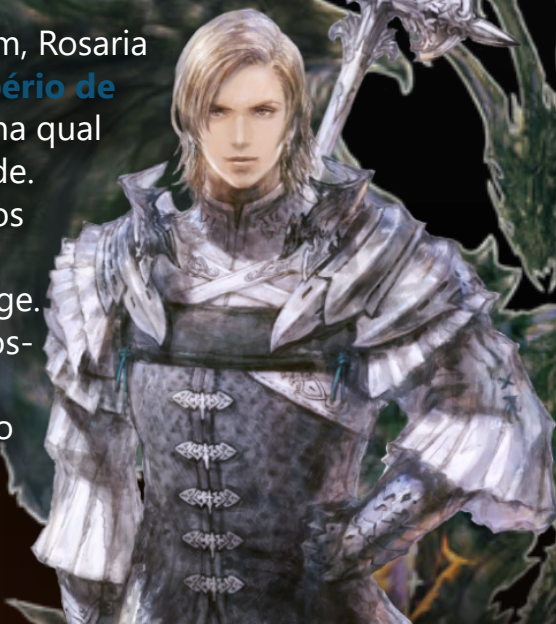


Clive Rosfield

Uma terceira Dominadora cresceu em Rosaria: Jill Warrick, em quem habita Shiva. Na verdade, ela veio dos Territórios do Norte e foi levada ao ducado quando ainda era criança, crescendo ao lado de Clive e Joshua como uma irmã dos herdeiros.

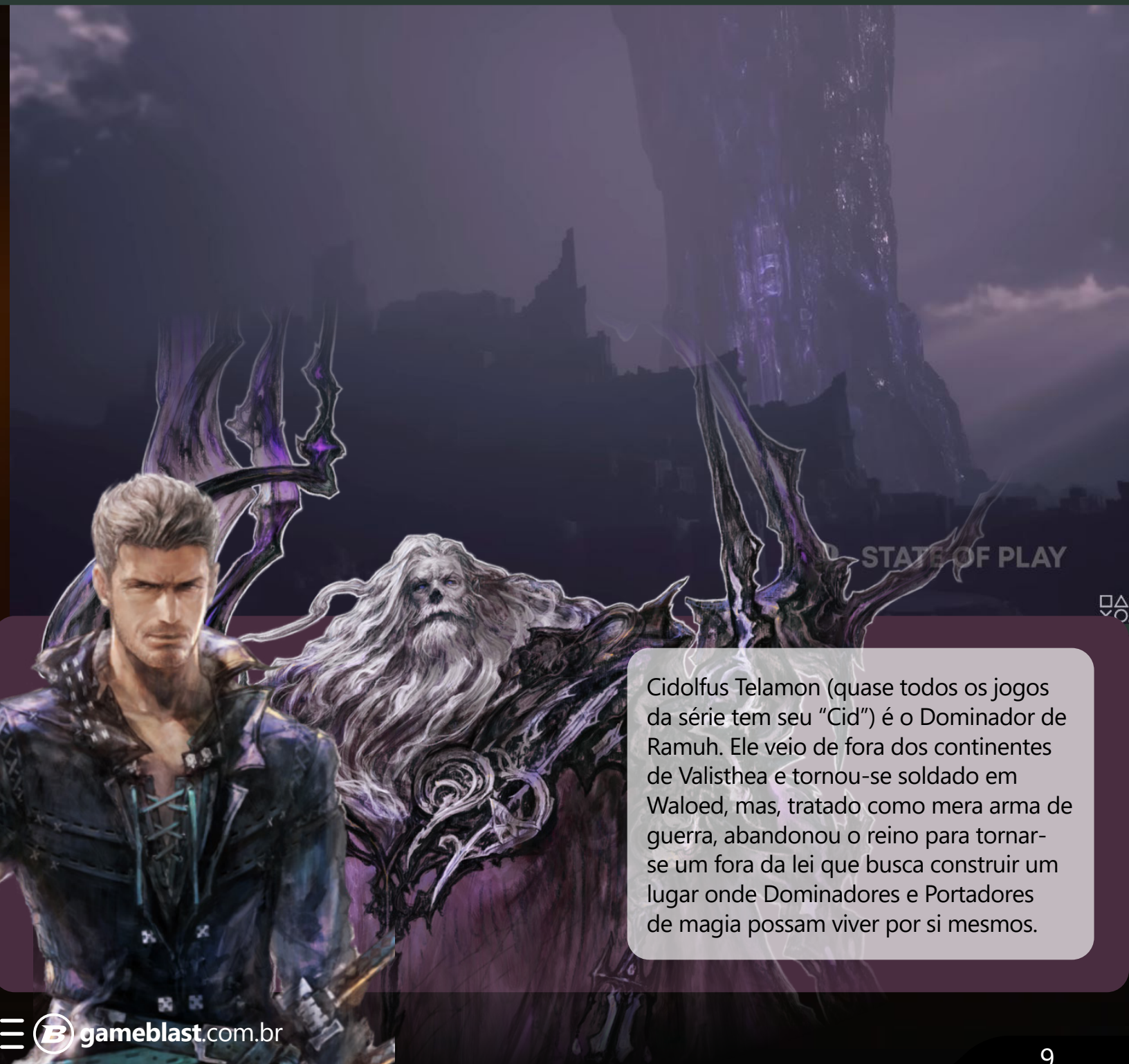


Quando Clive era mais jovem, Rosaria foi invadida pelo **Sacro Império de Sanbreque**, uma teocracia na qual o imperador é uma divindade. Seu Eikon é Bahamut, Rei dos Dragões, dominado pelo príncipe herdeiro Dion Lesage. Líder da ordem de Cavaleiros-Dragão, ele é amado e respeitado pelo povo devido ao seu poder em batalha.





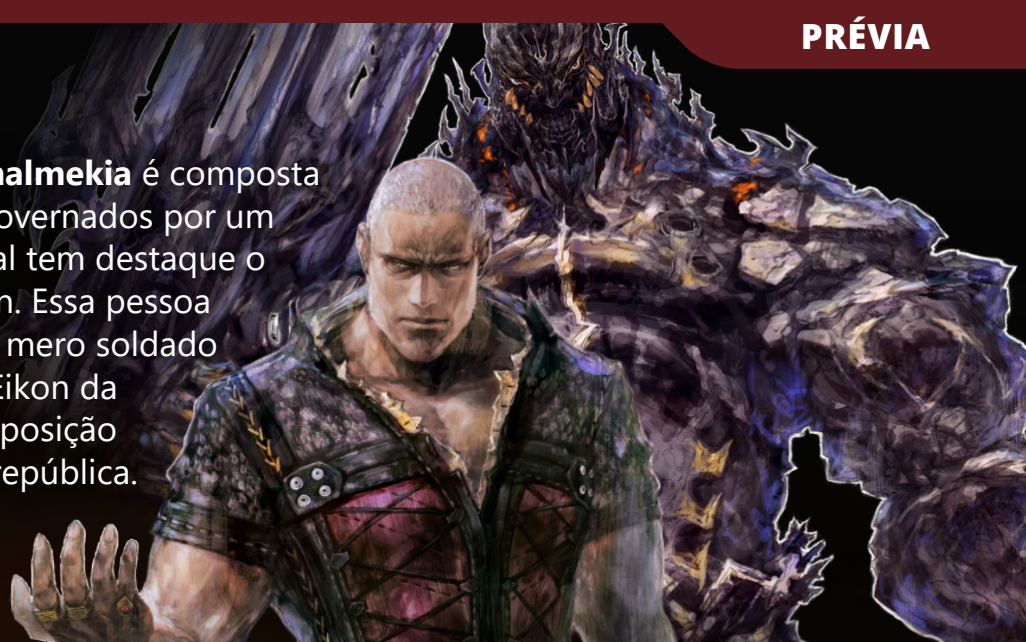
O **Reino de Waloed** é governado por Barnabas Tharmr, o Dominador fascinado por batalhas e que, pelo poder do Eikon Odin, conquistou a coroa e os territórios vizinhos. O reino é também a terra de Benedikta Harman, Dominadora de Garuda.



