

# GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

## PERFIL

CONHEÇA O PROTAGONISTA DA FRANQUIA ALAN WAKE

## ANÁLISE

GRANDBLUE FANTASY: RELINK, UM COMPETENTÍSSIMO RPG

## PRÉVIA

SAIBA MAIS SOBRE GAME DE SAMURAI, RISE OF THE RŌNIN

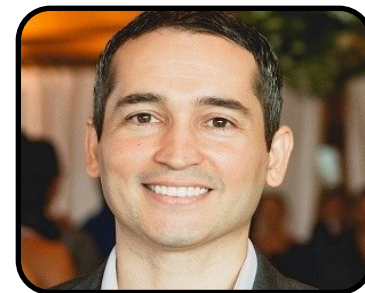
# DRAGON'S DOGMA III

#72  
MAR  
2024



## Qual dogma seu coração vê através dos seus olhos?

Se você gosta de RPG, o grande lançamento do ano está próximo. **Dragon's Dogma 2** conta com uma equipe experiente que promete manter o alto nível do primeiro título. Agora, se o seu estilo de RPG é retrô, comemore conosco os 35 anos de **Phantasy Star II**, um impressionante jogo muito à frente do seu tempo. Se for ação e aventura que você procura, vale a pena conferir a nossa prévia do exclusivo de PS5 **A Ascensão do Ronin**, ambientado no Japão durante um dos últimos períodos dos xogunatos. Ainda preparamos um perfil sobre **Alan Wake**, um dos personagens mais marcantes dos videogames. Boa leitura! - **Alberto Canen**



**DIRETOR EDITORIAL**  
Alberto Canen

### GAME BLAST Editorial

#### DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella



#### DIRETOR DE PAUTAS

Alberto Canen  
Leandro Alves



#### DIRETOR DE REVISÃO

Ives Boitano



#### DIRETOR DE ARTE/ CAPA

Leandro Alves



#### REDAÇÃO

Alexandre Galvão  
João Pedro Boaventura  
Luan Gabriel  
Matheus Senna  
Maurício Katayama



#### REVISÃO

Cris Amarante  
Davi Sousa  
Helóisa Ballamunt  
Juliana Zapparoli  
Vitor Tibério



#### DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello  
Leandro Alves  
Walter Nardone



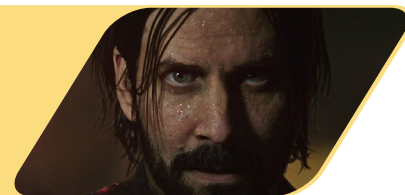
**03** PRÉVIA  
Dragon's  
Dogma 2 (Multi)



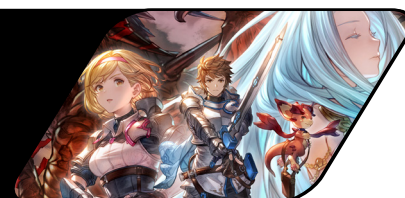
**15** PRÉVIA  
A Ascensão do  
Ronin (PS5)



**23** PERFIL  
Alan Wake



**29** ANÁLISE  
Granblue Fantasy:  
Relink (Multi)



**42** BLAST FROM THE PAST  
35 anos de  
Phantasy Star II



PS5

XBS

PC

por *Luan Gabriel*Revisão: *Juliana Paiva Zapparoli*  
Diagramação: *Felipe Castello*

## TEM POTENCIAL PARA SER O MAIOR RPG DO ANO

Com lançamento marcado para 22 de março, **Dragon's Dogma 2** é a nova aposta da Capcom no gênero de RPG com foco em ação. Chegando mais de dez anos depois do seu antecessor, o projeto tem em suas mãos o legado de uma joia escondida muito amada pelos fãs. O jogo promete manter o alto nível de combate do original, dando mais ênfase e densidade aos companheiros NPCs e expandindo significativamente o mundo e a lore.

## NASCE UMA LENDA

**A** pesar do número no nome, o título não é uma sequência narrativa. A história aqui é quase uma releitura do primeiro jogo, mantendo sua trama básica de um escolhido, chamado de Nascen, que teve seu coração roubado pelo dragão e deve percorrer o mundo em busca de derrotar a besta. Os adorados Peões, companheiros NPCs de outro mundo que podem ser criados ou contratados online, também têm uma narrativa similar aqui. Tudo parece bem familiar, mas com um toque de frescor que traz um ar de novidade.



No papel do Nascen, o jogador começa sua aventura em Vermund, o reino da humanidade, onde encontrará diversos aliados e inimigos. Um ponto interessante que a Capcom destacou em sua campanha de divulgação foi a parte política do jogo, que já estava presente no original, mas com pouca profundidade. Aqui, uma narrativa digna de um livro de George R.R. Martin está se desenrolando pelo mundo, com reinos divididos, tramas mirabolantes entre governantes, dentre outros conflitos humanos administrativos. Essa parte faz um bom contraste com a alta fantasia de viajar pelo mundo e matar quimeras.



BRANT

## UM MUNDO DIVIDIDO

O mundo de Dragon's Dogma 2 é composto por duas nações distintas: Vermund, reino da humanidade, e Battahl, lar dos leoterians. A primeira é a terra natal do jogador, onde sua aventura começa já com diversas conspirações locais em movimento: um falso Nascen promete infernizar a vida e reputação do herói. A rainha regente, Disa, que assumiu o reino depois da morte de seu marido, além de apoiar esse impostor, planeja coroar seu filho Sven como rei, mesmo ele não tendo essa ambição. Vermund é caracterizada por elementos feudais clássicos, como castelos, vilas e lindos biomas verdejantes.

RAINHA DISA

SVEN



## LENNART

## NADINIA

Já em Batthal, o cenário é desértico, com ruínas antigas, cultura pungente e costumes únicos. A população local vê os Peões como fonte de azar e buscam na religião e superstição uma forma de combater seus males. Além da figura do Nascen, os cidadãos adoram a Chama Luzente, uma entidade religiosa capaz de espantar uma calamidade que assola a terra regida fortemente pela imperatriz Nadinia.

Ainda existe um terceiro local, que não é uma nação, mas sim uma vila de uma raça específica. O Jardim Sagrado é o lar dos elfos, que evitam interagir com os outros habitantes do mundo e não intervêm nos seus conflitos. Devido à linguagem exclusiva dos seus moradores, o contato com os elfos é extremamente difícil, mas parece que alguns Peões conseguem entender seu idioma.

## PEÕES, CLASSES E COMBATE

Os veteranos do primeiro Dragon's Dogma devem se sentir em casa com o sistema de combate. As vocações, como é chamado o sistema de classes, estão de volta, porém mais refinadas e com algumas surpresas. Até o momento, foram anunciadas dez delas: Combatente, Arqueiro, Ladrão, Mago, Guerreiro, Feiticeiro, Arqueiro Mágico e Lanceiro Mágico. As novas adições são as vocações de Ilusionista e Chefe de Guerra.



LUZ

Como o nome de cada um indica, elas são aspectos específicos do combate e sua combinação é essencial para um grupo forte. Cada vocação tem jogabilidade completamente diferente, o que agrega à sensação de grandeza dentro do jogo, principalmente se pensarmos no seu antecessor, que permitia a combinação e troca delas durante a campanha.

Falando especificamente das novas vocações, a Ilusionista tem sua jogabilidade em torno da criação de ilusões com sua fumaça mágica, que é criada pelo seu incensário. Ela funciona no estilo suporte, podendo confundir os inimigos, fazendo-os brigar entre si, além de garantir buffs aos aliados e debuffs aos inimigos.

Já o Chefe de Guerra tem foco na batalha direta, podendo usar todas as armas disponíveis e aprender habilidades diferentes de cada vocação, características que o tornam uma opção diversa e dinâmica para o grupo.



GLYNDWR

Os Peões, NPCs que compõem o grupo do jogador, também voltam melhorados em um sistema online de compartilhamento de Peões. Quando você cria um deles, ele é armazenado num banco de dados online e pode ser recrutado por qualquer pessoa do mundo para ajudá-lo em sua campanha, porém o aspecto mais interessante é que o personagem leva a experiência que ele adquiriu com você para o outro jogador.



DOIREANN



Por exemplo, caso você tenha completado uma dungeon e descoberto alguns segredos com esse Peão específico, quando ele estiver na campanha de outra pessoa, esse personagem vai falar sobre esses segredos, dando dicas e conselhos valiosos. O diretor Hideaki Itsuno ainda prometeu que o sistema de fala e dicas dos Peões vai ficar ainda mais completo e robusto devido às tecnologias atuais.