Cidolfus Telamon (quase todos os jogos da série tem seu "Cid") é o Dominador de Ramuh. Ele veio de fora dos continentes de Valisthea e tornou-se soldado em Waloed, mas, tratado como mera arma de guerra, abandonou o reino para tornar-se um fora da lei que busca construir um lugar onde Dominadores e Portadores de magia possam viver por si mesmos.



A **República de Dhalmekia** é composta de cinco estados governados por um parlamento, no qual tem destaque o Dominador de Titan. Essa pessoa é Hugo Hupka, um mero soldado cujo despertar do Eikon da Terra o colocou na posição mais poderosa da república.





O **Reino de Ferro** é um conjunto de ilhas vulcânicas onde fica o mesmo Cristal-Mãe que abençoa Rosaria. A religião ortodoxa local vê os Dominadores como abominações e executa todos os que encontra.

❖ O crepúsculo dos cristais ❖

A história de Final Fantasy XVI começa com Clive aos 15 anos, quando o Sacro Império de Sanbreque invade Rosaria para capturar o Dominador de Phoenix, Joshua, ainda uma criança de 10 anos. Após esse evento, a linha do tempo avança 13 anos e jogamos com Clive adulto, queimando por vingança.

Para garantir a importância da narrativa, Yoshida afirmou que o jogo trará seu enredo totalmente pronto do começo ao fim, apresentado em mais de 11 horas de cinemáticas em tempo real, sem interrupções na transição para a gameplay.



FINAL FANTASY XVI

Eikon May Cry

Para fortalecer o foco na ação intensa, Yoshida e o diretor Hiroshi Takai buscaram uma pessoa com experiência na área, escolhendo Ryota Suzuki como diretor de batalhas do jogo. Para isso, ele foi contratado pela Square-Enix em 2019, vindo de longos anos trabalhando para a Capcom, onde teve papéis importantes em jogos como Devil May Cry 4 e 5, Monster Hunter World e, especialmente, Dragon's Dogma.



NAOKI YOSHIDA

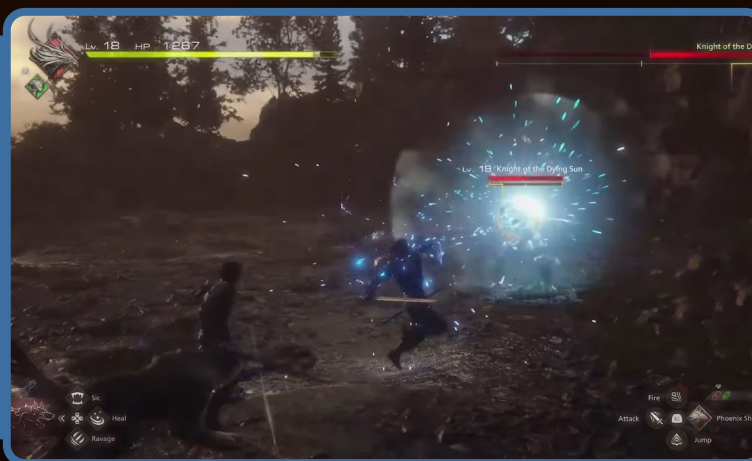
HIROSHI TAKAI



Nas batalhas normais, o jogador só terá controle direto do protagonista Clive, mas aqui entra outro personagem importante: o fiel cão Torgal, que será um companheiro constante ao qual o jogador poderá dar comandos de ataque e cura.



Outros personagens, como Cidolfus, entrarão e sairão do grupo de batalha em pontos específicos da história, mas eles ficarão totalmente a cargo da IA, sem margem para decisões humanas.



Para enfrentar os inimigos, Clive contará com seus combos de espada, aliados a poderes eikônicos imbuídos de magia elemental. Já tivemos vislumbres de Clive usando poderes de diversos Eikons, o que indica uma variedade de estilos de combate e estratégias.

Os momentos-chave da trama prometem extrapolar os limites da escala épica com lutas de Eikon contra Eikon. Yoshida afirma que esses embates terão suas próprias mecânicas, como duelos contra gigantes. Phoenix também será jogável em um segmento semelhante a um *on-rails shooter*. As batalhas colossais serão *set pieces* que fluem entre gameplay e cinemáticas ao som de orquestras e corais bombásticos.



Para os que têm receio da exigência de habilidade nos combates, haverá dois modos de dificuldade: um focado na ação e outro na história, mais fácil. Ainda assim, os dois modos têm uma opção de se ajustar às necessidades de cada um por meio de anéis que concedem vantagens quando equipados.

Anéis para ajustar a dificuldade:


- **Anel do Foco Oportuno:** o tempo fica lento antes de Clive receber um ataque, aumentando a janela de reação para esquivar.
- **Anel da Cura Oportuna:** Automaticamente usa poções de cura do inventário.
- **Anel da Assistência Oportuna:** Torgal presta assistência automaticamente.
- **Anel do Acerto Oportuno:** Simplifica a execução de combos, bastando pressionar repetidamente apenas um botão.
- **Anel da Evasão Oportuna:** Automaticamente desvia da maioria dos ataques recebidos.

Ainda que as partes da gameplay exibidas em vídeos mostrem trechos lineares, Yoshida dá a entender que FF16 contará com cidades e campos mais abertos em um mundo enorme com grande variedade de ambientes muito detalhados, criando a noção de um mundo vasto e coerente concretizado nas nações que já vimos antes, mas ainda há poucas informações nessa área.



🌀 Onde escuridão, luz e fogo coabitam 🌀

Valisthea não é apenas o palco de catástrofes: já vimos que naquelas terras existem chocobos e moogles, e podemos supor momentos mais gentis e lúdicos. Porém, tudo o que foi apresentado confirma o tom sério e dramático que define a essência de Final Fantasy XVI. É uma história que promete ser envolvente e aprofundada ao trilhar por religião, política, guerras e destinos trágicos. Por isso, encerramos com as palavras do diretor Hiroshi Takai:

“*Todos os habitantes [de Valisthea] carregam seu próprio fardo. Esse era o tipo de mundo que queríamos mostrar. [...] Apesar de termos alguns momentos bem sombrios, é um mundo em que a escuridão só existe porque há luz também, e nossos heróis passam por provações exatamente porque acreditam que as coisas podem melhorar. Um mundo em que cada homem, mulher e criança têm sua própria ideia de como seria um mundo “justo”.*” 



Final Fantasy XVI (PS5)

Desenvolvedor SQUARE ENIX CO., LTD., Creative Business Unit III

Gênero Action RPG

Lançamento 22 de junho de 2023

Expectativa

5

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!

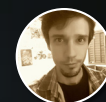


E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



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





por **Renan Rossi**

Revisão: Ives Boitano

Diagramação: Leandro Alves

Hiroshi Takai: o nome por trás de Final Fantasy XVI

Embora esteja há mais de três décadas na Square, **Hiroshi Takai** não representa um nome tão badalado quanto o de outras figuras que marcaram a história da companhia, como Tetsuya Nomura ou Yoshinori Kitase. Mesmo assim, sua experiência em RPGs e sua passagem por franquias bastante conhecidas para os fãs do gênero, como Romancing SaGa e Final Fantasy, o levaram hoje ao centro do desenvolvimento de um dos maiores jogos de 2023: nada menos que diretor de Final Fantasy XVI. Neste especial, vamos conhecer mais um pouco de sua brilhante trajetória.

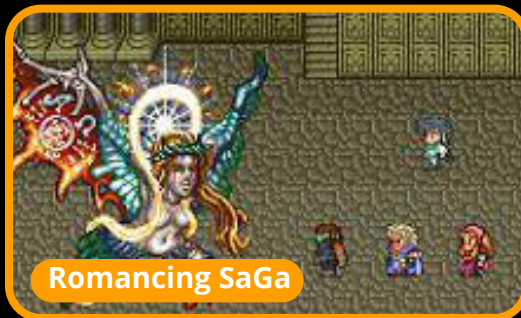
A SaGa do jovem designer gráfico

No fim dos anos 1980, Takai trabalhava como designer gráfico de jogos para PC Engine, a exemplo de Hellfire S, o que chamou a atenção dos chefões da Square, que o contrataram em 1991 após maravilharem-se com sua grande habilidade em pixel art. Não demorou muito para integrar a equipe que cuidou do desenvolvimento do primeiro título da franquia Romancing SaGa, lançado para SNES em 1992.

Além de contribuir na produção dos backgrounds para as telas de batalha, Hiroshi Takai também desenhou vários dos monstros encontrados no game, além de participar do tema de abertura, uma das grandes marcas da franquia. Mal sabia ele que sua "saga" estava apenas começando.



Hiroshi Takai



Romancing SaGa

No mesmo ano, ele foi chamado para trabalhar na equipe de gráficos de batalha em Final Fantasy V, contribuindo para os efeitos visuais de magias ao lado do então recém-contratado Tetsuya Nomura. Romancing SaGa 2 (1993) foi outro grande palco para seus trabalhos gráficos em cenas de batalha e

na produção do tema de abertura, fato que o tornou um especialista em efeitos visuais, garantindo trabalhos subsequentes em Romancing SaGa 3 (1995) e SaGa Frontier (1997), título que marcou a chegada da franquia ao PlayStation. Com a mudança de plataforma e todo o investimento da Square

em tecnologias gráficas na época, os títulos que chegavam ao console eram insuperáveis no quesito gráfico, com cores, formas e efeitos de cair o queixo. Isso o levou ao cargo de diretor de efeitos visuais em Legend of Mana (1999) e de game designer em The Bouncer (2000), um dos primeiros títulos da Square para PS2.



Tetsuya Nomura



Romancing SaGa 2



Romancing SaGa 3

Convergência e inovações em FFXI

Com a virada do século, a Square reposicionou suas prioridades no mercado quase exclusivamente à franquia Final Fantasy, provocando o remanejamento de equipes de outros jogos. Essa mudança fez com que Hiroshi Takai se tornasse um dos três líderes do time de efeitos visuais de batalhas em Final Fantasy XI (2002), título que mudou o percurso da série em direção aos MMORPGs.



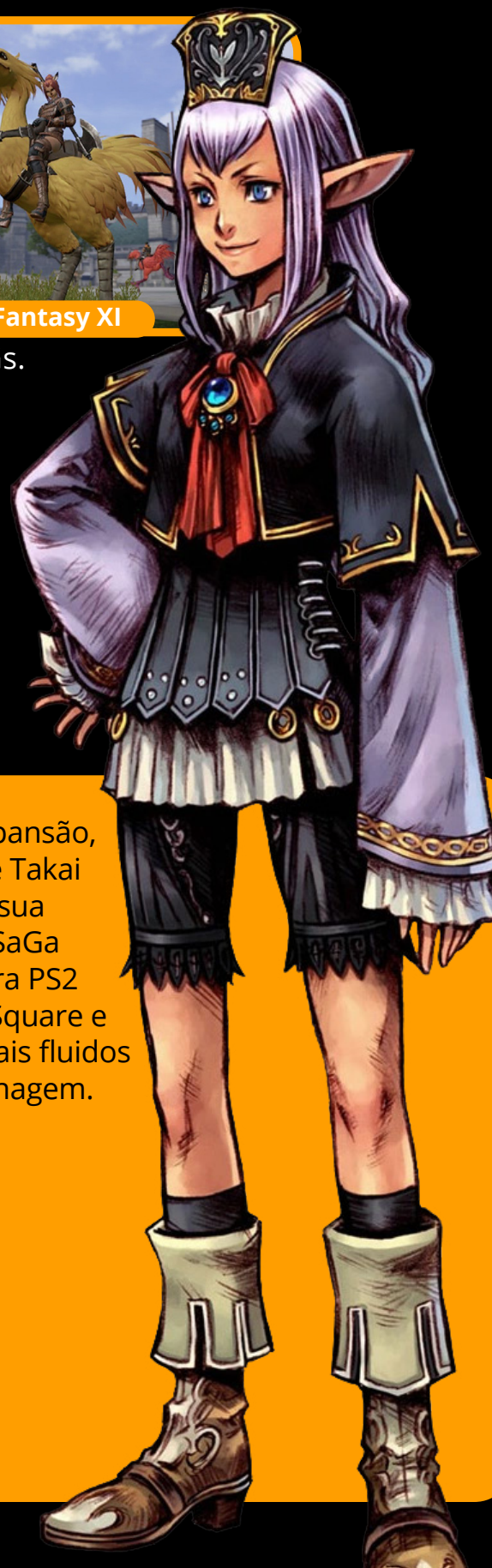
Final Fantasy XI

Além do trabalho gráfico, Takai foi o responsável pela criação das *skillchains*, uma das funções mais populares do sistema de batalha presente no jogo. Ao utilizar habilidades específicas com dois ou mais membros do time, era possível ativar efeitos adicionais que aumentavam o dano contra inimigos. A ideia, contudo, ganhou forma apenas ao final do desenvolvimento de FFXI, praticamente como uma mudança de última hora antes do lançamento.

Com o relativo sucesso do game, o primeiro conteúdo de expansão, Rise of the Zilart (2003), também contou com os trabalhos de Takai como designer de efeitos de batalha, pouco tempo antes de sua convocação para o retorno à franquia SaGa, em Romancing SaGa Minstrel Song, remake do título original de SNES, lançado para PS2 em 2005. Foi a chance de revisitar seu primeiro trabalho na Square e implementar mudanças, como os movimentos de câmera mais fluidos nos menus e maior ênfase visual nos ataques de cada personagem.



Rise of the Zilart



The Last Remnant e o destino

A mudança de geração para o PS3 e o Xbox 360 mais uma vez colocou a Square numa situação em que foi necessário reunir equipes. Com os recorrentes atrasos na produção de motores gráficos para seus principais títulos (sobretudo FFXIII) e a falta de pessoal para o desenvolvimento de gráficos HD, quis o destino que Hiroshi Takai assumisse o protagonismo. Após fechar contrato para o uso da Unreal Engine 3, a Square nomeou Takai

como diretor de The Last Remnant (2008), o primeiro título principal da companhia que não utilizava um motor gráfico próprio. Vários foram os esforços para adaptar a nova tecnologia ao conhecimento dos engenheiros da Square. Takai inclusive confessou, um ano após o lançamento do game, que foi preciso diminuir a escala em diversas áreas, pois eles não haviam se acostumado ao sistema da UE3 que apagava automaticamente os dados não utilizados.