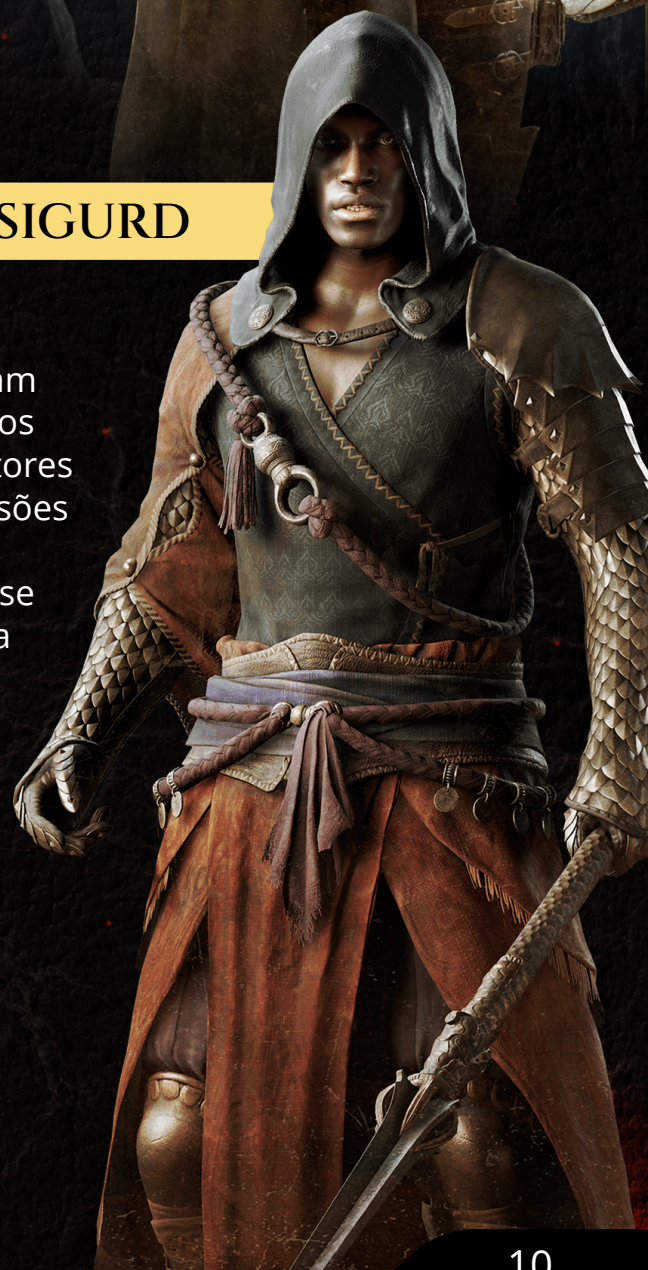
## BESTIÁRIO INVEJÁVEL

Uma parte de grande destaque no Dragon's Dogma de 2012 eram seus monstros e como o combate com eles era intenso e original. Um dos primeiros confrontos que o jogador encontra é um ogro que tem um apetite especial por mulheres, o que o deixava excitado e com poder aumentado na batalha. Esse sistema único de inimigos retorna em Dragon's Dogma 2 com expansão visual, de mecânicas e diversidade de inimigos.

## ULRIKA



## SIGURD



Boa parte dos trailers lançados até o momento destacam quão magníficos estão os monstros. Entre eles, podemos destacar a Harpia, uma figura misteriosa que os produtores afirmaram fazer parte de uma importante linha de missões secundárias, e o gigantesco Talos, uma estátua gigante de bronze que emerge do mar e causa um estrago quase divino pelo seu caminho — inclusive, seu design lembra muito o famoso Colosso de Rodas do mundo antigo.

Inimigos clássicos como quimeras, dragões, grifos, minotauros, mortos-vivos, ogros, dentre outros, estão confirmados com ainda mais profundidade em suas mecânicas de combate. Boa parte do que torna cada confronto com essas bestas extraordinário é a capacidade de adaptação desses monstros e as diferentes estratégias necessárias para vencê-los.

# EXPLORAÇÃO SEM LIMITES

Um ponto que causou polêmica antes mesmo de o título ser anunciado foi a entrevista dada por Itsuno, que revelou que este Dragon's Dogma não teria muitas opções de viagem rápida. O diretor ainda alfinetou os seus pares na indústria, dizendo que jogos que dependiam demais desse sistema podiam ter mundos chatos de se caminhar.



## MENELLA

Contudo, o que se perdeu nessa discussão foi a visão original da equipe da Capcom para o jogo. Assim como o original, Dragon's Dogma 2 vai ter amplo foco na exploração do mundo: a fala do diretor reforça o compromisso da equipe de criar uma experiência interessante e única de exploração, que vai colocar o jogador para caminhar entre seus objetivos.

Claro, ainda vão ter algumas opções de viagens com o uso de pedras mágicas raras ou carroças que o jogador de uma cidade a outra; entretanto, o design do jogo vai favorecer grandes encontros e ameaças durante esses trajetos, garantindo que cada viagem, seja a pé ou por veículos, seja um momento tenso que pode desencadear um combate ou eventos inesperados.




Outro ponto de destaque foi a falta de telas de loading na exploração. Em entrevista ao VGC, o diretor amplia essa questão: “Falando sobre a fluidez do mundo, não há telas de carregamento quando você está explorando. Claro, se houver uma cutscene, podemos carregá-la e depois te colocar de volta na exploração livre, mas, em termos de realmente entrar em masmorras ou cavernas e explorar diferentes partes do mundo, você nunca verá uma tela de carregamento”.

WILHELMINA



# TOME SEU CORAÇÃO

Dragon's Dogma 2 promete entregar a uma experiência semelhante à do projeto original com toda a glória das novas tecnologias e empenho de uma equipe experiente. Expandindo seu mundo, lore, bestiário e vocações, que já eram bem elogiados em 2012, o jogo tem de tudo para ser lembrado nas principais premiações da indústria como um dos RPGs que vão marcar o ano de 2024. 



## DRAGON'S DOGMA III

Dragon's Dogma 2 (PC/PS5/XSX)

**Desenvolvedor** Capcom

**Gênero** RPG de ação

**Lançamento** 22 de março de 2024

Expectativa

 5

# 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

PS5



por Matheus Senna de Oliveira

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Walter Nardone



RISE OF THE  
**RŌNIN** (PS5)

promete muita ação em  
um produção de primeira  
situada no antigo Japão

Dentre as muitas fontes de inspiração dos videogames, são várias as localidades e os períodos históricos que frequentemente aparecem em novos lançamentos.

**A Ascensão do Ronin** promete muita ação e aventura ao ser ambientado no Japão, durante um dos últimos períodos dos xogunatos. Nesta matéria vamos conhecer um pouco sobre o título e os porquês de ele merecer a sua atenção, incluindo visuais bonitos, combates emocionantes e história moldável.

## Uma jornada épica

**A** Ascensão do Ronin, chamado de Rise of the Ronin no original em inglês, será lançado exclusivamente para o PlayStation 5 em 22 de março. O game será um RPG de ação situado num mundo aberto baseado no Japão do século XIX. Esse elemento de ação será focado em combates diretos, que utilizarão tanto espadas quanto armas de fogo.

Ainda nesse quesito, vale destacar que o estúdio Team Ninja, conhecido por jogos repletos de combates radicais como Nioh e Ninja Gaiden, será o responsável pela produção. Ou seja, podemos esperar lutas emocionantes e de qualidade. Além disso, o game terá um foco no modo exploração e um enredo repleto de ramificações, de acordo com as decisões do jogador.

Falando um pouco mais da história, ela se passa em 1863, durante o chamado Período Edo ou Período Tokugawa, que já dura quase três séculos. Também conhecido como Xogunato Tokugawa, nessa época aconteceu a chegada de navios vindos do Ocidente, trazendo toda a sorte de pessoas e produtos que deixaram o país em polvorosa.

É em meio a esse caos que envolve doenças, armas, guerras e disputas políticas que o jogador precisa construir a sua própria história. No papel de um guerreiro anônimo e sem mestre — um *ronin*, na língua japonesa —, será preciso tomar toda sorte de decisões que, além de afetar o seu próprio destino, também influenciará o futuro do próprio Japão.





## Construa a sua história

Essa história dinâmica se passa durante o Período Bakumatsu, que preconiza o fim do regime dos xogunatos. Essa era, que trouxe mudanças profundas em todo o Japão — incluindo sua sociedade, economia e política —, também é marcada pelo choque entre o Oriente e o Ocidente, duas culturas ainda mais distintas na época. Em meio a essa revolução, o jogador terá contato com figuras-chave dos grupos mais importantes do período.

A influência do jogador sobre elas determinará o destino das três principais facções de A Ascensão do Ronin. Primeiro, temos as forças pró-xogunato, que tentam manter o governo centralizado, protegendo-o de ameaças internas e externas para sustentar o regime existente. Já as forças antixogunato são heterogêneas, compostas basicamente de todos aqueles que estão em oposição ao governo atual e que desejam restaurar o império do Japão.

### Sabaku - Pró-xogunato



## Tobaku - Antixogunato

坂本龍馬



RYOMA SAKAMOTO

桂小五郎



KOGORO KATSURA

久坂玄瑞



GENZUI KUSAKA

Por fim, o terceiro grupo são as forças ocidentais, compostas principalmente pelos EUA e várias potências europeias. O objetivo principal delas é a abertura do Japão ao comércio externo; ou seja, promover o fim do isolacionismo japonês, manipulando os cenários político e econômico para fins próprios. Esse caldeirão de relações será diretamente afetado pelas ações do ronin.

Também será possível interagir com cidadãos comuns, auxiliando-os em questões mais mundanas, mas não menos interessantes. Outro ponto promissor da história é um mistério relativo a um companheiro (ou será companheira) do passado do protagonista, ambos pertencentes a um grupo secreto de guerreiros. Ainda não se sabe exatamente como todos esses elementos vão se alinhar, mas o potencial para um enredo sólido e envolvente é enorme.



## Obei - Forças ocidentais



## Produção com grande potencial

A Ascensão do Ronin terá combates “imersivos e acessíveis”, com duas possibilidades principais: corpo a corpo e ataques à distância, tudo com itens autênticos da época. Os combates com espadas envolvem ataques, esquivas, defesas e parries, esse último criando aberturas para contra-ataques. Já no quesito armas de fogo, teremos desde mosquetes até lança-chamas.