Embora não tenha alcançado o sucesso almejado, The Last Remnant serviu como o ponto de partida para que Hiroshi Takai e Naoki Yoshida fizessem parte de um grupo de desenvolvedores da Square que viajou por estúdios ocidentais da companhia (como a Eidos), para observar os ambientes de trabalho no outro lado do mundo, adquirindo assim uma visão mais ampla de como trabalhar as novas tecnologias para um público mais abrangente.

FINAL FANTASY XIII



FINAL FANTASY XIV ONLINE

O renascimento de FFXIV

Enquanto Takai e Yoshida estudavam novas formas de trabalhar para a nova geração, a Square do Japão seguiu adiante com o lançamento de Final Fantasy XIV (2010), o segundo MMORPG da franquia, desta vez para PS3 e PC. No entanto, o título possuía uma série de problemas que colocou a própria marca FF em risco. Passados apenas dois meses, Takai e Yoshida foram convocados às pressas para reestruturar toda a equipe que trabalhou no game e tentar, de alguma forma, salvar o projeto.

Hiroshi Takai assumiu o cargo de líder de design, passando em seguida para diretor assistente e braço direito de Yoshida. Não houve alternativa a não ser refazer o jogo do zero,

em anúncio de 2011 que trouxe o subtítulo A Realm Reborn. Fazendo um pouco de tudo, Takai supervisionou todas as frentes, dos efeitos visuais ao planejamento dos cenários e dungeons, e também contribuiu para o aperfeiçoamento das indicações visuais na tela.

Além do trabalho interno, o designer ainda trouxe muito engajamento para o relançamento de FFXIV com uma série de vídeos editados nos quais apresentava o mundo do jogo e diversas sequências de batalha com ângulos de câmera diferentes daqueles vistos pelo jogador. Isso popularizou a expressão "Câmera Takai" para descrever esses efeitos, que se assemelhavam muito aos tempos em que ele trabalhou na franquia SaGa.

Relançado em 2013, Final Fantasy XIV: A Realm Reborn salvou a Square do fracasso e colocou o décimo quarto título da franquia entre os mais populares, até mesmo atualmente, com várias expansões de conteúdo. A cada ano, até 2019, uma transmissão de aniversário com duração de 14 horas acontecia, com Hiroshi Takai participando de uma série de desafios in-game, dinâmica que o tornou uma figura extremamente conhecida dentro da comunidade de jogadores.

Esse ano, para a comemoração dos dez anos do relançamento de FFXIV: A Realm Reborn, os eventos presenciais retornam e poderemos ter a chance de ver Takai em ação mais uma vez.

O reconhecimento em Final Fantasy XVI

Após participar do lançamento, em 2015, da primeira expansão de FFXIV, Heavensward, Hiroshi Takai, ao lado de Naoki Yoshida, finalmente encontrou um ambiente pacífico para pensar no próximo projeto de suas carreiras. No cargo de diretor pela primeira vez, Takai teve a oportunidade de criar seu próprio Final Fantasy com todo o conhecimento adquirido ao longo dos anos dentro e fora da Square.

Quando viajaram ao Ocidente, mais de uma década atrás, os dois tinham o plano de lançar um título com temática mais obscura, unindo fantasia e ação desenfreada. Talvez seja obra do destino que eles não tenham conseguido lançar o projeto naquela época, tendo de

concentrar esforços nas demandas da Square para salvar a companhia.

Destino esse que levou Hiroshi Takai a conhecer o universo de Final Fantasy mais a fundo, trabalhar conceitos e, agora, ter tido o tempo necessário para reunir suas ideias novas e antigas em Final Fantasy XVI, com lançamento para 22 de junho de 2023.

Pelo que vimos até agora em trailers e transmissões de gameplay, a essência de Takai salta aos olhos: ambientes obscuros, efeitos visuais, ângulos de câmera e cenas de batalha cinematográficas dentro de um universo fantástico que dispensa apresentações. Só nos resta aguardar mais um pouco para enfim termos em nossas mãos uma experiência que será, no mínimo, inesquecível. **B**



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 Alexandre Galvão

Revisão: Thais Santos
Diagramação: Walter Nardone

Os dez melhores Final Fantasy de todos os tempos

A “Fantasia Final” que teve início em 1987 está prestes a receber o 16º episódio de sua série principal com Final Fantasy XVI em 22 de junho de 2023. Após mais de três décadas de histórias memoráveis em um mundo recheado de heróis e vilões marcantes, Espers, Cristais, Chocobos, personagens chamados Cid, bolsas recheadas de Gil, Materias e magias elementais, é hora de relembrar alguns dos jogos mais importantes da franquia em mais um TOP 10.

Nesta lista, traremos os dez jogos mais bem avaliados da franquia segundo o Metacritic. Caso ele esteja listado mais de uma vez, vamos considerar apenas a versão ou expansão (no caso de Final Fantasy XIV) com a melhor avaliação. Está valendo tudo: entradas principais, spin-offs ou aquele jogo obscuro que só saiu para algum portátil pouco conhecido.

Enfim, se é Final Fantasy e está na lista dos dez melhores, está valendo. Vamos saber quais são, algumas curiosidades sobre cada um deles e o quanto já venderam mundo afora.

10 - Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

Lançamento original: maio de 2007 (JP); outubro de 2007 (NA)

Plataforma(s): PlayStation Portable

Vendas globais: 1 milhão

Metacritic: 88

A trama gira em torno de Ramza Beoulve, um mercenário que se vê envolvido em uma guerra civil e um antigo mal demoníaco que começa a dominar o mundo. Um nobre de nascimento, ele é forçado a reavaliar sua opinião sobre os plebeus quando seu melhor amigo de origem humilde inicia uma revolução contra os governantes de Ivalice.

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions é uma versão aprimorada de Final Fantasy Tactics, lançado em 1997 para o PlayStation. É considerado até hoje um dos melhores jogos do gênero TRPG já lançados da franquia. É o segundo jogo da chamada "Ivalice Alliance", juntamente com [Final Fantasy XII: Revenant Wings](#) (DS) e [Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift](#) (DS).



09 - Final Fantasy VII Remake Intergrade

Lançamento original: junho de 2021

Plataforma(s): PlayStation 5

Vendas globais: Não disponível

Metacritic: 89

Lançado um ano após Final Fantasy VII Remake (PS4), [Final Fantasy VII Remake Intergrade](#) é a versão definitiva do aclamado remake de um dos capítulos mais famosos e cultuados da franquia. A nova versão traz como destaque gráficos e performance aprimorados, além de um capítulo adicional estrelado por Yuffie, chamado Intermission.

O jogo recebeu um [port para PC](#) em 2022, cuja performance foi um dos pontos negativos na época de seu lançamento. O episódio é o primeiro de uma trilogia que irá recontar a história de Cloud Strife e seus aliados em uma luta para salvar o planeta da destruição total. A segunda parte, [Final Fantasy VII Rebirth](#), tem previsão de lançamento ainda para este ano.



08 – Final Fantasy IV

Lançamento original: julho de 1991 (JP); novembro de 1991 (NA)

Plataforma(s): Super Nintendo

Vendas globais: 3,4 milhões

Metacritic: 89

No quarto capítulo da franquia, acompanhamos a história de Cecil, um cavaleiro das trevas que tenta impedir que o feiticeiro Golbez tome posse de cristais poderosos e destrua o mundo. Final Fantasy IV introduziu inovações que se tornaram a base da série Final Fantasy e dos jogos de RPG em geral. O sistema *Active Time Battle* (ATB) foi usado em cinco jogos subsequentes de Final Fantasy e, ao contrário dos jogos anteriores da série, IV deu a cada personagem sua própria classe de personagem imutável.



Final Fantasy IV já foi considerado várias vezes como um dos melhores videogames de todos os tempos, visto que foi o pioneiro em muitos recursos comuns de jogos de RPG de console, incluindo o conceito de narrativa dramática em um RPG. Recebeu relançamentos ao longo dos anos para vários outros consoles, sendo o mais recente o PC e o PS4 com sua versão [Pixel Remaster](#).



07 – Final Fantasy VIII

Lançamento original: fevereiro de 1999 (JP); setembro de 1999 (NA)

Plataforma(s): PlayStation

Vendas globais: 8,6 milhões

Metacritic: 90

Situado em um mundo de fantasia sem nome com elementos de ficção científica, Final Fantasy VIII apresenta um grupo de jovens mercenários, liderados por Squall Leonhart, que são atraídos para um conflito desencadeado por uma feiticeira chamada Edea Kramer, que assumiu o controle de um poderoso estado militar. Durante a busca para derrotar a feiticeira e as forças que a manipulam, Squall enfrenta conflitos oriundos de seu ofício como líder e desenvolve um romance com uma de suas companheiras, Rinoa Heartilly.



Final Fantasy VIII trouxe uma nova evolução para a franquia após o revolucionário Final Fantasy VII com uma apresentação mais realista dos personagens e o uso de atores para dublar suas falas nas cutscenes. Recebeu uma versão remasterizada em 2019 para PC, PlayStation 4, Xbox One e [Switch](#).



06 - Final Fantasy XIV: Endwalker

Lançamento original: dezembro de 2021 (Global)

Plataforma(s): PC, PlayStation 5 e PlayStation 4

Vendas globais: Não divulgado

Metacritic: 92

Endwalker marca um respeitoso fim para o atual arco do MMO Final Fantasy XIV Online. Na expansão, os jogadores viajam para a nação isolada de Sharlayan em busca de ajuda para lidar com os Dias Finais que se aproximam, um evento apocalíptico que ameaça destruir o mundo inteiro. Enquanto isso, Zenos, o filho louco do ex-imperador de Garlemald, assassinou seu pai e agora busca um confronto final com o Guerreiro da Luz. Zenos é auxiliado pelo niilista Ascian Fandaniel, que deseja que os Dias Finais ocorram para que todos, inclusive ele, sejam eliminados.

A história foi comercializada como o "final" do arco Hydaelyn-Zodiark, encerrando a história atual desde A Realm Reborn, com uma história inteiramente nova começando nos principais patches após o lançamento, em contraste com as histórias da expansão anterior. Além de adicionar novas áreas, o pacote de expansão aumenta o limite de nível para 90 e estreia dois novos *jobs* de Final Fantasy, Sage e Reaper, entre outras mudanças.



05 – Final Fantasy VI

Lançamento original: abril de 1994; outubro de 1994

Plataforma(s): Super Nintendo

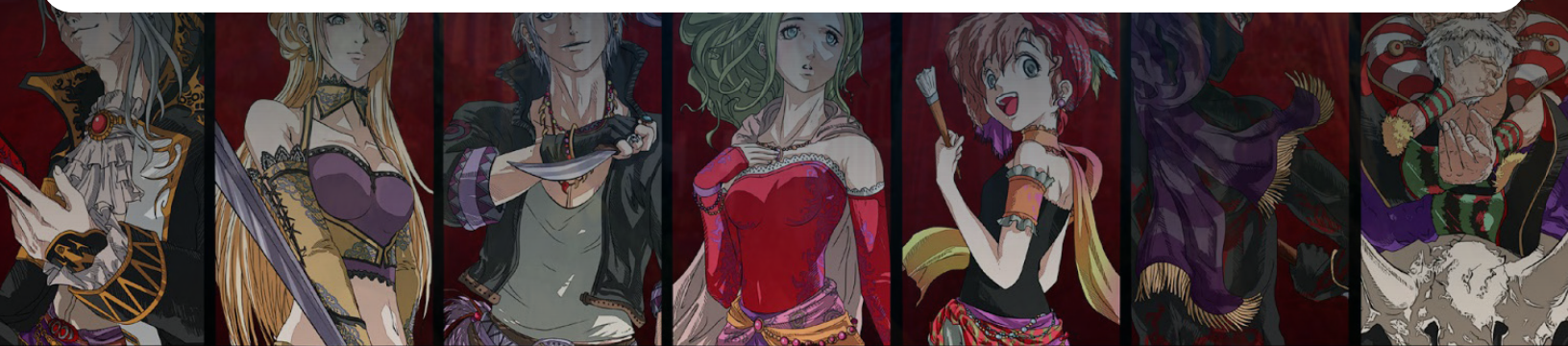
Vendas globais: 3,8 milhões

Metacritic: 92

Situado em um mundo com tecnologia semelhante à Segunda Revolução Industrial, Final Fantasy VI traz um elenco expansivo com quatorze personagens jogáveis. O roteiro conta a história de uma rebelião contra uma ditadura militar imoral em uma corrida armamentista mágica e fortes representações de confrontos violentos e apocalípticos.



O jogo é considerado um dos panteões da franquia graças a uma história memorável, personagens marcantes, com destaque para a protagonista Terra Branford e o icônico vilão Kefka Palazzo, além de uma jogabilidade viciante que mistura diversos estilos, dependendo de quais personagens estão em seu grupo. É um dos mais cultuados episódios da franquia até os dias de hoje.



FINAL FANTASY VI



04 – Final Fantasy VII

Lançamento original: janeiro de 1997 (JP); setembro de 1997 (NA)

Plataforma(s): PlayStation

Vendas globais: 9,9 milhões

Metacritic: 92

O título que revolucionou o gênero JRPG apresentou o mundo a Cloud Strife, um mercenário que se junta a uma organização ecoterrorista para impedir que uma megacorporação que controla o mundo use a essência da vida do planeta como fonte de energia.

Cloud e seus aliados acabam em uma perseguição contra Sephiroth, um impiedoso e poderoso ser que busca ferir o planeta e aproveitar seu poder de cura para renascer como um semideus. Durante a jornada, Cloud constrói amizades próximas com os membros de seu grupo, incluindo Aerith Gainsborough, que detém o segredo para salvar seu mundo e protagonizou uma das cenas mais chocantes da história de Final Fantasy.

O título recebeu um [remake](#) em 2020, que posteriormente foi revelado como a primeira parte da trilogia que vai recontar a história que fez Final Fantasy ser mundialmente conhecido ao longo dos anos por todo o mundo.



03 – Final Fantasy XII

Lançamento original: março de 2006 (JP); outubro de 2006 (NA)

Plataforma(s): PlayStation 2

Vendas globais: 7,7 milhões

Metacritic: 92

Final Fantasy XII se passa em Ivalice, um mundo onde os impérios de Archadia e Rozarria travam uma guerra sem fim. Dalmasca, um pequeno reino, está preso entre as nações em guerra e quando o país é anexado por Archadia, sua princesa, Ashe, cria um movimento de resistência. Durante o conflito, ela conhece Vaan, um jovem aventureiro que sonha em se tornar um pirata do céu no comando de uma aeronave. Eles acabam se juntando a novos aliados e unem forças contra a tirania do Império Archadian.