Como um samurai sem mestre (ronin), seu destino está em suas mãos. Veja a história se desenrolar de maneiras diferentes, dependendo das escolhas que fizer e dos personagens a que você se junta ao caminho. Encare decisões cruciais em suas missões, como a de assassinar ou proteger figuras-chave e, com isso, determinar o curso da História através de um sofisticado sistema de múltiplas possibilidades.



Situado num mundo aberto, *A Ascensão do Ronin* também dará peso ao elemento exploração, com direito a um *grappling hook* e uma espécie de asa-delta, semelhantes ao famoso estilo usado em *Batman Arkham*. Inclusive, será possível andar a cavalo, alternando entre as duas opções de forma orgânica. A representação de prédios — assim como vestimentas e demais elementos — promete ser bastante fiel e oferecer belos encontros.



É possível notar algumas semelhanças gerais do novo jogo com nomes como *Nioh* e *Ghost of Tsushima*. Só isso já seria um indicativo muito positivo, visto que ambos os games foram muito bem recebidos pelo público e pela crítica. Soma-se a isso o esmero na produção, que parece bem executada em praticamente todos os sentidos, como, por exemplo, na que promete ser uma bela trilha sonora orquestrada, e a expectativa para um grande lançamento.



## Agora é esperar para ver

São muitas as qualidades que estão no horizonte de **A Ascensão do Ronin**, incluindo visuais de primeira, uma história dinâmica esperando para ser forjada e uma jogabilidade que promete combates de alto nível. A ambientação interessante — situada no final de um período histórico japonês — contribui para a possibilidade de oferecer momentos emocionantes e belos cenários. Só nos resta aguardar pelo lançamento e torcer para mais um grande jogo no PlayStation 5. **B**

# RISE OF THE RŌNIN™

A Ascensão do Ronin (PS5)  
**Desenvolvedor** Koei Tecmo Games  
**Gênero** Ação de Mundo Aberto  
**Lançamento** 22 de março de 2024

Expectativa

**5**

# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis  
na Google Play Store!





por **Alexandre Galvão**

Revisão: *Davi Sousa*  
Diagramação: *Walter Nardone*

# Alan Wake: mergulhando no oceano de escuridão de um escritor genial

Em 2010, o público foi apresentado a Alan Wake, um autor de best-sellers de horror psicológico. Atormentado na infância por conta de uma condição rara, ele emergiu como um escritor de destaque quando adulto. Nesta matéria especial, vamos conhecer um pouco da vida de Alan e a história dos jogos que contribuíram com a reinvenção do gênero de suspense e terror nos videogames, tornando-o um dos personagens mais marcantes de sua geração.



## O medo do escuro e uma luz de esperança

**N**ascido em 1977, Alan é filho de Linda Wake e de um pai cuja identidade permanece desconhecida. Desde o nascimento, ele sofre de uma condição extremamente rara que o torna excessivamente sensível à luz. Aos 7 anos, devido a essa condição, Alan desenvolveu uma fobia do escuro; sensibilizada pela situação do filho, Linda presenteou-o com um antigo interruptor de luz que ela chamava de Clicker.

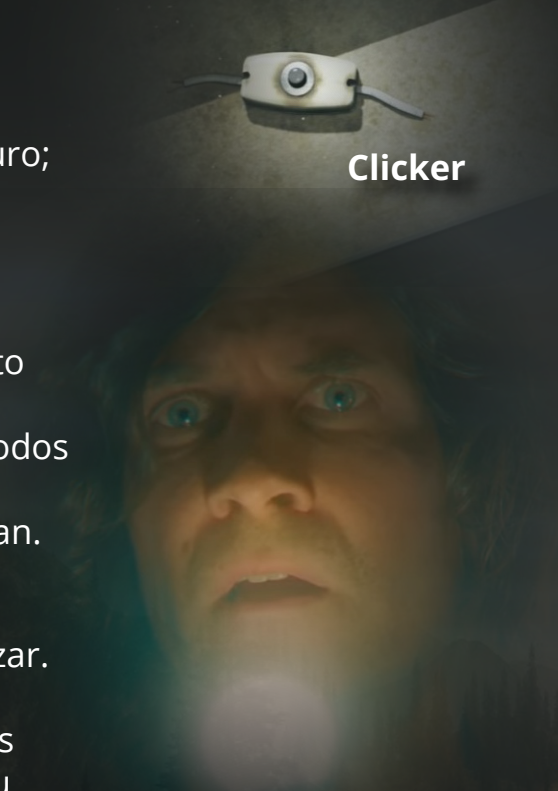
Linda explicou a Alan que o interruptor possui o poder de dissipar a escuridão e que é um presente do seu pai. O objeto ajudou Alan a superar o medo do escuro, e ele o manteve consigo desde então. Anos mais tarde, Alan descobriu que todos os eventos de sua vida foram escritos em sua realidade pelo poeta Thomas Zane, sugerindo que ele fosse o criador de Alan.

Foi a admiração por Stephen King que o inspirou a ser um escritor; contudo, esse sonho ainda demoraria a se concretizar. Antes de se estabelecer como escritor profissional, Alan mudou-se para Nova York, onde se sustentou com empregos menos convencionais. Foi como vigia noturno que encontrou a inspiração para seus futuros livros e conheceu Alice, uma aspirante a fotógrafa também em busca de sucesso artístico. Os dois se apaixonaram e iniciaram um relacionamento.

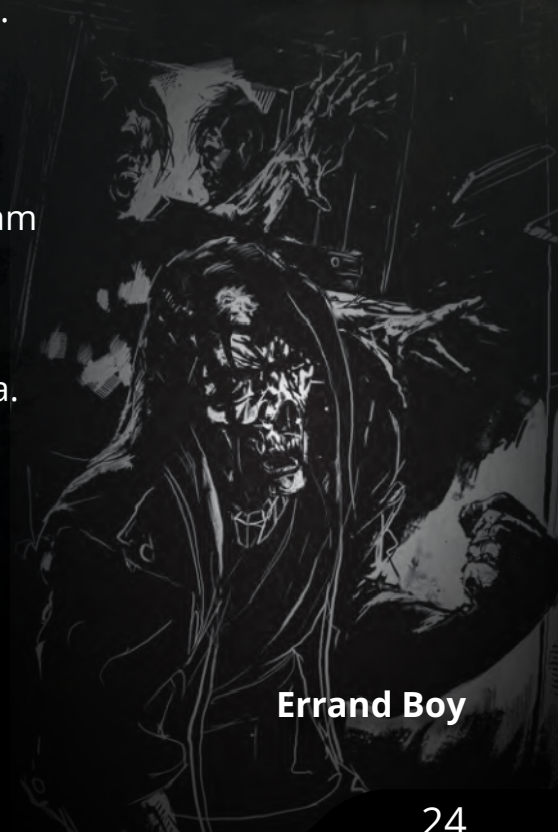
O primeiro manuscrito de Alan, intitulado "Errand Boy", foi publicado em 1996, quando ele tinha apenas dezoito anos. Este conto já continha muitos dos elementos que se tornariam característicos de sua escrita, como a presença de figuras paternas ausentes ou misteriosas e a luta entre luz e trevas. O farol que figurava nessa história também se revelaria significativo para Alan em momentos posteriores de sua vida.



Clicker



Thomas Zane



Errand Boy





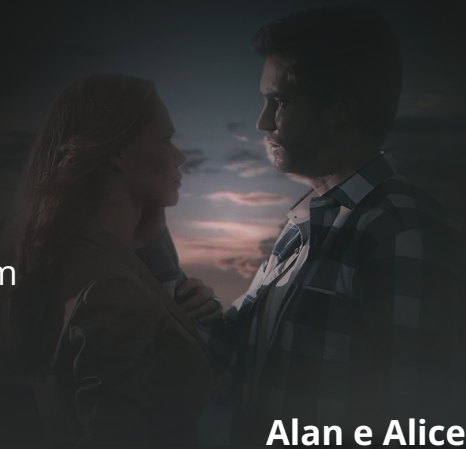
## Um escritor em crise e uma situação sobrenatural

Alan e Alice casaram-se, e ela desenvolveu seu talento como fotógrafa enquanto Alan realizava seu sonho de se tornar um escritor profissional. Após o lançamento do último livro da série de thrillers policiais que o tornou famoso, "Alex Casey", Alan enfrentou um bloqueio criativo devastador, tornando-se incapaz de escrever uma única palavra durante anos.

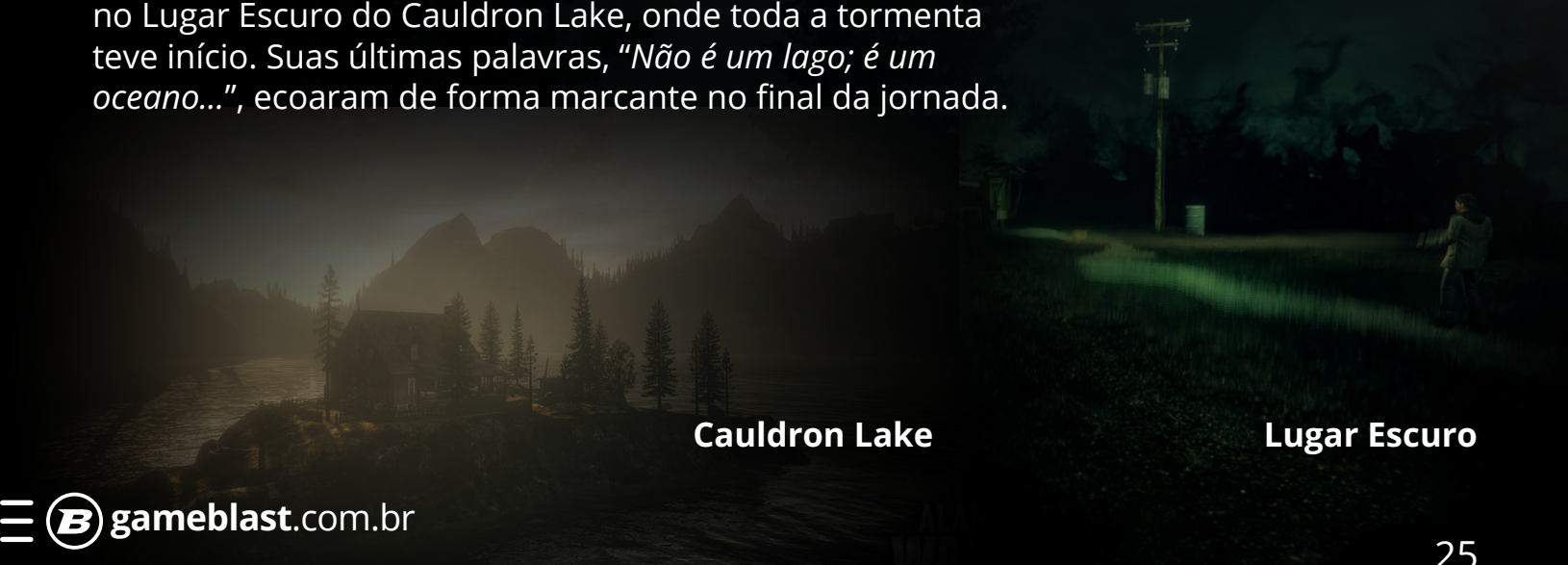
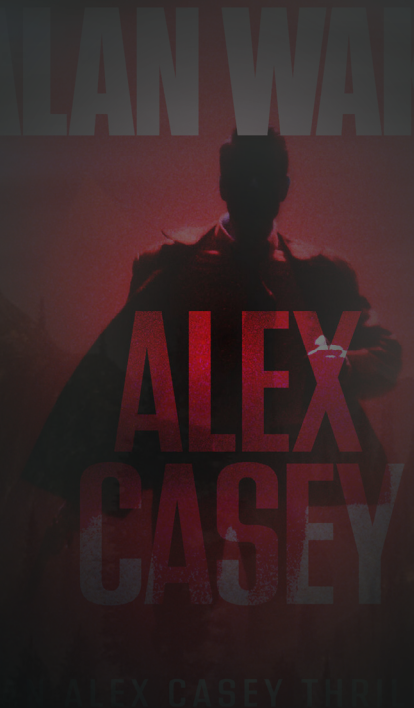
Preocupada com a saúde mental do marido, Alice, após ler "O Dilema do Criador" do Dr. Emil Hartman, um livro sobre artistas problemáticos, decidiu levá-lo de férias para a tranquila cidade de Bright Falls, em Washington. Ela esperava que o ambiente pacífico pudesse ajudá-lo a superar o bloqueio criativo e planejou que Alan se encontrasse com o Dr. Hartman para fazer terapia durante a estadia.

Foi durante essa viagem que Alan vivenciou os eventos do primeiro jogo, que leva seu nome. Enquanto estava lá, Alice foi sequestrada por uma entidade sinistra conhecida como Presença Sombria, forçando Alan a lutar contra os habitantes possuídos da cidade para resgatá-la. Paralelamente, ele se via imerso em eventos de uma história chamada "Departure (Partida)", que ele não recordava ter escrito, mas que descobriu por meio de manuscritos encontrados durante sua busca para salvar a esposa.

Ao final dessa jornada angustiante, Alan concluiu o manuscrito necessário para aprisionar a Presença Sombria junto a ele no Lugar Escuro do Cauldron Lake, onde toda a tormenta teve início. Suas últimas palavras, "*Não é um lago; é um oceano...*", ecoaram de forma marcante no final da jornada.



Alan e Alice



Cauldron Lake

Lugar Escuro



## Treze anos de insanidade e o Arauto das Trevas

Treze longos anos se passaram desde o incidente em Cauldron Lake, durante os quais Alan lutou contra sua própria insanidade em meio a inúmeras tentativas de escapar do Lugar Escuro. Mr. Scratch, um sócia de Alan Wake criado por Thomas Zane, foi concebido para ocupar o lugar do protagonista no mundo real enquanto o verdadeiro permanecia aprisionado no Lugar Escuro.

**Alan e Mr. Scratch**

Entretanto, rumores de que Alan seria um serial killer, responsável pela suposta morte de sua esposa Alice, corromperam Mr. Scratch devido ao poder emanado por Cauldron Lake. Possuído pela Presença Sombria, Mr. Scratch transformou-se em um psicopata sanguinário, conhecido como o Arauto das Trevas.

Embora o corpo de Scratch tenha sido destruído por Alan em 2012, sua influência perdurou, assombrando Alice como uma entidade demoníaca, determinada a libertar a Presença Sombria e manter Alan preso em um ciclo interminável de tormento no Lugar Escuro. Somente dez anos depois, em 2023, a agente do FBI Saga Anderson conseguiu libertar Alan.

**Saga Anderson**

Saga, dotada de habilidades sobrenaturais que lhe permitem traçar perfis de vítimas e suspeitos em seu "lugar mental" por meio de telepatia, chega a Bright Falls, Washington, em 2023, acompanhada por seu parceiro, o agente Alex Casey. Sua missão é investigar o assassinato do ex-agente do FBI Robert Nightingale, cometido pelo Culto da Árvore. Com o avançar das investigações, eles descobrem que eventos sobrenaturais na área estão afetando a realidade e têm vínculos com os assassinatos.

**Culto da Árvore**

**Alex Casey**

Durante a investigação, Saga e Casey encontram Alan Wake, o romancista que desapareceu em 2010 após emergir das margens de Cauldron Lake. Enquanto desvendam um manuscrito escrito por Wake e editado por seu maligno sócio, Mr. Scratch, Saga auxilia o escritor a confrontar seu "clone do mal". Enquanto a trama, que inclui a morte de sua filha, lentamente se torna realidade, Saga, com o apoio de Alice, consegue derrotar Scratch e dar um fim à trama macabra.



## Mergulhe na escuridão

Ficou interessado em saber mais sobre Alan Wake? Então saiba onde jogar seus dois jogos. Alan Wake Remastered, a versão remasterizada do **primeiro jogo**, está disponível para PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X|S, Xbox One e Switch. Já **Alan Wake II**, o jogo mais recente da franquia, está disponível para PC, PlayStation 5 e Xbox Series X|S.



# Guias Blast

## Super Smash Bros. Ultimate

## The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



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



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



COMPRAR NO  
Google play



COMPRAR NO  
Google play

PC

PS5

PS4



por João Pedro Boaventura

Revisão: Heloísa D'Assumpção Ballaminut  
Diagramação: Leandro Alves

# GRANBLUE FANTASY

## Relink

## Expande seus horizontes em um competentíssimo RPG

**Granblue Fantasy: Relink** (Multi) traz consigo um histórico de produção bem curioso. O desenvolvimento do título se arrasta desde, pelo menos, 2016, quando foi anunciado como um RPG de ação com o intuito de expandir ainda mais a marca, já consolidada no mobile, para outras plataformas e, por consequência, públicos.

Nesse meio tempo, a **PlatinumGames** foi confirmada como desenvolvedora do jogo, foi dispensada, o game ficou no limbo até finalmente ter seu marketing retomado e, enfim, lançado. Agora, com ele em mãos, já é possível dizer logo de cara: trata-se de um dos RPGs de ação mais surpreendentemente gratificantes dos últimos anos, mesmo com toda a sua concepção atribulada.

## Com qual frequência você pensa no império romano?



Um meme relativamente recente (perto do que se pode dizer a respeito da história dos memes) traz à tona uma indagação sobre o quão frequente os homens pensam no império romano de maneira aleatória. Pois bem, o meu império romano, no que diz respeito às minhas análises de jogos, é o **Babylon's Fall** da PlatinumGames em parceria com a Square Enix.

Trago mais uma vez essa minha fixação para a roda porque eu tive a oportunidade anterior de testar o **Granblue Fantasy: Relink na BGS do ano passado**. Ao me deparar com uma missão com tempo, protagonizada por quatro heróis que compõem a minha party e com a ação rolando em tempo real, os flashbacks do Vietnã logo vieram à minha mente. Embora a jogabilidade tenha se mostrado sólida o suficiente na demo, essa estrutura voltada para uma experiência primariamente multiplayer em um jogo de serviço me ativou alguns gatilhos.



Dessa forma, bate um alívio imediato quando o novo título da Cygames começa a rodar no console e percebemos que ele se trata de um RPG mais tradicional do que parece. Sim, ele conta com um mecanismo de vida útil que conversa com a ideia de “jogo como serviço”, no sentido de introduzir um modo online para completar as missões disponíveis. Apesar disso, o modo história, ainda assim, mostra-se bem enxuto e conservador.