Sucesso de vendas e crítica, Final Fantasy XII apresentou um novo estilo de jogabilidade para os jogadores, o Active Dimension Battle (ADB). Em 2017, foi lançada a versão remasterizada Final Fantasy XII: The Zodiac Age para PlayStation 4, que trouxe o Zodiac Job System antes disponível apenas na versão japonesa lançada em agosto de 2007 para o PlayStation 2. Em 2018 foi lançado também para PC e no ano seguinte para [Switch](#).



02 – Final Fantasy X

Lançamento original: julho de 2001 (JP); dezembro de 2001 (NA)

Plataforma(s): PlayStation 2

Vendas globais: 8,6 milhões

Metacritic: 92

Tendo como pano de fundo o fantástico mundo de Spira, Final Fantasy X gira em torno de um grupo de aventureiros e sua busca para derrotar um monstro furioso conhecido como Sin. Tidus, um atleta famoso no badalado Blitzball, se encontra em Spira depois que Sin destruiu sua cidade natal, Zanarkand. Pouco depois de chegar a este novo mundo, Tidus se torna o guardião da invocadora Yuna para destruir Sin ao saber que sua verdadeira identidade é a de seu pai desaparecido, Jecht.

Considerado como um dos maiores jogos de todos os tempos, Final Fantasy X foi o primeiro jogo da série a contar com mapas totalmente em 3D, em lugar dos mapas pré-renderizados de jogos anteriores. Também foi o primeiro jogo da franquia a contar com uma sequência direta, Final Fantasy X-2, lançado em novembro de 2003 (JP)/ fevereiro de 2004 (NA) para o PlayStation 2.

Atualmente, possui uma versão remasterizada contendo os dois jogos disponível para PC, PlayStation 4, Xbox One e [Switch](#).



01 – Final Fantasy IX

Lançamento original: julho de 2000 (JP); novembro de 2000 (NA)

Plataforma(s): PlayStation

Vendas globais: 5,8 milhões

Metacritic: 94

A trama de Final Fantasy IX tem como foco uma guerra entre nações no fantasioso mundo de Gaia. O protagonista é um ladrão chamado Zidane Tribal, que sequestra a princesa Garnet Til Alexandros XVII como parte de um plano de guerrilha da nação vizinha de Lindblum. Em uma curiosa mudança de planos, Zidane se junta a Garnet e a um notório grupo de personagens em uma missão para derrubar sua mãe, a Rainha Brahne de Alexandria, que foi a pessoa que iniciou a guerra.

Final Fantasy IX foi desenvolvido paralelamente a Final Fantasy VIII e teve como objetivo ser uma retrospectiva da série, reprisando o estilo medieval dos jogos anteriores, diferente do aspecto mais moderno e futurista de FFXVII e FFXVIII. Isso gerou uma forte influência do Final Fantasy original e trouxe grandes referências a outros jogos da franquia. Foi o último jogo da série principal cuja música foi composta exclusivamente por Nobuo Uematsu.

Está disponível atualmente em versões remasterizadas para PC, PlayStation 4, Xbox One e Switch.



Menções Honrosas

Por ser uma franquia tão grandiosa e influente, não poderíamos fechar esta matéria sem citar jogos que, mesmo não sendo expoentes como os citados em nossa lista, merecem ser lembrados. **B**

- [Crisis Core -Final Fantasy VII- Reunion](#)
- [Final Fantasy Crystal Chronicles](#)
- [Final Fantasy XIII](#)
- [Final Fantasy XV](#)
- [Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin](#)



CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
REUNION



FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
Remastered Edition



FINAL FANTASY XIII



FINAL FANTASY XV



STRANGER OF PARADISE
ORIGIN

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 Alexandre Galvão

Revisão: Juliana Piombo dos Santos
Diagramação: Leandro Alves

OVERWATCH 2 (MULTI) – DICAS PARA INICIANTE NA FUNÇÃO DANO – PARTE 2

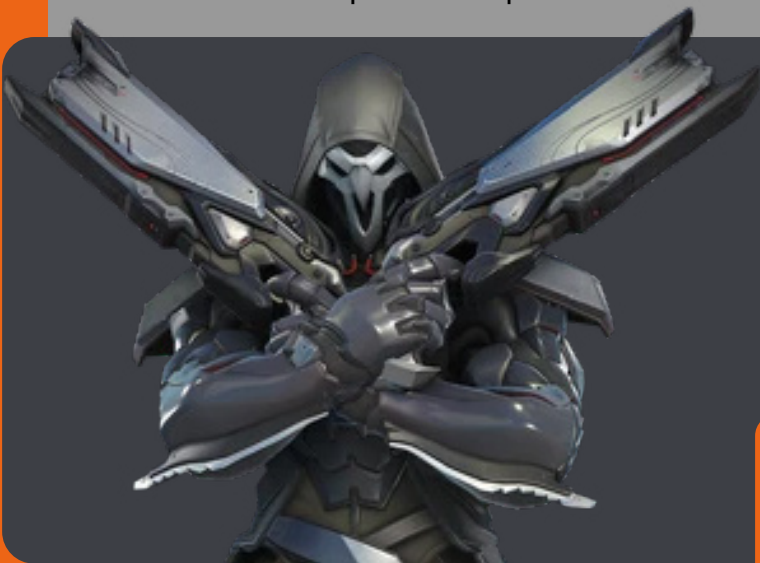
Overwatch 2 foi lançado em outubro e tem como principal destaque a migração para um formato gratuito de jogo para jogar. Desse modo, uma nova gama de jogadores agora têm acesso a um dos jogos competitivos mais populares do planeta para disputar batalhas com um dos elencos de personagens mais carismáticos de todos os tempos.

Pensando no público que está chegando agora ao game, trazemos esta série em quatro partes (edições anteriores da revista) para dar dicas básicas sobre todos os heróis para ajudar você, novato, a se entender no campo de batalha.

QUEM É O JOGADOR DE DANO?

O jogador que atua nesta função é responsável por buscar os inimigos e derrotá-los. Fazendo uma analogia ao futebol, o herói de dano é o atacante do time, que precisa atuar sempre na vanguarda da equipe para garantir a conclusão dos objetivos no mapa. Seja na escolta, defesa ou conquista de pontos.

A principal característica em comum dos heróis da função Dano é sua ampla variedade de habilidades em criar oportunidades e estratégias para a equipe avançar. Entretanto, a maioria deles possui fragilidades, necessitando de um apoio constante de outros aliados, principalmente dos que jogam na função de Suporte.



REAPER

Nível: Básico

Prós: Dano à curta distância, mobilidade, recuperação de vida

Contras: Dano à longa distância, vulnerável ao usar a Suprema



Reaper é sorrateiro e letal. Seu Passo das Sombras e a Forma Fantasma são habilidades que favorecem muito sua mobilidade pelo cenário, surpreendendo os inimigos e alcançando pontos de vantagem com certa facilidade. Duelar contra um jogador de Reaper não é recomendado, principalmente de perto.

Sua habilidade passiva o permite recuperar vida enquanto causa dano, fazendo-o um oponente difícil de combater de perto. Tire vantagem da sua fraqueza atacando de longe e tente o abater antes que se aproxime, algo que todo Reaper sempre está disposto a fazer.

Sua habilidade Suprema, A Ceifa, faz um belo estrago se acionada em meio ao grupo inimigo graças a sua imensa capacidade de dano em área. Entretanto, para que seu ataque seja eficiente, o jogador precisa literalmente se jogar no meio da bagunça. Um ataque coordenado, acompanhado de uma defesa rápida de um Reinhardt ou Sigma pode dar segundos valiosos de vantagem para neutralizá-lo antes que seu ataque faça um estrago maior.