Nisso, vamos contextualizar, tá? Babylon's Fall seguia uma estrutura puramente baseada em um jogo como serviço em que o jogador criava seu avatar e ia avançando por uma história sem sal e de difícil assimilação (por conta de uma exposição bem ruim através de cutscenes estaticamente morosas) dividida em várias fases curtas que até podiam ser completadas em modo individual, mas o desequilíbrio dos chefões fazia com que fosse necessário jogá-las no modo multiplayer online.



Assim, era necessário ir avançando de missão em missão e torcer para que outros jogadores quisessem se aventurar pelas mesmas fases que você, dando continuidade ao título. A execução prática era bem chata por conta da ausência de combos variados e carência de diversidade no estilo de gameplay, já que cada usuário poderia escolher entre, no máximo, três ou quatro modelos distintos de arquétipos de jogabilidade.

Isso sem falar de todos os aspectos predatórios naturais de qualquer jogo-serviço, como navegação complicada pelos menus, janelas constantes lembrando o jogador a respeito do passe de temporada pago, excesso de microtransações, etc.

Tendo tudo isso em vista, meu medo com Granblue Fantasy: Relink era que, jogando a versão de demonstração em que era necessário completar uma missão com outros quatro jogadores online, o título tivesse a mesma estrutura de progressão continuada através de missões online. Caso fosse, então, um título voltado para essa experiência multiplayer, ele, infelizmente, carregaria consigo todos os vícios da indústria de jogos moderna, no que diz respeito a esse formato de negócios assumido por um produto.



De tal maneira, Relink realmente apresenta alguns aspectos que lembram o que foi feito com a jogabilidade de Babylon's Fall — o que até denuncia um pouco o envolvimento da PlatinumGames durante o início da produção —, mas, por sorte, foram executados de uma maneira bem mais competente e, principalmente, prazerosa.

Na prática, a jogabilidade é realmente muito parecida, uma vez que, embora consiga se sustentar como um RPG, ele ainda traz um sistema de combates em tempo real em ambientes abertos. A party é composta por até quatro personagens distintos que atuam simultaneamente com o jogador principal. Quando alguém

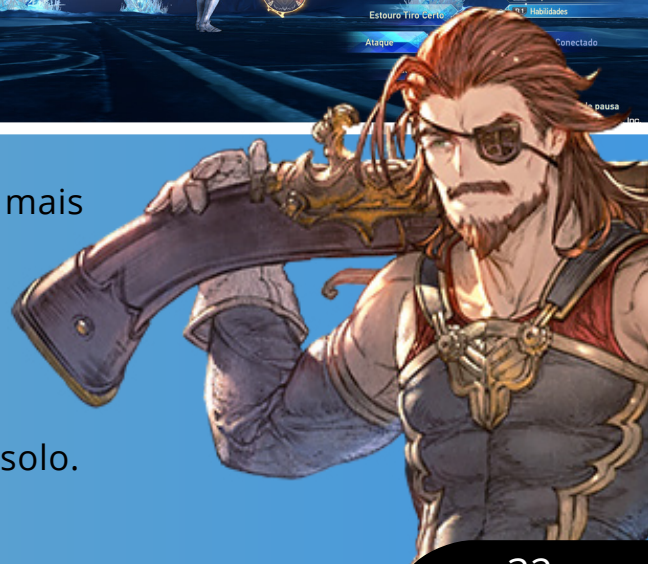
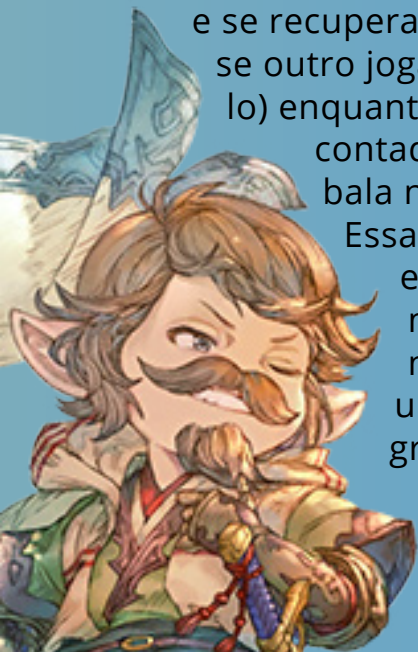
morre, ele fica temporariamente incapacitado e dois contadores surgem na tela: um relacionado ao tempo de recuperação do boneco e outro referente ao tempo cumulativo que toda party pode permanecer nesse estado ao longo da tarefa.



Se esse segundo contador chegar a zero, a missão falha. Ou seja, não há vidas preestabelecidas.

Alguém pode ter seu HP zerado e se recuperar (agilmente, se outro jogador for ajudá-lo) enquanto o segundo contador ainda tiver bala na agulha.

Essa mecânica age exatamente da mesma forma no modo single player e evidencia mais uma comparação com o sistema grosseiro de Babylon's Fall em que o jogador, caso morra, tem que esperar um tempão até finalmente se levantar, mesmo em uma missão completamente solo.

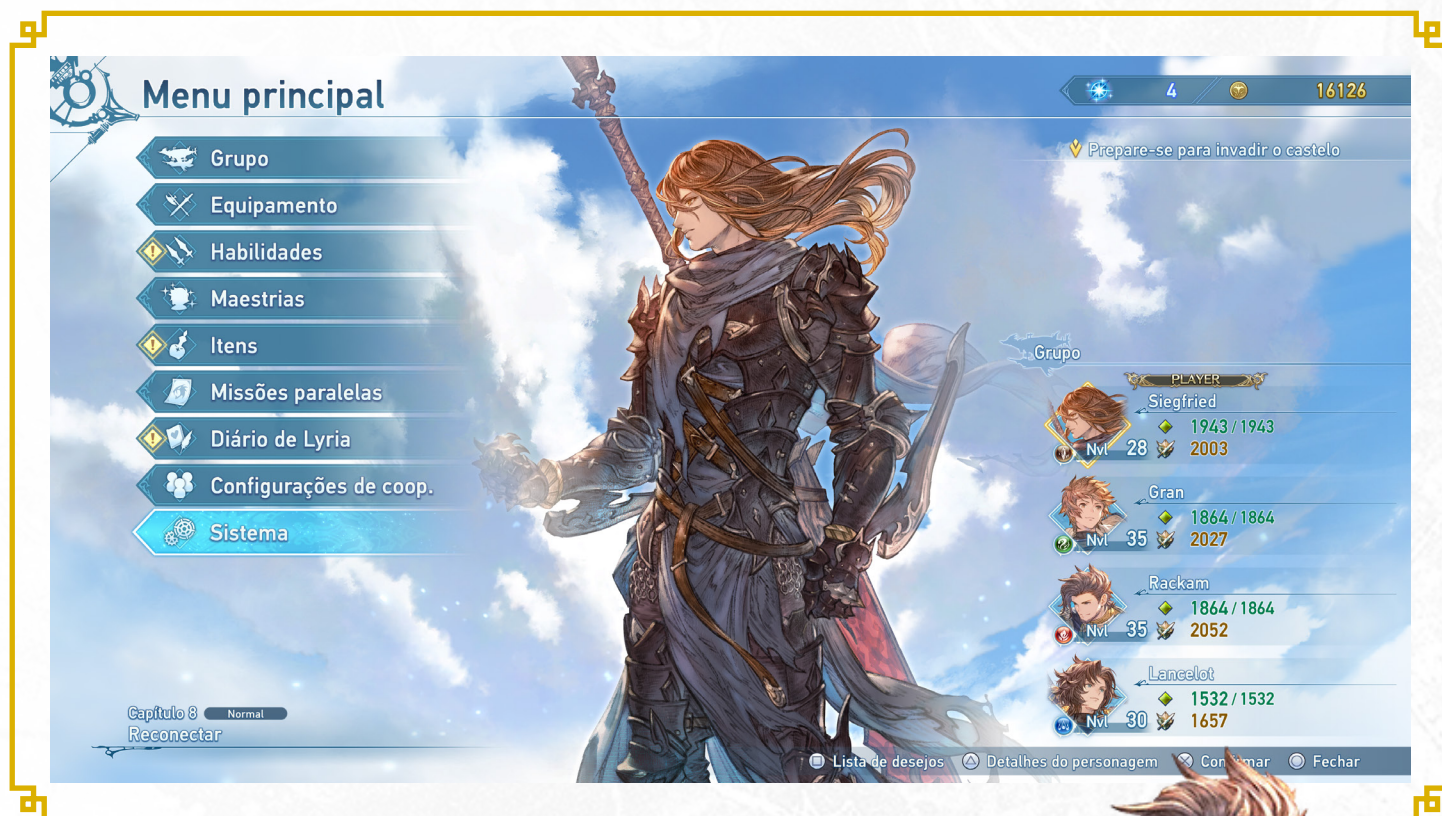




Esse sistema de missões, inclusive, funciona igual ao do jogo da Square Enix, mas aqui ele com certeza será uma das principais pilstras no que diz respeito à manutenção da vida do jogo para o futuro. A despeito disso, ele é quase opcional quanto à progressão da campanha de um jeito objetivo, já que o título da Cygames não renega o single player em sua estrutura.

Além disso, nota-se que a jogabilidade de Granblue Fantasy: Relink não

só é diversificada como se mostra extremamente prazerosa. Em vez de reduzir os arquétipos de gameplay a poucos estilos e deixar o sistema de personalização de compra de roupinha tomar conta na justificativa de fazer o jogador fazer o próprio estilo, a variedade do RPG da Cygames está no robusto elenco de personagens disponíveis, cada um com características, combos, ataques especiais e formas de manejo próprios.



É muito curioso como dois títulos de estruturas bastante similares sejam tão distintos em sua execução prática. Relink é colorido, lúdico e bem estimulante. O jogador se sente compelido a descobrir mais sobre aquele mundo e realizar missões para evoluir cada um dos personagens desbloqueáveis (que a narrativa justifica como novos membros da tripulação da nave Grandcypher) — e, se o título conseguir se sustentar em um serviço continuado, ainda tem espaço para receber novos bonecos e missões ao longo do tempo em atualizações recorrentes.





GRANBLUE FANTASY  
Relink

Lembrando que todo esse progresso online que envolve a evolução dos bonecos, das armas e as missões que podem ser completadas em conjunto com outros jogadores (que podem escolher seus personagens dentre os disponíveis no elenco do game) acaba ficando em segundo plano se levarmos em consideração o bruto da história do título.

## Todos a bordo da Grandcypher!



Na história da campanha principal, somos apresentados a Gran, o capitão da nave voadora Grandcypher, e sua tripulação, com quem ele aparentemente já compartilhou várias outras aventuras em busca de um lugar lendário chamado Estalúcia e onde o protagonista acredita que vai encontrar ao menos mais informações sobre o seu pai desaparecido.

Durante uma de suas viagens, contudo, a nave é atacada pela Igreja de Alvia. Lyria, uma jovem com poderes de controlar entidades ancestrais e com quem Gran estabeleceu um vínculo vital após quase morrer em uma ocasião passada, acaba sendo sequestrada. Cabe, então, à tripulação da Grandcypher partir em busca da companheira desaparecida.



Para tal, Gran e o resto de sua tripulação — todos personagens jogáveis de imediato, como a soldada Katalina, a maga Io, os pistoleiros Rackam e Eugene, e a misteriosa Rosetta — se aventuram por uma gama variada de ambientes distintos, de montanhas vulcânicas a cavernas geladas, onde enfrentam inimigos poderosos e vão fazendo aliados enquanto tentam colocar um fim nas ações malignas da Igreja de Alvia.

Como todo bom RPGzão, essa gama variada de ecossistemas serve para introduzir inimigos temáticos que podem ser mais ou menos suscetíveis a determinados ataques elementais, uma das características do jogo. No caso, cada um dos personagens desbloqueáveis (em um total de vinte) conta com uma afinidade elemental própria em seus ataques. Assim, durante a progressão, o rodízio de membros na party vai se tornando algo plenamente natural e acaba estimulando vários testes entre os bonecos disponíveis.



Nota-se que cada um conta com evolução própria, com níveis individuais, armas que podem ser aprimoradas e melhorias de atributos e técnicas que podem ser desbloqueadas em árvores de habilidades com foco no jogo ofensivo e defensivo.

Assim, a possibilidade de escolha garantida ao jogador, permitindo que ele progrida na história da forma que desejar, com o personagem que ele quiser, é um dos aspectos mais agradáveis de Granblue Fantasy: Relink, uma vez que não existe uma espécie de obrigação para se adequar a uma única forma de gameplay, pelo contrário, é o teste contínuo que vai apresentar os personagens mais divertidos para cada um, dentro de suas limitações.



Além disso, não encontrei nenhum boneco com um manejo mais ou menos complicado do que outro, correspondendo apenas a formas diferentes de jogo, como a execução de combos dentro de um certo ritmo; variações estilo rekka que mudam o caminho do combo dependendo da direção e do botão utilizado; golpes carregados ou mesmo transformações.

Nesse aspecto, só fez um pouco de falta a possibilidade de testar algum personagem antes de recrutá-lo como o novo integrante da tripulação da Grandcypher. É possível avaliar a lista de combos e ter um vislumbre visual de seu estilo de jogo, mas o teste prático só ocorre depois que ele é adquirido.



Durante as explorações, também foi sentida a ausência de um minimapa no canto da tela. Embora tais sequências tenham como objetivo deliberado trazer um pingão de desorientação para o jogador, há outros momentos, como os de calma nas cidades, em que a navegação se torna desnecessariamente complicada e cansativa. Esse revés poderia ser parcialmente solucionado com um menu de viagem rápida para os estabelecimentos úteis como o ferreiro ou o balcão de missões (que só é liberado depois do fim da campanha), mas o máximo que conseguimos é aquele navegador no estilo bússola na extremidade superior da tela.

Nota-se que boa parte da navegação pelos mapas é conduzida por Vyrn, um dragãozinho que assume uma função bastante parecida com a Navi, de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, ou Fi, de The Legend of Zelda: Skyward Princess. O mascotinho de Granblue Fantasy, entretanto, não deixa de ser tão insuportável quanto os exemplos em questão.





Apesar de banal, linear e até mesmo previsível, a história ainda é suficiente para segurar a atenção do jogador, principalmente pela forma com que ela alterna as situações e cenários ao longo das cerca de vinte horas de jogo da história principal.

Ao fim da campanha, a própria narrativa acaba direcionando o jogador para a modalidade de gameplay voltada para a realização das missões disponíveis, sejam elas online ou não. A escolha depende inteiramente da preferência do jogador, inserindo-o nesse novo ciclo de jogo com bastante naturalidade e solidificando o fator replay de Granblue Fantasy: Relink, já que há um estímulo para evoluir as armas e os personagens ao máximo, além de lutar por resultados cada vez melhores nas missões.

Graficamente, o estilo se assemelha um pouco com Tales of Arise, mas de um jeito meio capado na entrega. Esse downgrade, entretanto, é compreensível porque o título da Cygames entrega lutas em tempo real em mapas mais complexos do que os do RPG da Bandai Namco.

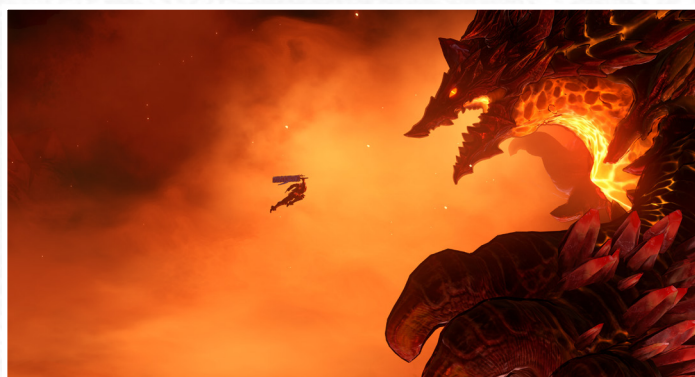
O calcanhar de Aquiles, a meu ver, está um pouco no design dos personagens. Isso é bem curioso, uma vez que Relink é originário de um gacha de sucesso, um gênero que se sustenta justamente na quantidade e qualidade dos bonecos que são aos poucos disponibilizados para os jogadores tentarem a sorte até conseguirem adicioná-los em suas coleções.



Embora apresentem jogabilidades notavelmente distintas, a maior parte dos membros recrutáveis para a tripulação da Grandcypher são bem sem graça, até genéricos, eu diria. Sob outra perspectiva, eles parecem bem mais carismáticos em **Granblue Fantasy: Versus** do que aqui. No caso, isso é porque não se vê aquela diversidade esperada de um elenco característico de um jogo de anime, com cabelos e roupas bem extravagantes, evidenciando uma escola própria de design de personagem.



Em tal aspecto, o carisma dos personagens consegue se expressar basicamente através da competentíssima jogabilidade. O título até tenta trazer algumas missões focadas que contam mais a respeito da história de cada um, mas o fato de boa parte delas consistir apenas em blocos de texto com fundo estático em vez de cutscenes mais elaboradas, engajantes ou simplesmente interativas faz com que esse esforço seja em vão.



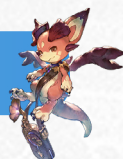
Nesse mesmo critério do carisma, em contrapartida, de uma forma bem incomum para o gênero, os inimigos, mesmo os comuns, são bastante marcantes e aparecem em uma variedade considerável ao longo da trama. O destaque fica para as Bestas Primordiais, que normalmente aparecem como chefões e trocam de forma durante os combates. Cada uma se mostra mais elaborada do que outra, o que faz com que agradeçamos a existência da galeria em que é possível observar tais modelos em detalhe.

A trilha sonora também não faz feio. Com dedo do mestre Nobuo Uematsu, a música de Granblue Fantasy: Relink evoca uma sensação muito positiva dos títulos mais clássicos do gênero, conseguindo fazer com que um jogador já habituado se sinta em casa e imerso nesse mundo.