SOJOURN

Nível: Básico

Prós: Velocidade de ataque, mobilidade

Contras: Suprema requer habilidade para ser realmente útil



Vivian Chase, a capitã Sojourn, é outra face nova em Overwatch 2. Para quem curte jogar com personagens como Soldado: 76, Ashe ou Widowmaker, é uma boa escolha. Seu Canhão Elétrico é uma arma bastante versátil por ser capaz de realizar ataques potentes e consistentes a curta, média e longa distância. O jogador é recompensado ao se manter na ofensiva para carregar a arma e disparar tiros energizados com alto poder de dano.

Sua Deslizada, além de acelerar a movimentação no mapa, permite que Sojourn realize grandes saltos que ajudam o jogador a ganhar vantagem vertical em algumas situações. Seja para alcançar pontos de vantagem ou surpreender inimigos atacando por cima. Seu Disparo Disruptivo, apesar do dano baixo, diminui a velocidade de movimento dos adversários próximos, tornando-os alvos fáceis.

Sua Suprema é a menos original de todas do jogo, mas na mão de um jogador com boa mira e inteligente pode causar uma bela desordem no time inimigo. O canhão tem sua energia carregada de forma contínua e diversos tiros podem ser disparados em sequência. Os projéteis ganham um atributo extra: eles atravessam os inimigos. É ótimo para atacar os grupinhos que adoram andar juntos, mas uma boa mira continua sendo algo essencial.

SOLDADO: 76

Nível: Básico

Prós: Velocidade de movimento,
Suprema fácil de usar

Contras: Nenhum



O capitão Jack Morrison é a escolha certa para qualquer jogador que esteja chegando em Overwatch 2 pela primeira vez, por sua jogabilidade ser muito inspirada em tradicionais jogos de tiro em primeira pessoa. Por isso, se você já teve contato com um Call of Duty da vida em algum momento, o Soldado: 76 é a escolha mais natural.

Seu Rifle de Pulso é bem versátil. Os tiros começam a dispersar muito rápido, por isso não afunde o dedo no gatilho de uma só vez para não desperdiçar munição. Se o alvo estiver longe, os Foguetes Helix podem dar conta do recado. Só não os use muito de perto, pois eles causam dano em área próxima a que todos que estiverem, inclusive você.

Assim como em outros jogos do gênero, 76 pode recuperar sua vida ao ficar "parado" na área de atuação de seu campo biótico. Por alguns segundos as vidas, tanto dele quanto de aliados próximos, é recuperada. Use isso sempre que possível para ajudar pelo menos mais um colega em situação crítica.

Sua Suprema, Visor Tático, é um verdadeiro cheat clássico de mira automática. Qualquer alvo que esteja no campo de visão de Jack é alvejado com tiros certos por alguns segundos. A velocidade de recarga é favorecida para dar o máximo de eficácia à técnica. Use sem dó quando ela estiver pronta e cuidado para não se jogar no meio da muvuca e gastar uma poderosa técnica ofensiva.

SOMBRA

Nível: Avançado

Prós: Mobilidade, furtividade, dano à curta distância

Contras: Suprema não causa dano, requer muita habilidade do jogador



Sombra é uma personagem difícil de jogar, mas nas mãos de um jogador experiente pode ser o detalhe que faz toda a diferença no mapa. A furtividade é seu ponto alto, graças a habilidade de ficar invisível e percorrer rapidamente grandes distâncias no mapa para pegar informações dos inimigos e até mesmo surpreendê-los usando sua técnica de Hackear. Isso deixa os alvos isolados seriamente vulneráveis.

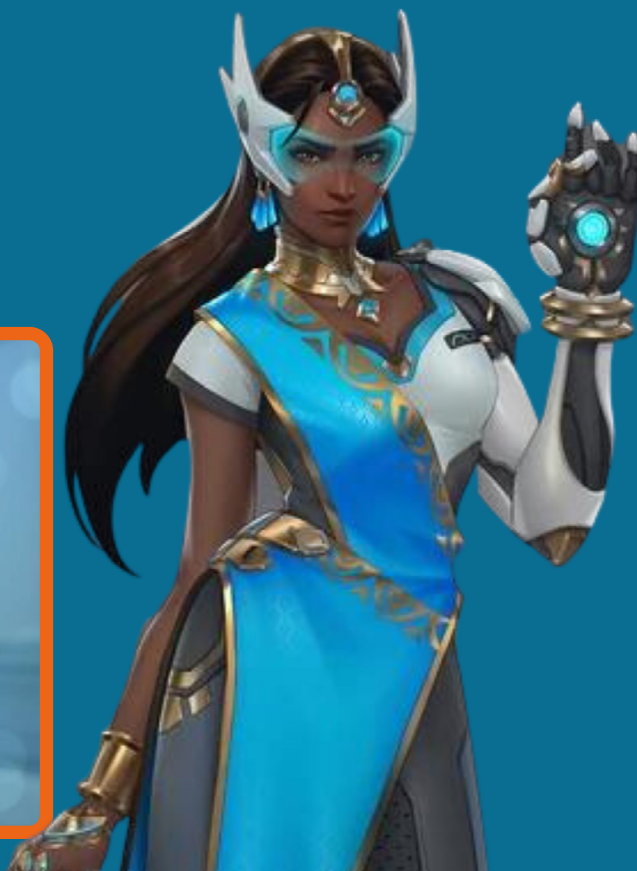
Sua Suprema, o PEM, não causa dano. Esse fator é algo não muito vantajoso para um herói desta classe. Porém ainda é bastante útil na hora de emboscar o grupo inimigo, principalmente os que andam muito juntos. A técnica desabilita os escudos e os deixa expostos no cenário, criando uma importante oportunidade de tomar o objetivo do time inimigo.

SYMMETRA

Nível: Avançado

Prós: Dano à curta distância, técnicas de suporte

Contras: Taxa de dano depende da consistência de ataque



Symmetra começou como um personagem de suporte em Overwatch e depois de um tempo foi reformulada e remanejada para a função Dano, permanecendo assim em Overwatch 2. A arquitétcnica da Vishkar se destaca por poder criar portais de teletransporte que ajudam na mobilidade do time, além de pequenos orbes autônomos que causam um dano considerável nos inimigos próximos de seu raio de ação.

Sua arma é poderosa, mas só é realmente eficiente se o jogador conseguir causar dano contínuo para que a taxa aumente. Do contrário, uma Symmetra ruim fica extremamente dependente das torres de sentinela para ajudar na eliminação dos alvos.