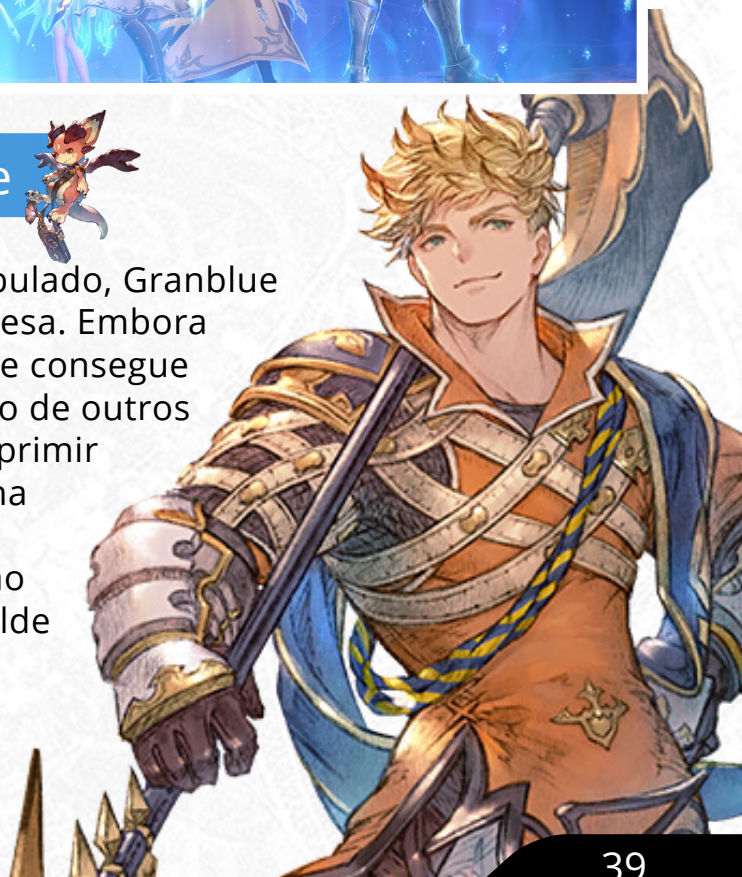
Ah, a inclusão de um glossário enciclopédico (aqui chamado de Diário da Lyria) é um acerto cirúrgico, imprescindível na condição de Relink como um produto que serve como porta de entrada para a franquia. Mesmo quem não tem qualquer familiaridade com o universo, vai conseguir se situar através dos registros do índice, uma vez que tais verbetes conseguem dissecar o universo através de textos simples, diretos e objetivos.



## Garantindo seu espaço no cânone



Após um desenvolvimento aparentemente atribulado, Granblue Fantasy: Relink se revela como uma grata surpresa. Embora jogue seguro até demais em certos aspectos, ele consegue fazer a marca se esgueirar com sucesso no meio de outros colossos de seu gênero. Isso é alcançado ao imprimir uma qualidade única, mesclando uma campanha de caráter individual com um estilo próprio de RPG multiplayer. Assim, o jogo faz uma transição suave, apresentando-se como um convite humilde a um jogador mais tradicional ao mostrar que essa modalidade pode ser bem divertida. **B**





## ✓ Prós

- Transição suave e exemplar da campanha single player para o pós-game multiplayer;
- Altíssimo fator replay e com espaço para atualizações de sustentação;
- Jogabilidade simplificada compensada pela ampla diversidade de personagens únicos;
- Embora a história seja clichê, ela é bem executada;
- Sucesso na execução de um produto planejado para ser uma porta de entrada para a IP.

## ✗ Contras

- Ausência de um minimapa;
- Personagens com pouco carisma a nível narrativo;
- Vyrn, o dragãozinho navegador, é simplesmente insuportável;
- Impossibilidade de testar um personagem antes de efetivamente recrutá-lo.

Granblue Fantasy: Relink (PC/PS4/PS5)  
**Desenvolvedor** Cygames/ PlatinumGames Inc.  
**Gênero** RPG de ação  
**Lançamento** 31 de janeiro de 2024

Nota **8.0**



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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[nintendoblast.com.br/newsletter](https://nintendoblast.com.br/newsletter)

**Assine**



por *Mauricio Katayama*

Revisão: *Cris Amarante*  
Diagramação: *Felipe Castello*



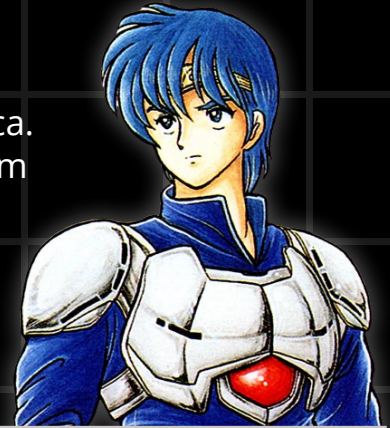
# PHANTASY STAR II

## 35 anos do primeiro RPG do Mega Drive

No final da década de 1980, a SEGA buscava firmar-se no mercado com seu poderoso Mega Drive, o console mais potente daquela época. Contudo, era necessário também contar com uma variedade de jogos de qualidade. Nesse ínterim, os times de desenvolvimento da SEGA se empenharam em criar ao menos um título de excelência para cada gênero de jogo. A aposta da empresa para os RPGs foi a franquia *Phantasy Star*, aclamada por sua qualidade desde os tempos do Master System. A missão agora era conceber um sucessor à altura desse sucesso para seu console de 16 bit. **Phantasy Star II** foi lançado no Japão em 1989 como o primeiro RPG do Mega Drive, um jogo impressionante, muito à frente de seu tempo.

## Um RPG sofisticado

**P**hantasy Star II foi um título bastante inovador para sua época. Foi o primeiro RPG a apresentar a morte de uma personagem importante no decorrer da aventura e um tema focado em ecologia e preservação do planeta, temas que se tornaram comuns no gênero em jogos posteriores, inclusive no aclamado Final Fantasy VII que seria lançado oito anos mais tarde.



Os mapas são bastante elaborados e complexos, possuindo um efeito de paralaxe que era bastante impressionante para o final da década de 1980. A música, composta por Tokuhiro Uwabo, é bastante empolgante e faz com que o jogador absorva a atmosfera mágica e tecnológica desse universo.

Apesar de suas virtudes, Phantasy Star II não está livre de críticas. Alguns jogadores expressaram descontentamento com a mudança de perspectiva, passando de primeira pessoa em labirintos 3D para uma visão aérea em terceira pessoa. A elevada dificuldade e a complexidade extrema dos dungeons também afastaram alguns jogadores, embora eu considere isso exatamente o que confere charme ao jogo.



Outra crítica foi a falta de cenários durante as cenas de combate, o que pode ser considerado uma regressão em comparação com Phantasy Star do Master System.

## Um trailer cyberpunk de ecologia, preconceito e morte

Há mil anos, a heroína Alis derrotou as forças malignas de Lassic e a Dark Force, transformando o outrora desértico planeta Mota (ou Motávia, dependendo da tradução) em um mundo exuberante e fértil. Esse renascimento foi possível graças à atuação de diversas instalações controladas pela Mother Brain, um sistema computadorizado responsável por administrar todo o ecossistema do planeta.

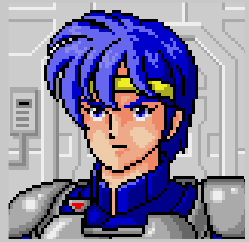
Rolf, o protagonista de Phantasy Star II, é assombrado por um pesadelo recorrente no qual uma jovem guerreira enfrenta um demônio implacável. Quando o monstro está prestes a desferir seu golpe final, o rapaz acorda sem descobrir o desfecho do confronto. Como agente do governo, Rolf é convocado para investigar os dados do Laboratório de Biosistemas, na tentativa de entender o surgimento de criaturas perigosas que atacam os habitantes.



Ao analisar os dados do laboratório, Rolf descobre que a causa das mutações nas criaturas é uma energia misteriosa originária do sistema Climatrol. Durante sua investigação para desvendar a origem dessa anomalia, ele se vê envolvido em uma terrível batalha, resultando em perdas significativas para o grupo.

Agora Rolf e seu grupo são considerados criminosos pela Mother Brain e acabam sendo presos pelo numeroso exército robótico. Enviado para um a prisão-satélite de Gaira, uma avaria no sistema de navegação faz com que esse mesmo satélite entre em rota de colisão com Palma (Palm ou Parma, dependendo da tradução), o primeiro planeta do sistema Algo.

## Personagens inesquecíveis



### ROLF

Raça: Humano

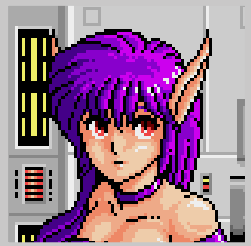
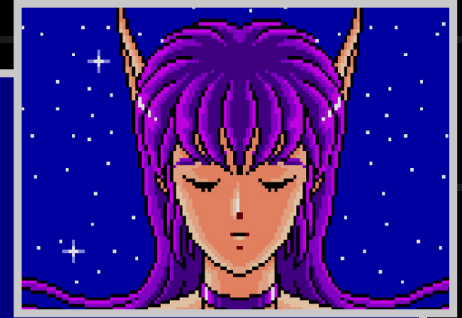
Idade: 21

Gênero: Masculino

Ocupação: Agente



O protagonista da trama é descendente de Alis Landale, a protagonista do primeiro Phantasy Star. É um jovem forte, corajoso e confiável, habilidoso com espadas e que está destinado a travar uma batalha contra as forças das trevas. Como agente do governo, cabe a ele a missão de desvendar a infestação de monstros que assola Motávia e a trama sinistra que há por trás desse distúrbio.



## NEI

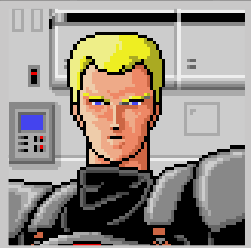
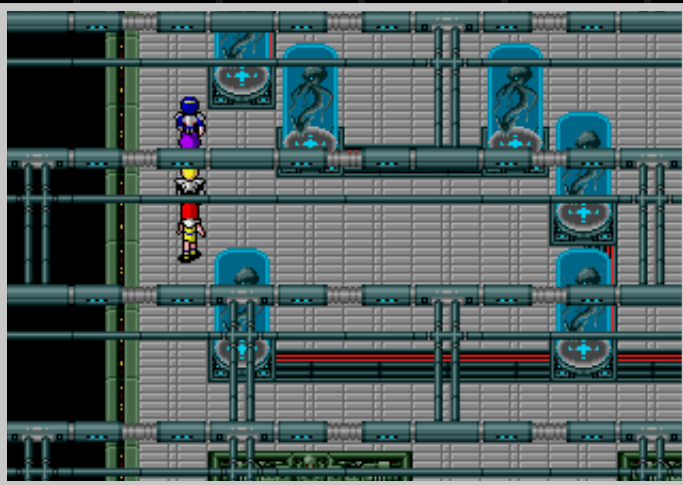
Raça: Numan

Idade: 1 (aparência de uma jovem mulher)

Gênero: Feminino

Ocupação: N/A

Nei é uma jovem numan (uma forma japonesa de escrever "new man"), criada artificialmente a partir de células humanas e material genético de biomonstros, o que faz com que ela pareça uma garota humana com traços felinos, com agilidade muito superior à nossa. Ela sofre preconceito pela sua origem meio-monstro, o que faz com que sua tenha dificuldade para se integrar à sociedade, sendo adotada por Rolf como se fosse sua irmã mais nova.



## RUDO

Raça: Humano

Idade: 35

Gênero: Masculino

Ocupação: Caçador



We shall make  
you see how it  
feels to lose  
something that  
you love!

Rudo é um homem com um passado elusivo, muito habilidoso com armas de grande calibre. Tudo o que se sabe a seu respeito é que sua família foi dizimada por um ataque de biomonstros e, por isso, ele dedica sua vida a caçá-los implacavelmente.





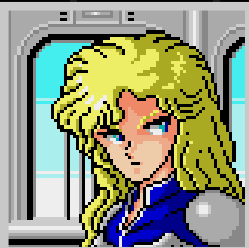
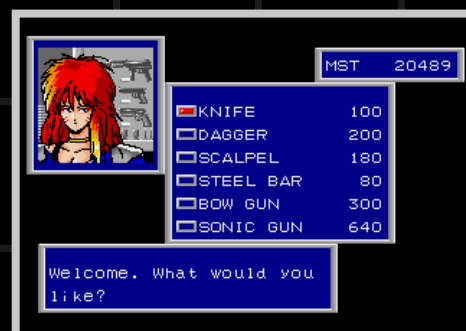
## HUGH

Raça: Humano  
Idade: 20  
Gênero: Masculino  
Ocupação: Biólogo

You have shown  
me the usefulness  
of continued  
existence.

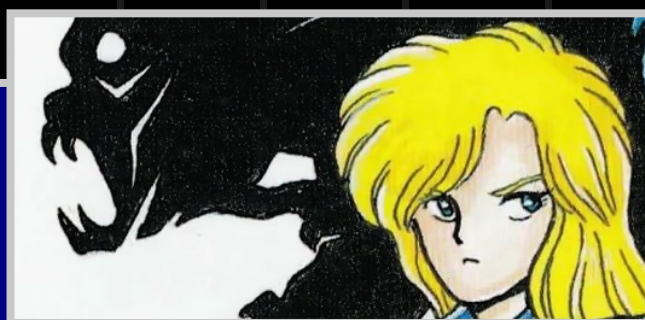


Hugh é um jovem biólogo de bom coração, um pacifista que acredita que procurar por soluções pacíficas é sempre um caminho melhor do que recorrer à violência. Muito inteligente, seus anos de estudo renderam conhecimentos valiosos sobre como lidar com os biomonstros e usar técnicas relacionadas à vida.

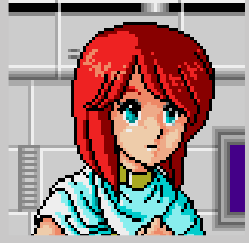


## ANNA

Raça: Humano  
Idade: Desconhecida  
Gênero: Feminino  
Ocupação: Guardiã



Anna é uma jovem mulher com cabelos loiros e olhos azuis, cuja aparência foi inspirada na atriz alemã Nastassja Kinski. Seu cargo de guardiã faz dela uma espécie de policial, que zela pela paz e justiça em Motavia, perseguindo caçadores renegados. Apesar de sua profissão, ela não lida bem com armas de fogo, preferindo projéteis cortantes e chicotes. É a personagem com maior destreza no grupo e a única que pode assumir a profissão de Guardiã em toda a série clássica de Phantasy Star.

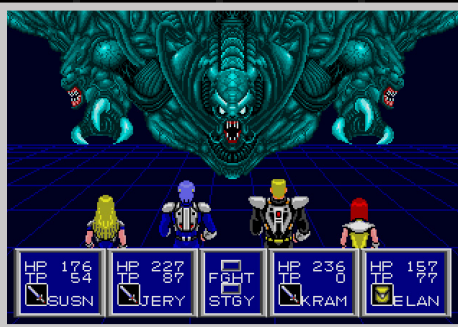
**AMY**

Raça: Humano  
Idade: 23  
Gênero: Feminino  
Ocupação: Médica

I can see the  
confusion and  
pity in your  
eyes. I will  
never forgive  
you for what  
you have done.



Dra. Amy Sage é uma jovem médica ruiva com olhos azuis. De personalidade gentil, calma e determinada, sua vocação faz com que ela sempre queira ajudar os feridos, especialmente aqueles que foram atacados por biomonstros. Combate físico não é seu forte, mas suas funções de suporte são essenciais para a sobrevivência do grupo. É também a personagem com o maior TP da equipe.

**KAIN**

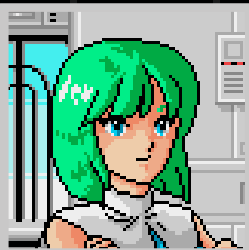
Raça: Humano  
Idade: 21  
Gênero: Masculino  
Ocupação: Engenheiro



How dare you  
ruin Aiso!

De personalidade rebelde e autoconfiante, Kain tem uma afinidade natural com máquinas e um vasto conhecimento em tecnologia. Sua inteligência e talento fizeram com que ele se tornasse um delinquente na escola de engenharia, o que o colocou em diversas enrascadas, chegando quase a ser preso. Entretanto, o rapaz tem um bom coração e suas habilidades com armas e combate robótico fazem dele um importante membro da equipe.



**SHIR**

Raça: Humano

Idade: 22

Gênero: Feminino

Ocupação: Ladra

I can see the  
confusion and  
pity in your  
eyes. I will  
never forgive  
you for what  
you have done.



Nascida em uma família muito rica em Motavia, Shir foi criada com a melhor educação e conforto que o dinheiro pode comprar. Porém, sua sede por aventura fez com que ela abandonasse sua vida de luxo e buscasse a excitação da vida como uma ladra. Uma de suas aventuras envolveu o roubo de uma pintura caríssima denominada Opa Opa (uma referência ao jogo Fantasy Zone da SEGA).

## Versão brasileira

Mais uma vez devemos elogiar a Tec Toy por ter produzido nacionalmente os cartuchos de Phantasy Star II, que foi inclusive localizado para nosso idioma pela própria empresa. A versão brasileira, aliás, chega a ser superior à americana, por corrigir alguns erros de tradução presentes na versão em inglês e trazer significados mais próximos ao idioma original.


Infelizmente, a capa da versão brasileira teve que seguir o padrão ocidental, da qual eu não sou muito fã no caso de Phantasy Star II. Rolf e Nei estão irreconhecíveis, com aparência muito mais velha do que aparentam no game, e a pobre garota ganhou orelhas estranhas similares a chifres. A versão japonesa possui uma arte muito mais bela e condizente com aquela encontrada no gameplay.



## Legado

O desfecho de *Phantasy Star II* é ambíguo, permitindo diversas interpretações sobre os eventos finais. De acordo com os criadores, essa ambiguidade foi cuidadosamente planejada, proporcionando aos jogadores a liberdade de formar suas próprias conclusões. Quando completei o jogo pela primeira vez, ainda era muito jovem e confesso que inicialmente me senti confuso em relação aos acontecimentos finais. No entanto, essa incerteza me incentivou a refletir sobre a trama ao longo dos anos, resultando em uma experiência verdadeiramente especial.

O game foi portado para diversos sistemas, entre eles o Saturn, Game Boy Advance, PlayStation 2, PSP, Wii, Xbox, iOS e frequentemente aparece em coletâneas da SEGA para consoles modernos. Sua trama influenciou a lore da série, em especial os títulos *Phantasy Star IV* e *Phantasy Star Online*.

**Phantasy Star II** é o favorito da série para uma legião de jogadores, muito provavelmente por ser o primeiro RPG da vida de muitos e pela ousadia de suas decisões de design. Eu certamente me incluo nesse grupo fãs. O impacto dos acontecimentos que acontecem no decorrer da trama e a ambiguidade do final, somados à satisfação de terminar um jogo realmente difícil, ainda hoje me trazem uma sensação boa e nostálgica. 



# Revista Nintendo Blast 171

Neste mês, a Revista Nintendo Blast reúne nossas diversas matérias sobre The Legend of Zelda: Tears of The Kingdom.



Ainda nessa edição, confira novas matérias e guias inéditos para você terminar por completo a mais recente aventura de Link.

## Baixe já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

[gameblast.com.br/search/label/Revista](http://gameblast.com.br/search/label/Revista)