Sua Suprema é extremamente poderosa, capaz de criar uma imensa Barreira de Fótons, a qual absolutamente nenhum projétil é capaz de transpor em sua majestosa parede de luz que corta o mapa inteiro. Mas basta atravessar andando e o problema é resolvido

TORBJÖRN

Nível: Avançado

Prós: Pontos de vida elevados, técnicas de suporte

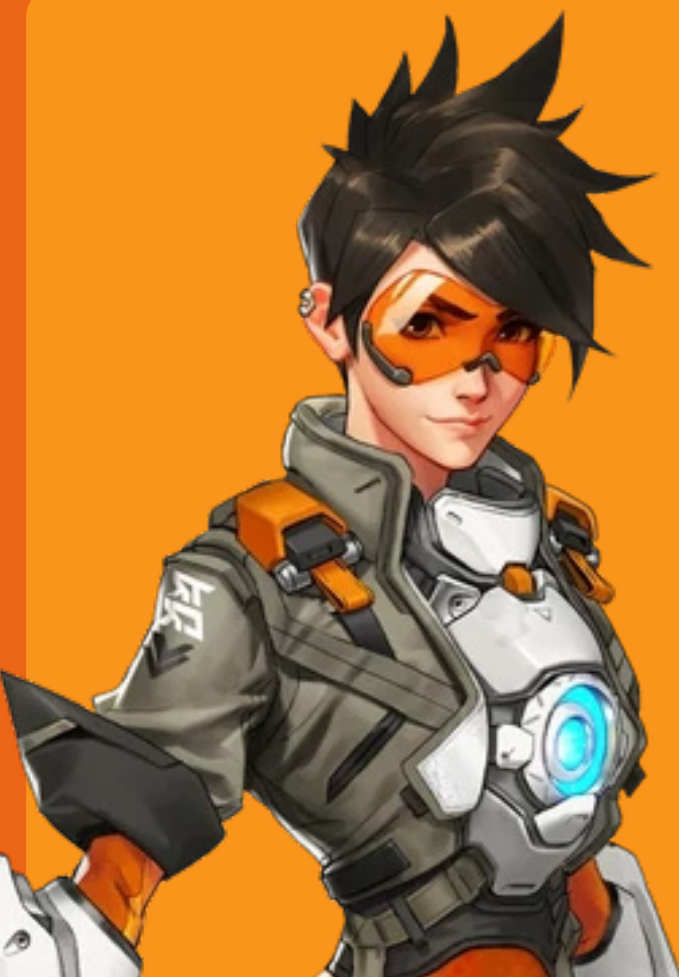
Contras: Velocidade de movimento, cooldown alto



Torbjörn é outro personagem que nas mãos de um jogador habilidoso também pode dar boas dores de cabeça nos inimigos. Sua Pistola de Rebite principal é capaz de lançar projéteis a médias distâncias e com boa taxa de crítico, além de disparar de forma mais dispersa à curta distância com uma precisão menor, mas com dano geral bem mais elevado. Uma arma útil para quase todos os momentos, principalmente ao usar a Sobrecarga.

Sua capacidade de construir torretas fixas é útil para criar situações desconfortáveis para o time rival. Um jogador que vira alvo da torreta pode perder o foco e acabar desistindo de alguma formação com seu time só pelo ranço de tomar tiro do “colega de sucata” de Torbjörn. Entretanto, é um dos heróis cujo tempo de recarregamento das habilidades é mais alto do jogo, superando a casa dos 10 segundos.

Sua Suprema, Núcleo Fundido, é útil para ser usada em conjunto com técnicas de restrição de movimento para causar dano considerável, além de anular uma área por alguns segundos. É mais eficaz contra inimigos que tenham pontos de armadura, como Reinhardt e Bastion.



TRACER

Nível: Avançado

Prós: Velocidade de movimento, dano à curta distância

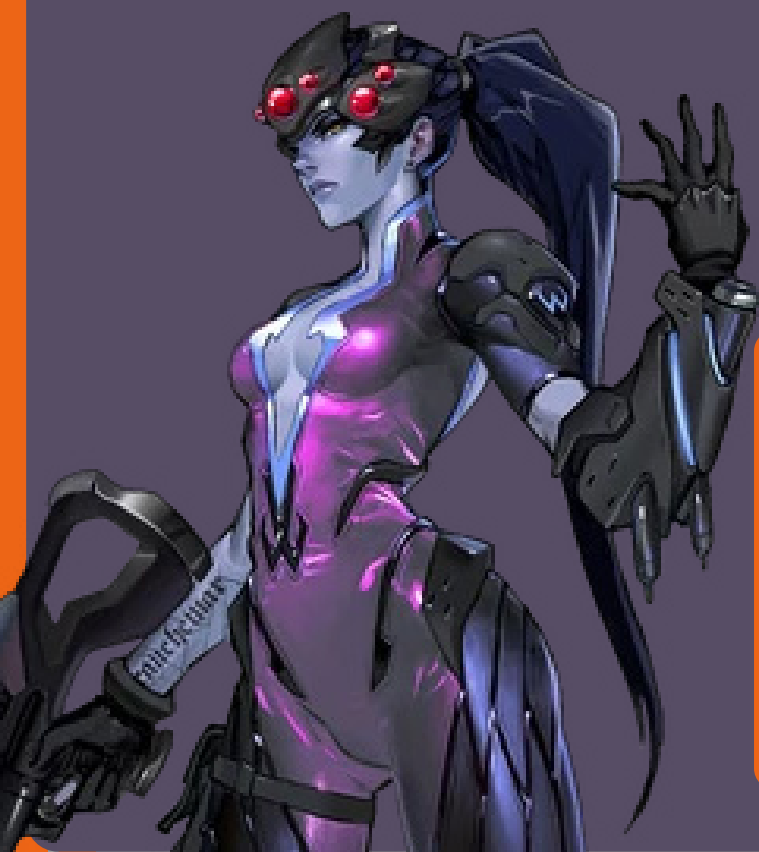
Contras: Vida baixa, necessidade de proximidade com os inimigos



Tracer é outra heroína que pode ser uma boa pedida para quem está acabando de chegar em Overwatch 2, mas não é tão simples de jogar quanto o já citado Soldado: 76. Seu maior destaque fica em sua mobilidade. Ágil e rápida, suas técnicas são necessárias para ficar cara a cara com um inimigo e causar dano bastante elevado, visto que suas armas só são realmente eficientes a curtíssima distância.

Tracer também pode recuperar vida, mas de um jeito peculiar e único: “rebobinando” o tempo. Essa técnica é igualmente útil para se curar, visto que Tracer é a personagem com menos pontos de vida no jogo, e também para escapar de algum apuro caso você tenha entrado em uma briga em que não pode dar conta do inimigo..

Sua Suprema, a Bomba Adesiva, possui uma ótima quantidade de dano mas precisa, assim como o ataque principal, que ela esteja sempre bem próxima dos adversários. Resumindo: com a Tracer, tudo é resolvido no cara a cara. Por isso use e abuse de sua mobilidade para fazer o jogo com a garota render.



WIDOWMAKER

Nível: Avançado

Prós: Dono crítico alto, mobilidade


Contras: Dano à curta distância,
Suprema tem característica de suporte



Amelie Lacroix é a principal escolha para quem curte jogabilidade estilo sniper. Seu rifle automático pode atirar como uma metralhadora a curta distância, mas sua função principal é fazer leituras do mapa e causar estragos nas cabeças dos inimigos quando estiver no modo de precisão.

Equipada com um Arpéu para acessar locais de difícil acesso, Widowmaker também conta com uma bomba venenosa que ajuda a denunciar locais por onde os inimigos passam para alertar aliados, além de receber a mira de sua potente arma de precisão.

Sua Suprema só tem função de suporte, revelando a posição dos membros do time inimigo por alguns segundos para todo o time aliado. Caso os aliados saibam tirar proveito dessa valiosa vantagem, belas jogadas podem ser planejadas para alcançar a vitória. Caso contrário, o jeito é deixar com que a “fazedora de viúvas” continue estourando cabeças pelo mapa sozinha, apenas dando cobertura.

Com isso, concluímos a nossa jornada até aqui, espero que tenha ajudado. Boa jogatina! 

Revista Nintendo Blast 161

Neste mês, a Revista Nintendo Blast traz detalhes e análise da expansão de Xenoblade Chronicles 3: Future Redeemed!



Ainda nessa edição, confira a nossa discussão sobre jogos e violência, o perfil do vilão mais temível da Big N: Ganondorf e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista