

GAMEBLAST

M E B I R

DEVELOPERS

CONHEÇA O DIRETOR DE FINAL FANTASY VII REBIRTH, TETSUYA NOMURA

PERSONA 3R

DICAS E TRUQUES PARA AJUDAR EM SUA AVENTURA

ANÁLISE

TLOU PART II REMASTERED É A MELHOR VERSÃO DA AVENTURA



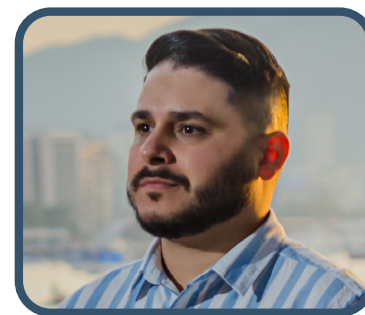
#71
FEV
2024



FINAL FANTASY VII
REBIRTH

Renascimento da Fantasia

Final Fantasy VII é o título mais querido da maioria dos fãs da franquia. Cloud e companhia nos levaram por várias aventuras em Midgar, através de batalhas e acontecimentos épicos. **Rebirth**, segundo jogo da nova trilogia, não segue a história original, e as novidades estão dando o que falar — saiba tudo de mais relevante do game. Confira ainda os **perfis de Cloud e Zack**, e tudo sobre **Tetsuya Nomura**, diretor de Rebirth. Saindo de Final Fantasy, temos as análises de **The Last of Us Part 2 - Remastered** e **Like a Dragon: Infinite Wealth**, além de dicas de **Persona 3 Reload**. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Ives Boitano



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Fábio C. Emídio
Farley Santos
Ivanir Ignacchitti
Matheus S. de Oliveira
Maurício Katayama
Renan Rossi



REVISÃO
Cris Amarante
Daví Sousa
Ives Boitano
Vitor Tibério

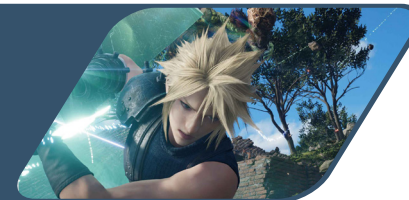


DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves



PRÉVIA

03 Final Fantasy VII Rebirth (PS5)



PERFIL

11 Cloud e Zack: Soldiers. Mercenários. Heróis.



DEVELOPERS

17 Tetsuya Nomura: O designer da Square-Enix



ANÁLISE

28 The Last of Us Part II Remastered (PS5)



ANÁLISE

40 Like a Dragon: Infinite Wealth (Multi)



DICAS E TRUQUES

52 Persona 3 Reload: Dicas para iniciantes



FINAL FANTASY VII
REBIRTH



PS5



por Ivanir Ignacchitti

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves



FINAL FANTASY VII REBIRTH

Indo além de Midgar em Final Fantasy VII Rebirth

Quando se pensa em clássicos do RPG, é impossível não pensar em Final Fantasy. A franquia japonesa conquistou o mundo e é uma das mais populares do gênero. Porém, de todos da série, Final Fantasy VII se destaca como um título particularmente relevante para a indústria. Com uma trilogia de remakes em andamento, a Square Enix promete mergulhar mais fundo no universo do jogo. Mas o que esperar da segunda parte dela, Final Fantasy VII Rebirth?

Re:visitando o passado

Final Fantasy VII Rebirth é uma continuação direta de Final Fantasy VII Remake, mas a Square Enix mencionou abertamente na página do X/Twitter do jogo que não é necessário jogar o anterior para aproveitá-lo. A ideia é que a história dele foi toda projetada de uma forma que os jogadores tenham base para entender o que está acontecendo mesmo se Rebirth for o seu primeiro contato com a franquia.

Embora ainda não se saiba exatamente o quão correta é essa fala, é importante ter em mente que se trata de uma história contínua. Em Rebirth, Cloud e seus aliados já saíram da grande metrópole de Midgar e estão em busca do paradeiro do vilão Sephiroth. Essa é a força motriz que guia o grupo na sua jornada ao redor do planeta, assim como foi no trecho equivalente do RPG do primeiro PlayStation.

O que chama a atenção em especial em Rebirth é o fato de que pontos bem significativos da história do jogo virão à tona. Antes do lançamento, a Square Enix liberou uma demo para poder mostrar mais a fundo os detalhes. A primeira parte dessa versão para testes envolve o retorno a um momento específico da trama: o incidente de Nibelheim.

Nibelheim é a terra natal de Cloud e Tifa, mas também tem uma importância significativa para Sephiroth. Quando Sephiroth e Cloud vão à cidadezinha afastada para investigar um reator de mako com problemas, o rapaz de cabelos prateados descobre verdades pesadas. Esse momento é um grande gatilho para o seu conhecido comportamento como vilão.



Além desse momento, já sabemos que a história vai cobrir a trama até a Capital Esquecida, o que implica na resolução de uma grande dúvida dos fãs. Afinal, a trilogia não mantém tudo da mesma forma que no original, há adaptações pequenas e grandes que levam até mesmo os fãs de longa data a se questionarem sobre a fidelidade da obra ao original.

Ao revisitar o legado de FFVII, o Remake trouxe uma enorme reimaginação dos eventos. Com Rebirth, não tem como ser diferente, expandindo um trecho amplo da jornada de Cloud Strife e atualizando-o para uma nova proposta de continuidade de eventos.



Re:pensando o combate

Enquanto Final Fantasy VII era um RPG baseado em turnos, a trilogia de remakes oferece uma experiência mais voltada à ação. Embora haja um espaço fértil na indústria para ambos os estilos de combate, a Square Enix queria repensar o funcionamento dessa parte tão fundamental da gameplay para algo mais ativo e alinhado aos gostos mainstream.

Na prática, há uma interessante reimaginação de conceitos na transição do original para o novo. O Final Fantasy VII do primeiro PlayStation envolvia escolher as ações dos personagens da equipe dentro de um esquema de ATB (“batalha em tempo ativo” em inglês). Esse sistema foi usado durante muitos anos na franquia adicionando uma camada de urgência ao uso dos menus, já que o relógio continua rodando para todos os personagens. Ou seja, demorar a escolher o ataque, magia ou item desejado acaba deixando o jogador em desvantagem.



Para Final Fantasy VII Rebirth, assim como foi o caso do Remake, temos um sistema de ação que inverte os valores. Enquanto o original era um jogo de turnos com um fator tempo real, agora temos batalhas ativas com uma opção de pausar chamada de Modo Tático. Nesse “modo”, chamamos um menu para escolher uma habilidade especial, magia ou item enquanto as animações do combate rodam em slow-motion.

Um detalhe interessante é que não podemos simplesmente ficar usando o mesmo golpe várias vezes. Para usar qualquer ação do menu tático, é necessário encher uma barra simbolicamente chamada de ATB. Ou seja, assim como no jogo original, é necessário ter o ATB individual carregado para realizar ações variadas.



A diferença principal fica por conta de que o combate focado em ação adiciona mais variáveis para ficar de olho. Precisamos nos posicionar bem pelas áreas, desviar e defender de golpes em momentos precisos e tentar derrubar os inimigos explorando suas fraquezas e uma enxurrada constante de golpes físicos. Porém, ainda há um gostinho da estratégia e do controle de um bom jogo de turnos.



O sistema de Rebirth é na base o mesmo de seu antecessor, apostando na familiaridade para quem já o jogou. De acordo com a divulgação da Square Enix, a principal adição fica por conta das ações de sinergia. Esses golpes especiais combinam as ações de dois personagens e é possível desbloquear ainda mais opções fazendo com que os personagens fiquem mais próximos. Esse laço é apresentado numericamente através do medidor Nível do Grupo.



Porém, a expectativa é que o novo jogo também traga mais elementos de customização e uma expansão geral das possibilidades do original. Uma forma de fazer isso é através da maior quantidade de Matérias, que são uma forma de item equipável que libera o uso de magias e fornece vários outros benefícios de acordo com a seleção do jogador.

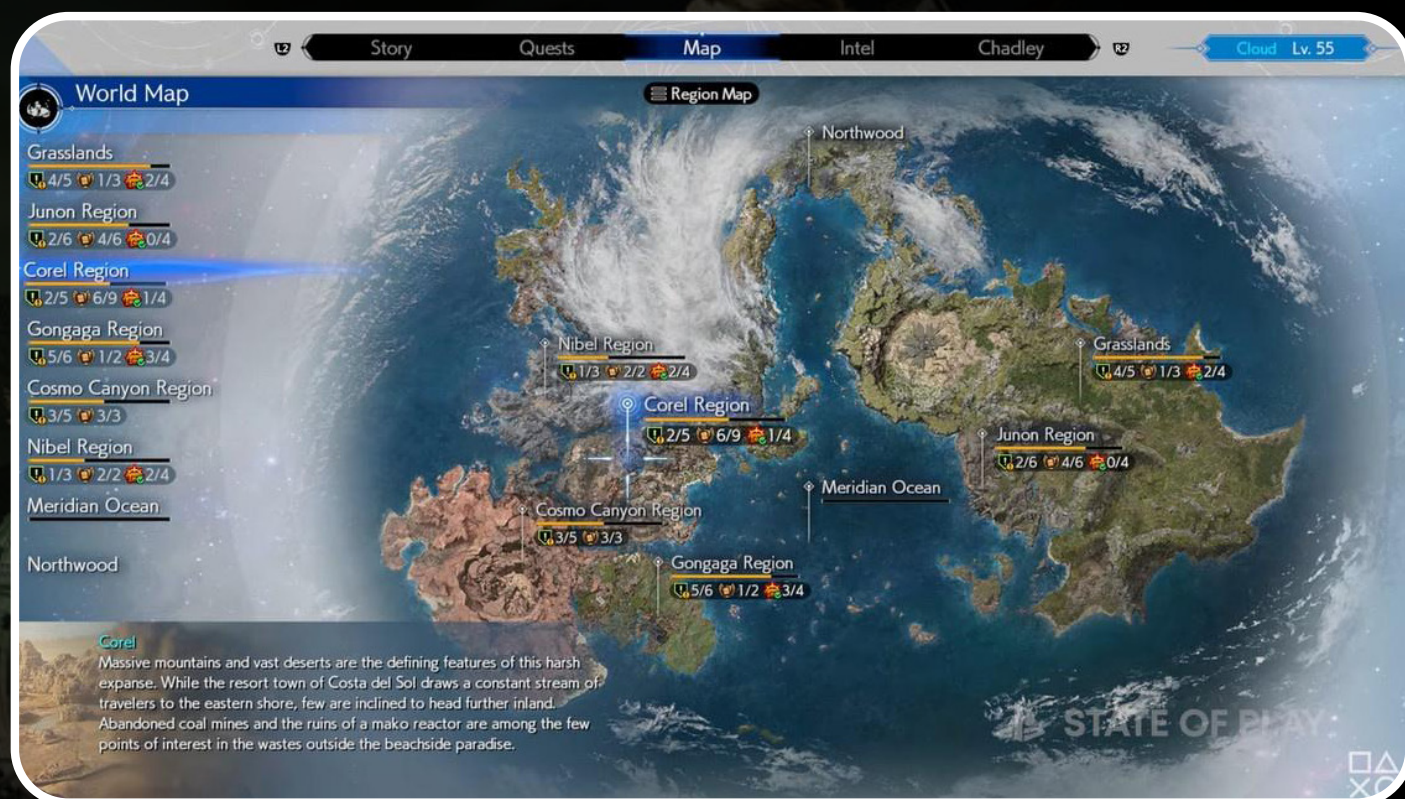
Enquanto as habilidades são únicas e associadas aos personagens, as Matérias podem ser usadas por qualquer um. Dessa forma, há várias combinações possíveis para adicionar maleabilidade à equipe diante de inimigos com fraquezas elementais diferentes ou para lidar com determinadas contingências. Bons exemplos de novas adições são as Matérias de Invocação para Alexander e Odin.



Re:explorando um vasto mundo

Final Fantasy VII Remake se passou inteiramente em Midgar, uma enorme metrópole que foi bem explorada ao longo do RPG. Apesar da natureza monstruosa da cidade, isso significou um escopo bem reduzido para o primeiro jogo da trilogia.

Um dos principais atrativos de Final Fantasy VII Rebirth em comparação com seu antecessor vem justamente disso. A desenvolvedora quer vender a ideia de termos mais liberdade com a exploração das várias áreas do mundo de Gaia. No novo jogo, poderemos visitar a pradaria a leste de Midgar, o Oceano Meridiano, as regiões de Junon, Corel, Nibel, Gongaga e o Cânion do Cosmos.



Para expandir a sensação de vastidão de conteúdo, o jogo contará com várias sidequests e minigames. Um bom exemplo disso será o Gold Saucer, o famoso centro de entretenimento que inclui várias atividades. Entre elas, teremos os icônicos trechos de "encontro" e será possível escolher outras opções de companhia além das que estavam no original.



Minigames clássicos como a corrida de chocobos, G-Bike e a luta 3D terão edições modernas em Rebirth. Além disso, teremos versões melhoradas de alguns minigames do Remake e outros totalmente inéditos, como o jogo de cartas Queen's Blood.



Além dos minigames do Gold Saucer, poderemos ajudar o estudioso Chadley a registrar o mundo e descobrir vários segredos nas missões de Informes Globais. Elas envolverão vasculhar áreas como santuários esquecidos e covis de monstros, encontrar misteriosas protorrelíquias, e concluir batalhas e minigames.

Cloud também pode fazer tarefas para várias pessoas como parte do seu trabalho como mercenário. Esses bicos serão uma forma de conseguir dinheiro e itens, além de aprender muito mais sobre o mundo. Na divulgação do jogo, a Square Enix fez alguns teases de que teremos tanto tarefas totalmente inéditas quanto algumas histórias que já faziam parte do original, tendo a chance de expandi-las aqui.

Tendo em mente o jogo original e o esmero que a empresa já demonstrou no Remake e na demo de Rebirth, a expectativa é alta para um mundo vibrante, cheio de elementos para explorar. Esta é uma chance de ouro para mergulhar ainda mais fundo no universo da obra, dando ao jogador a chance de não apenas mergulhar na nostalgia, mas também aprender novas coisas sobre um mundo que talvez ainda guarde mais segredos do que ele esperava.



Re:lendo um dos grandes legados dos JRPGs

Final Fantasy VII Rebirth promete ser um ponto alto da trilogia, expandindo consideravelmente o mundo explorável e trazendo uma releitura moderna dos personagens e conceitos de um dos maiores clássicos do gênero RPG. Com todas as informações que temos, as expectativas são altas para que o jogo se mostre uma das experiências mais impactantes de 2024 e até mesmo de todas as opções disponíveis nos consoles atuais. **B**



Final Fantasy VII Rebirth (PS5)
Desenvolvedor Square Enix
Gênero RPG de Ação
Lançamento 29 de fevereiro de 2024

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 *Fábio Castanho Emídio*

Revisão: *Davi Sousa*

Diagramação: *Leandro Alves*

[PERFIL] CLOUD E ZACK SOLDIERS. MERCENÁRIOS. HERÓIS.

O ano era 1997. Depois do divórcio entre Squaresoft e Nintendo três anos atrás, a desenvolvedora começou o que seria um longo relacionamento com a Sony, articulando um longo e complexo plano para consolidar o console da empresa, Playstation, como páreo na guerra dos consoles. Com o lançamento de Final Fantasy VII, não apenas chegaram a esse objetivo mas apresentaram ao mundo alguns dos personagens mais icônicos dos games.

Almas torturadas por causa da opressão capitalista e sufocante da Companhia Elétrica Shinra, somos apresentados a personagens com camadas e desejos, arrependimentos e objetivos, procurando por propósito e vingança, amor e guerra. Hoje vamos analisar a trajetória de dois jovens que tinham esperanças e sonhos, jogados em eventos muito acima de seus níveis e que se recompõem graças ao amor de seus amigos: Cloud Strife e Zack Fair.

(AVISO: ESTE TEXTO CONTÉM SPOILERS PARA FINAL FANTASY VII. LEIA POR CONTA E RISCO)

Aliste-se aqui

Cloud foi desenvolvido como um protagonista com diversas subversões, tendo um triângulo amoroso com Tifa e Aerith, além de ser um indivíduo estoico, mas, no fundo, tem diversos momentos engraçados e bastante carga emocional. Zack, por outro lado, foi criado após testes de movimento do modelo de Cloud que davam a impressão de ser outro personagem, como se fosse uma falsa personalidade, motivando a Square a criar o contexto da síndrome de impostor de Cloud, suas memórias reprimidas e, claro, a existência do outro soldado.

Logo com o sucesso de FFVII, Cloud foi categorizado como um dos protagonistas mais complexos dos jogos, aparecendo em seguida no icônico Final Fantasy Tactics e batendo cartão sempre que a Square tinha vontade de fazer pontas com a franquia. Mesmo sendo um spoiler ambulante, Zack teve sua própria taxa de iconicidade, fazendo-se presente mesmo para jogadores que não haviam experimentado o jogo original (este que vos fala, por exemplo). Mas quem são os jovens que empunham a Buster Sword? Para isso, precisamos voltar um pouco no tempo.

Cloud

ZACK



Um destino pior que a morte

Cloud nasceu na pacata cidade de Nibelheim, criado por sua mãe viúva e sem amigos, com exceção de Tifa Lockhart. Como forma de esconder a sua solidão, ele usava uma máscara de superioridade, desejando mostrar seu valor e ser como Sephiroth, o lendário herói da Shinra. Com apenas 14 anos, mudou-se para Midgar, onde não passou dos testes primários, seja por sua mentalidade fraca ou por ter problemas de saúde, como enjoo de movimento, ficando apenas no baixo posto de infantaria.

Zack nasceu na cidade de Gonzaga e fugiu para Midgar com apenas 13 anos para seguir seu sonho de ser um soldado da Shinra. Ele rapidamente subiu os rankings até ficar entre os melhores, ao lado de Sephiroth. Tempos depois, conheceu o jovem Cloud e viraram melhores amigos.

O destino bateu na porta dos rapazes, no entanto, quando eles foram para Nibelheim investigar problemas com o reator da cidade (Cloud escondia sua identidade da população por vergonha). Em um efeito dominó de eventos, Sephiroth descobriu suas origens e declarou ódio contra a humanidade, queimando a vila e matando a mãe de Cloud no processo.

Eventualmente, eles foram capturados pelo corrupto Professor Hojo, que fez experimentos profanos na dupla com células da alienígena JENOVA. Cloud ficou tão poderoso quanto um soldado de primeira classe, mas sua saúde mental foi ainda mais afetada. Depois de anos em fuga e morrendo próximo ao seu melhor amigo, Zack confiou a Buster Sword a Cloud. Com todo o trauma que sofreu nos últimos anos, além da desilusão consigo mesmo, as memórias de Cloud foram completamente reescritas para poupá-lo da dor.



Salve o mundo

Com o passar dos eventos de FFVII, Cloud começa a se abrir com novos amigos e mantém-se firme na promessa de derrotar Sephiroth, vingando-se de tudo que este lhe causou e impedindo o mundo de ser destruído. Na linha cronológica original, a alma de Zack e a luta de Cloud terminam com o fim da doença do Geostigma no filme Advent Children, onde Cloud pode finalmente deixar os mortos descansarem e respirar ar puro pela primeira vez em sabe-se lá quanto tempo.

Não é difícil entender como esses personagens se tornaram ícones: Cloud, com seu ar misterioso e as peças se encaixando lentamente; e Zack, com seu espírito livre que molda em um adulto responsável. São narrativas contraditórias que formam uma bela amizade.





O fim da fantasia

Os guerreiros da Buster Sword tem diversas aparições fora de Final Fantasy: no jogo de luta Ehrgeiz, ambos são jogáveis ao lado de Tifa e Sephiroth; na série Kingdom Hearts, ambos têm papéis icônicos em Olympus Coliseum, com Cloud (usando roupas que remetem ao amigo Vincent) sendo um rival de Sora e aliado em Re:Coded.

Em KHIII, Cloud aparece em Hollow Bastion, trajando suas roupas de Advent Children; Zack, por outro lado, aparece 10 anos antes, conhecendo um jovem Hércules e virando amigo do trio de protagonistas. Talvez a aparição mais icônica de Cloud recentemente seja na série Super Smash Bros., finalmente trazendo representatividade de sua fantástica série para o maior crossover da história (Zack é meramente mencionado num Trophy).

Dois amigos com objetivos em comum, ranking diferentes e negados a paz por anos. Um conto de tragédia que desencadeou a total reviravolta do status quo do mundo. E, mesmo com todas as chances contra, com anjos e demônios na linha de frente para a destruição, a esperança e a força venceram. Zack pôde descansar em paz e Cloud finalmente conseguiu se sentir válido. Como o vindouro remake Final Fantasy VII Rebirth irá ditar o futuro? Como Zack conseguiu chegar nesta linha cronológica? Perguntas e perguntas... de um passado negado. Mas um vínculo inesquecível. **B**

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
R\$ **1,99**



E-BOOK
POKÉMON GO
GRÁTIS



COMPRAR NO
Google™ play



BAIXAR NO
Google™ play

por **Renan Rossi**

Revisão: Cristiane Amarante

Diagramação: Leandro Alves

TETSUYA NOMURA: O DESIGNER QUE MODERNIZOU A SQUARE ENIX

Tão claro quanto as penas de um chocobo branco é o fato de que Final Fantasy VII Rebirth é o título mais esperado de 2024. Dividido em três partes, com a primeira lançada em 2020, a reimaginação do clássico JRPG mexeu com o mundo dos games nos últimos anos. E não é para menos. Boa parte da equipe original está presente no remake, entre eles Tetsuya Nomura, o aclamado designer de personagens e monstros de vários títulos da franquia, e que agora assume o posto de diretor criativo. Neste especial, vamos nos debruçar sobre sua trajetória de mais de três décadas na Square Enix.

Uma mente diferente

Com um portfólio que passa por Final Fantasy, Kingdom Hearts, Chrono Trigger, Parasite Eve, The World Ends with You e uma lista interminável de outros projetos, Tetsuya Nomura é praticamente um astro de Hollywood dentro da cultura gamer, mais precisamente entre os amantes de RPG. Se você gosta dos visuais de Sora, Aqua, Cloud Strife e Sephiroth, ou mesmo de personagens com cabelos pontudos e roupas repletas de cintos e zíperes, sabe muito bem do que estamos falando.



Tetsuya Nomura



Final Fantasy



Kingdom Hearts



Chrono trigger



The World Ends with You



Parasite Eve

Nascido em 8 de outubro de 1970, parte do gosto pelas artes visuais foi construído desde a infância por incentivo de seu pai, que trazia para casa vários tabuleiros de *sugoroku* (semelhantes aos jogos de gamão e escadas e serpentes) com desenhos únicos feitos à mão. A brincadeira despertou o interesse de Nomura que, com apenas três anos, já desenhava seus próprios tabuleiros.

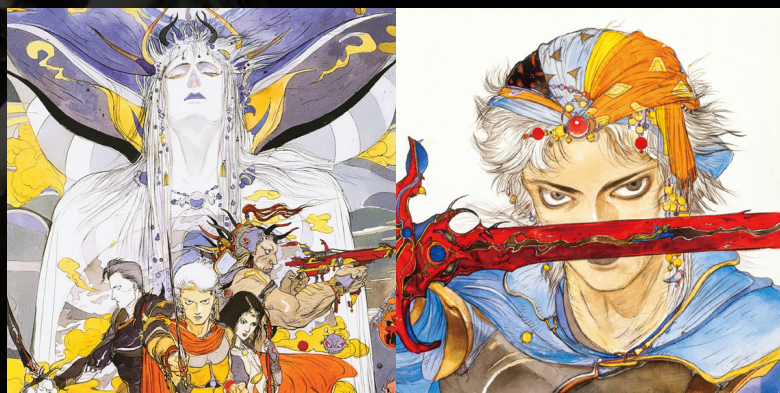


Cursando programação desde o ensino fundamental, Nomura desenvolvia seus próprios jogos, tendo como inspiração Dragon Quest, o primeiro título que o apresentou a conceitos de narrativa nos videogames. Foi nessa época também que seu professor de artes lhe mostrou, pela primeira vez, os trabalhos de Yoshitaka Amano.



Yoshitaka Amano

Desenhista oficial de personagens e conceitos visuais nos seis primeiros títulos da série Final Fantasy (as logos oficiais são feitas por ele até hoje), Amano era conhecido por diversos outros projetos em anos anteriores, como Gatchaman, Tekkaman e Speed Racer. As cores vibrantes em sintonia com elementos da fantasia foram uma inspiração e tanto para Nomura.



Moda, cultura e Nomura

Nesse ponto, abrimos um parêntesis para falar um pouco sobre a cultura de moda do Japão e como isso também inspirou os traços de Nomura no design de personagens. Desde os anos 1980, o punk influencia muito a vestimenta dos japoneses, num estilo chamado Visual-kei, ou V-kei, originado pelos grupos musicais da época.



RIKU
(KINGDOM HEARTS 3)

Caracterizado pela estética carregada de maquiagem, cabelos bem elaborados e performance extravagante, esse tipo de moda de rua inspirou diversos ramos do entretenimento, inclusive os videogames. Não é à toa que muitos personagens desenhados por Nomura realmente se parecem com integrantes de uma banda de pop-punk, como Cloud, Squall, Lightning e Noctis em Final Fantasy ou Riku em Kingdom Hearts.

Outro movimento inspirador para os designers foi a moda Harajuku, marcada pelo forte desejo dos japoneses, em meados dos anos 1980, em consumir produtos de grandes marcas ocidentais, como Louis Vuitton, Prada e Armani. No entanto, a recessão pela qual passaram na década seguinte deu origem ao que chamamos de moda adolescente rebelde, que transformou a cultura de rua. Sem seguir um estilo definido, os jovens passaram a misturar os tipos de vestimenta para criar designs únicos. Isso é percebido nos trabalhos de Nomura em personagens como Aerith, Vanille, Aqua e Ventus.

Embora o governo japonês tenha intervindo para diminuir a presença desses estilos, o resultado é que até hoje a moda de rua é influenciada pelo V-kei e por Harajuku, com os jovens japoneses querendo diferenciar-se uns dos outros em vestimentas que expressem suas próprias identidades e sensação de contracultura.

Chegada à Square

Com toda essa bagagem cultural, Nomura entrou para o quadro de funcionários da Square em 1991, no cargo de depurador de Final Fantasy IV, e logo conheceu Tetsuya Takahashi, que o ajudou a aprender novos conceitos visuais. Takahashi foi outra figura importante dentro da Square na década de 1990, tendo seu nome gravado em projetos como Final Fantasy VI, Chrono Trigger e Xenogears.

O aprendizado levou Nomura a tornar-se o designer de monstros em Final Fantasy V, lançado em 1992, além de aproximá-lo de outras duas lendas da Square: Hironobu Sakaguchi e Yoshinori Kitase, as mentes por trás de toda a franquia. Seus desenhos impressionaram ambos, rendendo-lhe o cargo de diretor gráfico em Final Fantasy VI, de 1994.



Aerith



Vanille



Aqua - Ventus - Terra



Tetsuya Takahashi

Aos poucos tentando aplicar sua identidade na franquia, Nomura foi o responsável pela criação e histórias de origem de dois personagens em Final Fantasy VI: Shadow e Satzer. Embora os traços ainda fossem de Yoshitaka Amano, ambos foram muito bem recebidos pelos fãs.

Nos anos seguintes, Nomura fez parte de vários projetos, incluindo Live A Live, Front Mission, DynamiTracer, e trabalhou como designer gráfico de campo no aclamado Chrono Trigger, de 1995.

Mudando a imagem de Final Fantasy

Nos seis primeiros títulos de Final Fantasy, durante as eras 8-bit e 16-bit, o estilo artístico de Yoshitaka Amano era predominantemente fantasioso, lembrando grandes clássicos da literatura medieval, com magia, dragões, cavaleiros e demais elementos básicos dos RPGs. Ao ser relacionado como designer de personagens no lugar de Amano para o projeto de Final Fantasy VII, Tetsuya Nomura trouxe uma mudança robusta de paisagem.

Dessa vez, elementos futurísticos, ficção científica e designs mais modernos substituíram o estilo de Amano e, ao mesmo tempo, preservaram a essência da franquia. Outra característica marcante nos trabalhos de Nomura foi a proximidade visual com os animes, num direcionamento que combinou muito bem com a popularidade das animações japonesas em vários países durante os anos 1990.



E não parou por aí. Além do design dos personagens, Nomura também foi o responsável pela mecânica de Limit Break presente no título, além de ter escrito partes da história, a exemplo do destino de Aerith. Ao utilizar cutscenes em full motion video (FMV) pela primeira vez na franquia, o estilo anime reforçou o impacto da mudança artística, aprofundou elementos narrativos e tornou-se o padrão conceitual para as sequências futuras.



Final Fantasy VII foi um fenômeno em sua época, estabelecendo de vez os JRPGs no cenário internacional. Com tanto sucesso, diversos projetos paralelos com a assinatura de Nomura nos traços dos personagens foram lançados, como os games Dirge of Cerberus, Before Crisis, Crisis Core e o longa-metragem Final Fantasy VII: Advent Children. Atualmente, todas essas histórias parecem estar convergindo em uma única obra com o lançamento do remake de FF VII dividido em três partes.





FFX, Kingdom Hearts e o “nomurismo”

O estilo Nomura ganhou espaço de vez em Final Fantasy VIII, em que, além do design dos personagens, ele também ficou a cargo das histórias de origem e cenas de batalhas. Em paralelo, também atuou em Parasite Eve, Brave Fencer Musashi, no beat'em up Bouncer e ainda desenhou os personagens para o título de luta Ehrgeiz, adicionando alguns nomes de Final Fantasy VII.

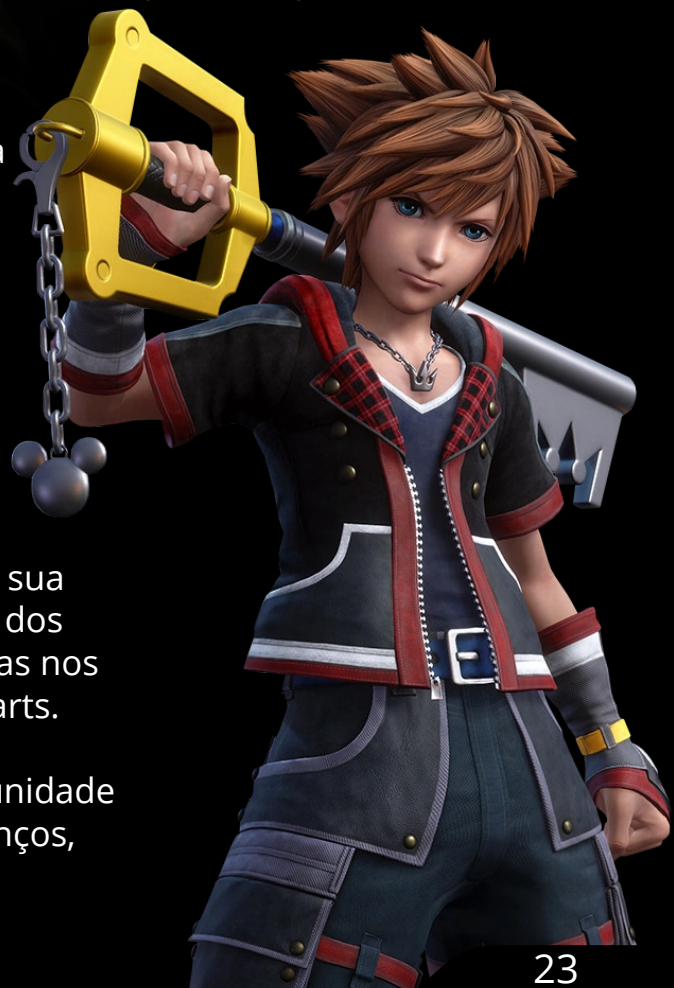
Na virada do século, Final Fantasy X trouxe os melhores efeitos visuais de Nomura reproduzidos com fidelidade nos videogames. Tanto as roupas como os visuais característicos eram reproduzidos em riqueza de detalhes tanto nas cenas como in-game.

As cores vibrantes e expressões faciais elevaram o nome da Square e o padrão de Final Fantasy, chamando a atenção até mesmo da Disney. Não demorou muito para Nomura integrar o time de funcionários de ambas as empresas para o desenvolvimento de outro título que se transformaria em febre internacional: Kingdom Hearts.

Lançado em 2002, o primeiro game da franquia apresentou Sora, até hoje considerado por Nomura como sua melhor criação. O personagem reúne todos os elementos que inspiraram o designer ao longo dos anos.

É nesse período que também podemos destacar uma das maiores peculiaridades de Tetsuya Nomura: sua incrível capacidade de nos deixar boiando na história dos jogos, sedentos por explicações que se revelam apenas nos títulos seguintes. Que o digam os fãs de Kingdom Hearts.

Chamado de “nomurismo”, o termo circula pela comunidade gamer como sinônimo de narrativa carregada de avanços, retornos, mistérios e revelações chocantes.



Reimaginando um clássico

Os anos de Nomura no desenvolvimento de games sempre estiveram longe do monótono. A lista inclui títulos dos mais variados, porém sempre marcantes devido aos seus traços únicos e produção criativa, como *The World Ends with You*, *Crisis Core*, *Dissidia Final Fantasy*, *Final Fantasy XIII*, *Theatrhythm Final Fantasy*, *Puzzle & Dragons Battle Tournament*, *Final Fantasy XV*, as sequências de *Kingdom Hearts*, além de muitos outros.

Na sua relação com a Nintendo, Nomura ainda foi supervisor gráfico do título de basquete *Mario Hoops 3-on-3* e também do remake de *Super Mario RPG*, além de ter desenhado os personagens da DLC Torna para *Xenoblade Chronicles 2* (abaixo), franquia desenvolvida pelo seu amigo e xará de longa data, Tetsuya Takahashi.



Mas quis o destino que *Final Fantasy VII* retornasse à atualidade. Anunciado em 2015 e tendo Nomura como diretor e designer, o clássico de 1997 surpreendeu a todos com sua nova roupagem, repleto de efeitos visuais e gráficos de última geração.


O remake aprofunda a narrativa do original com mais histórias e desenvolvimento de personagens, além de adaptar as mecânicas de jogo para um estilo que mescla a estratégia do combate por turnos com a objetividade dos jogos de ação.

Ao lado de Yoshinori Kitase, produtor do título original, Nomura dá asas à sua criatividade com uma série de mistérios e novidades presentes nessa reimagem, além de reunir, aos poucos, informações de toda a compilação de Final Fantasy VII já lançada. Um tipo de “nomurismo” que todos querem saber onde irá levar. O próximo capítulo da saga chega esse ano com a segunda parte do remake, Final Fantasy VII: Rebirth.



O futuro é uma página em branco

Décimo quinto título da franquia, Kingdom Hearts IV foi anunciado em 2022, prometendo ser a sequência do ramo principal da história. Verdade e ficção irão se cruzar em perspectivas diferentes para Sora e seus companheiros, de uma forma que só Nomura é capaz de contar.

Com uma mente tão criativa e ávida por novas histórias, não há como adivinhar o que o futuro reserva para Tetsuya Nomura. Sua própria trajetória já é digna de um livro. A dúvida que resta é se gostaríamos que ela fosse contada por um escritor ou pelo próprio Nomura. 



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 S. de Oliveira

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves



THE LAST OF US PART II REMASTERED

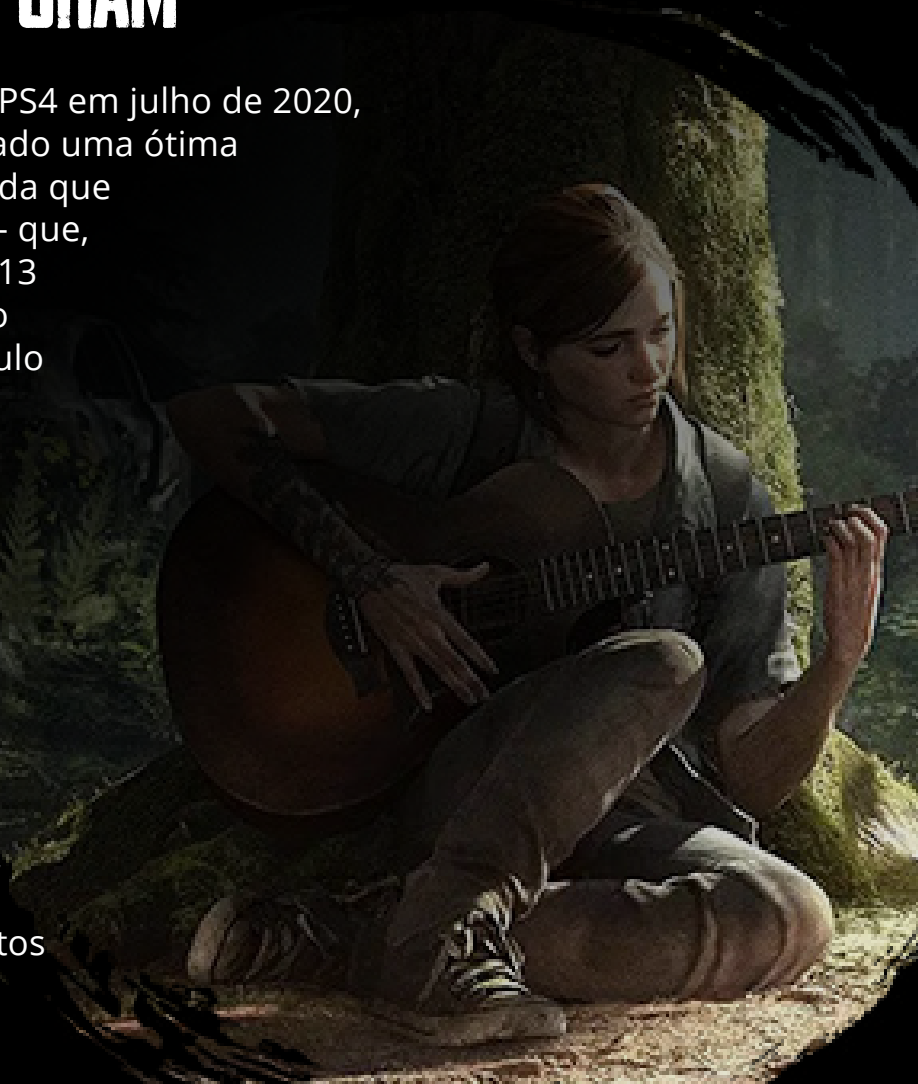
E A MELHOR É MAIS RECHEADA VERSÃO DA AVENTURA

Prática bastante comum na indústria dos videogames, remasterizações permitem que novos públicos conheçam jogos antigos com direito a melhorias importantes. Portanto, foi com surpresa que **The Last of Us Parte II Remastered** foi anunciado ainda em 2023, visto que o título original tem menos de quatro anos de idade. Quais são as novidades trazidas pela nova versão? Elas são suficientes para atrair tanto novatos quanto fãs? Pegue muita munição, uma boa dose de suplementos e não se esqueça do tijolo, pois vamos responder a essas e outras perguntas nesta análise!

A VOLTA DOS QUE JÁ FORAM

Laçado como um exclusivo para o PS4 em julho de 2020, The Last of Us Parte II foi considerado uma ótima sequência do primeiro título — ainda que com uma trama um tanto polêmica — que, por sua vez, é original de junho de 2013 para PS3 (ele recebeu um remake ano retrasado). Mesmo que o segundo título tenha sofrido com algumas críticas, normalmente colocando-o como inferior ao primeiro, a chegada da aventura protagonizando Ellie e Abby obteve sucesso de público e crítica.

O ponto interessante é que, ao contrário de tantos outros games, TLoU II não recebeu uma versão dedicada para o PS5 com a chegada do console. Nomes como God of War e Marvel's Spider-Man: Miles Morales, para ficarmos restritos a jogos da própria Sony, receberam relançamentos para a nona geração de videogames.



Eles trouxeram melhorias graças ao poder superior do novo hardware, mas, em

geral, não passavam de ports. Portanto, foi com surpresa que os jogadores de PlayStation 5 receberam a notícia de que The Last of Us Parte II ganharia uma remasterização. Essa nova versão traz diversas novidades, inclusive um novo modo de jogo no estilo roguelike e skins inéditas, mas não é gratuita, contando com dois valores diferentes.

PS5

JOGADORES QUE COMPRARAM ESTE TÍTULO

PODEM FAZER O UPGRADE DA REMASTERIZAÇÃO PARA PS5

R\$ 50

THE LAST OF US PART II

THE LAST OF US PART II REMASTERED

OS RECURSOS PARA PS5 INCLUEM:

- MELHORIAS GRÁFICAS
- FASES PERDIDAS
- INTEGRAÇÃO TOTAL COM O CONTROLE SEM FIO DUALSENSE™
- NOVAS ROUPAS
- PERFORMANCE COM VOELÃO
- MODO DE SOBREVIVÊNCIA ROGUELIKE EXCLUSIVO

18

O upgrade estará disponível a partir do lançamento, em 19 de janeiro de 2024. Os proprietários das edições físicas para PS4 deverão visitar os sites PS5 sempre que quiserem baixar ou jogar a Edição Digital para PS5. Os proprietários da Edição Física para PS4 não poderão adquirir a versão para PS5 pelo preço com desconto. A Edição Digital não poderá obter a versão para PS5 pelo preço com desconto.

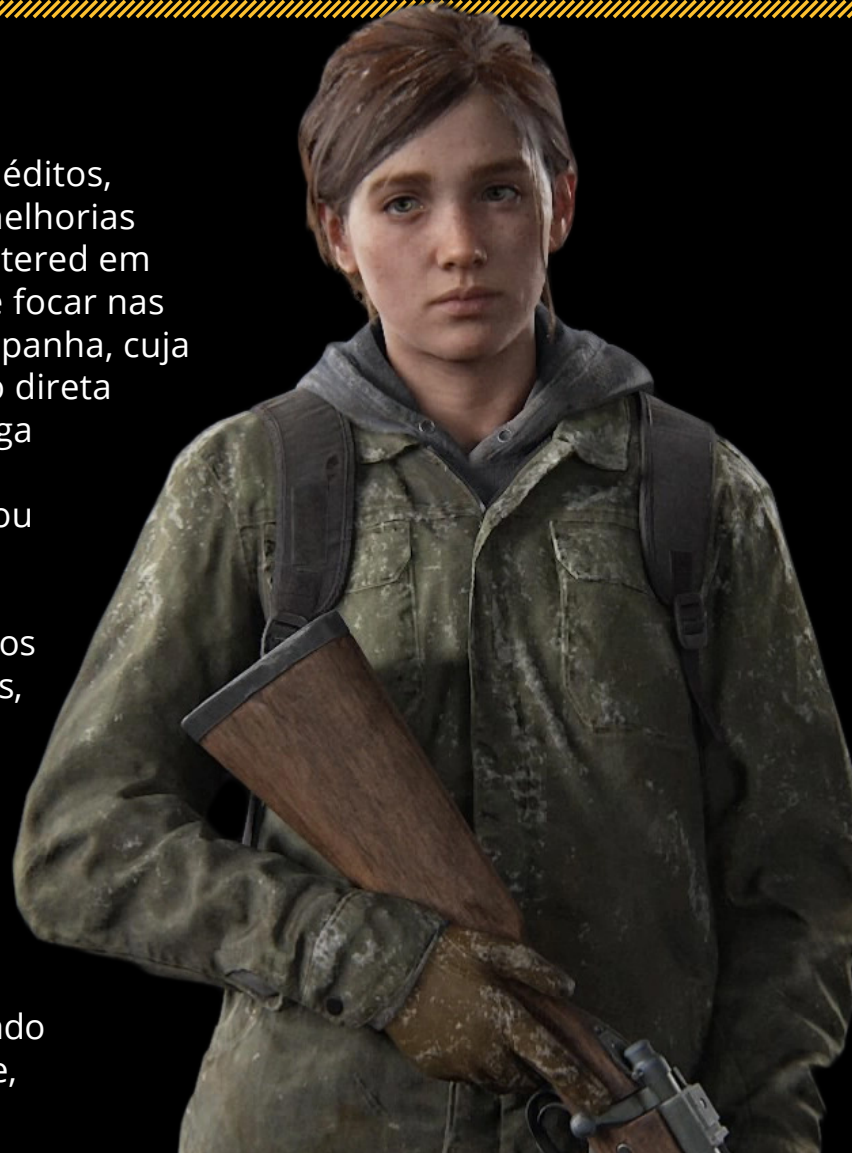
**PLAY HAS NO LIMITS
JOGAR NÃO TEM LIMITES**

Donos de uma cópia da versão para PS4 – seja ela física ou digital – podem adquirir o novo game por um quinto do valor completo. Normalmente, procuro evitar o elemento financeiro nas minhas análises, visto que esse é um ponto bastante subjetivo. Creio que minha opinião ficará clara ao longo do texto (o título da matéria dá uma pista), mas ao final darei uma espécie de veredicto sobre o tema.

LUMA TRAMA MARCANTE

Antes de falar sobre os seus elementos inéditos, preciso comentar sobre as mudanças e melhorias trazidas por *The Last of Us Parte II Remastered* em relação ao original. A ideia desta análise é focar nas novidades, então serei breve sobre a campanha, cuja trama está intacta: ela é uma continuação direta do primeiro game, que acompanhou a saga de Joel e Ellie em um mundo, situado em tempos atuais, no qual um fungo contagiou a maior parte da população do planeta.

Os chamados Infectados são muito perigosos e povoam praticamente todos os ambientes, obrigando os sobreviventes a viverem em meio à falta de recursos, grupos de humanos violentos e o risco constante de infecção. *TLoU II* se passa cinco anos depois do primeiro, começando numa comunidade próspera de sobreviventes. Tudo está razoavelmente bem até que um evento violento interrompe a paz, levando Ellie a uma jornada perigosa e emocionante, conhecendo a nova protagonista, Abby.



THE LAST OF US
PART II REMASTERED

THE LAST OF US PART II
PS4 VERSION ON PS5

THE LAST OF US
PART II **REMASTERED**
PERFORMANCE MODE

O game está ainda mais bonito com resolução de até 4K no Modo Fidelidade, 1440p com upscaling para 4K no Modo Desempenho e uma opção de taxa de quadros ilimitada para TVs com suporte a VRR. Não espere uma revolução visual, pois o anterior já era bonito, mas sim um aprimoramento, que também inclui melhorias nas texturas e na iluminação. O carregamento é mais rápido para recomeçar a jogar, com destaque para salvamentos praticamente instantâneos.

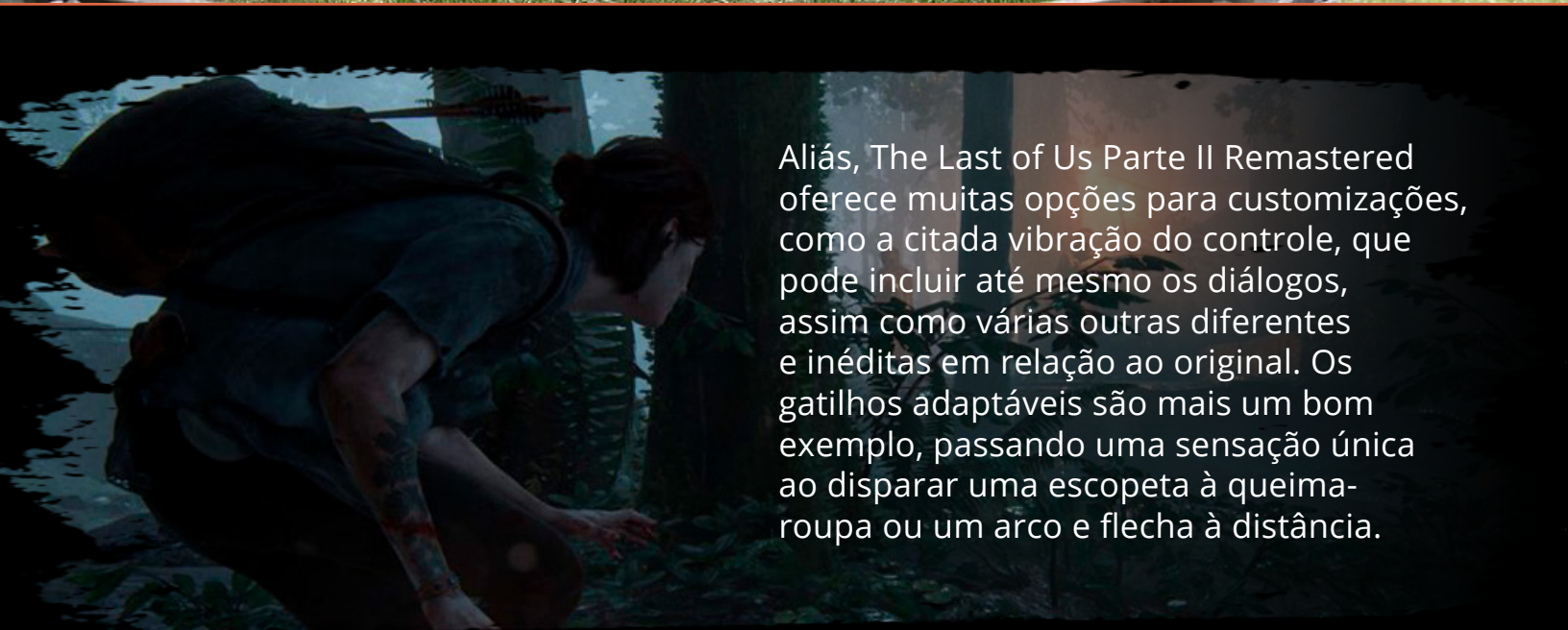
MAIS NOVIDADES À VISTA

Além dessas melhorias técnicas interessantes — graças ao hardware mais poderoso do PlayStation 5 —, temos diversas outras novidades. A jogabilidade é uma versão melhorada da original, agora refinada na versão remasterizada fazendo uso preciso do controle DualSense. É possível sentir desde a vibração de motores elétricos no cenário até os pingos de chuva sob os personagens.

Prepare-se para encontrar belas paisagens e cenas muito bem-produzidas

THE LAST OF US
PART II **REMASTERED**

THE LAST OF US PART II REMASTERED



Aliás, The Last of Us Parte II Remastered oferece muitas opções para customizações, como a citada vibração do controle, que pode incluir até mesmo os diálogos, assim como várias outras diferentes e inéditas em relação ao original. Os gatilhos adaptáveis são mais um bom exemplo, passando uma sensação única ao disparar uma escopeta à queima-roupa ou um arco e flecha à distância.

Três níveis inéditos, em suas versões iniciais, estão disponíveis para exploração fora da campanha: Esgoto, Festa em Jackson e Caça de Javali. Vale pela curiosidade, mas nada além disso. A jogatina também pode ser complementada com horas de comentários em áudio sobre o desenvolvimento, que podem ser reproduzidos enquanto a jogatina rola. Vídeos e artes conceituais complementam essa viagem pelos bastidores do game.



The Last of Us Parte II Remastered trouxe vários modos novos. O chamado Performance com Violão, que inclui outros instrumentos e várias customizações, permite ao jogador expressar seus dotes musicais. Outra opção é o Modo de Speedrun, que coloca o jogador para correr atrás dos melhores tempos durante as partidas. Também temos Modificadores de Jogo, a Galeria de Modelos e novidades para o Modo Foto, como a inclusão de iluminação dinâmica e novas opções de molduras e logotipos.

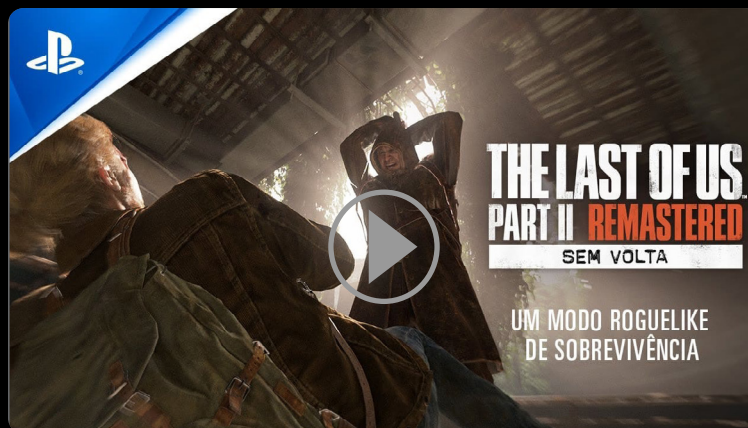


É importante frisar que diversos extras — e boa parte das suas opções — só podem ser acessados após o término da campanha principal. Ou seja, as novas skins para Ellie e Abby, por exemplo, assim como suas armas, só são desbloqueadas com o final da aventura. Achei um exagero essa limitação, sobretudo para um jogo já bem conhecido no que pode ser vista como a sua “versão definitiva”. O trabalho daqueles que já jogaram a versão de PS4 é menor, visto que é possível importar o salvamento para o PS5.



UM ROGUELIKE PRA NINGUÉM BOTAR DEFEITO

Apesar de todas as informações anteriores serem bastante interessantes, é inegável que o maior destaque da remasterização *The Last of Us Parte II* é o modo chamado Sem Volta. No estilo roguelike, o jogador precisa avançar o maior número possível de fases, cada uma delas criada aleatoriamente utilizando inimigos e locais vistos em *TLoU II*. Em alguns momentos é possível escolher entre desafios diferentes, e ao final da sequência enfrentamos um chefe.

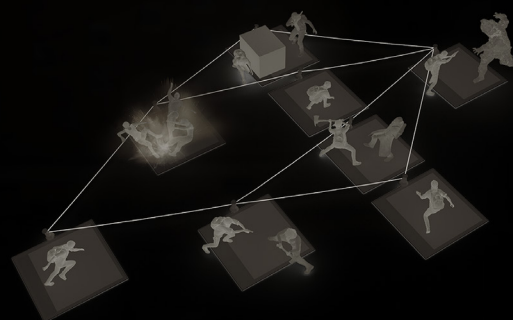


Os desafios do Sem Volta são de quatro tipos diferentes: Assalto, que consiste em enfrentar ondas de inimigos; Captura, na qual é preciso arrombar um cofre vigiado por inimigos; Resistência, em que você e um companheiro controlado por IA devem se defender; e Caçada, cujo objetivo é sobreviver, por um determinado tempo, a contínuos ataques de inimigos. As lutas finais são contra chefes conhecidos da campanha, mas em circunstâncias diferentes.

Entre as fases, o jogador conta com um esconderijo para administrar itens e melhorias. Vale frisar aos menos versados no gênero roguelike que aqui a morte é permanente; ou seja, é preciso recomeçar desde a primeira fase. Isso também significa que quaisquer itens ou melhorias obtidas até então são perdidos. O resultado final gera uma pontuação e, caso certos requerimentos sejam atingidos, recompensas são desbloqueadas.

SEM VOLTA

Sem Volta é um modo de sobrevivência roguelike. Você enfrentará uma série de confrontos aleatórios, que culminam na luta com o chefe.



A morte é permanente em Sem Volta. Armas, melhorias e itens adquiridos são redefinidos e um novo mapa aleatório é gerado a cada nova sessão.

CONTINUAR

O jogador pode escolher parte do caminho até o chefe final

Elas incluem, por exemplo, personagens jogáveis inéditos disponíveis no Sem Volta, como Dina, Jesse, Lev e Tommy. Cada um deles tem características exclusivas, como Dina, equipada com receitas de bombas de atordoamento e armadilhas desde o início, e Abby, que começa com uma receita de melhoria de corpo a corpo e se cura com golpes desse tipo. É possível escolher entre cinco níveis de dificuldade, facilitando a vida de quem não curte tanto esforço.



Me diverti bastante a cada missão graças à jogabilidade sólida e os desafios bem-construídos. Mesmo sendo um roguelike, é possível salvar no esconderijo e retomar o caminho das missões em outro momento. Minha única crítica técnica é que seria melhor ter mais de um espaço para salvamento, o que permitiria realizar tentativas paralelas e experimentar outras combinações de personagens e itens.

MATAR OU NÃO MATAR, EIS A QUESTÃO

Divertido? Com certeza. Bem pensado e executado? Certamente. Vou me dedicar a ele por muito tempo? Provavelmente não. Ainda que isoladamente muito bom, o Sem Volta é um tanto contrastante com a campanha de TLoU II: o game dá um peso coerente às mortes e conflitos, ponderando sobre as motivações e circunstâncias deles em um mundo caótico. Já nesse modo extra, o jogador mata inimigos unicamente para obter pontos e itens, e depois repetir o ciclo.



SESSÃO CONCLUÍDA | RECOMPENSAS

NOVA SKIN DESBLOQUEADA

Quadriculado

Pressione **A** na Seleção de Personagem para selecionar esta skin em uma nova sessão em Sem Volta.

Isso salvo que novos conteúdos sejam lançados no futuro, como fases novas, equipamentos diferentes, etc. Mesmo a disputa contra outros jogadores, na busca das melhores pontuações (também é possível fazer isso no Modo Speedrun), serve mais como curiosidade, pois não vejo uma comunidade de jogadores se construindo ao redor desse modo. A concorrência atual no mercado dos videogames é ferrenha e as recompensas do Sem Volta não são incríveis, apenas interessantes

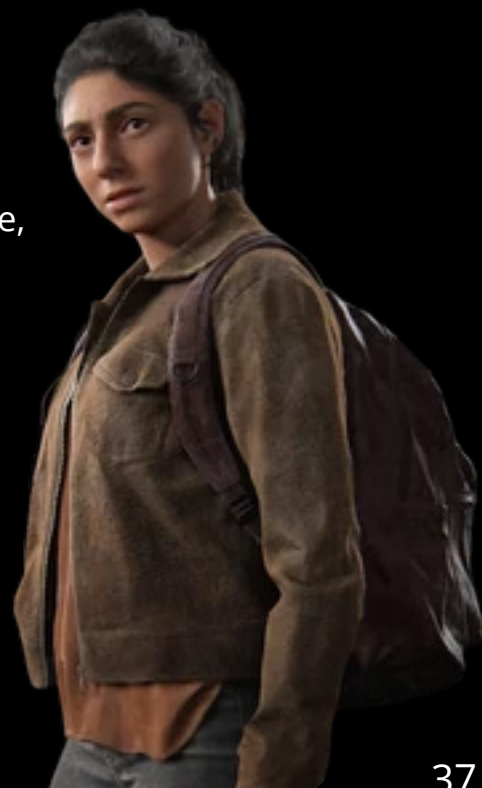


Nesse sentido, eu pessoalmente preferia ter recebido uma história secundária inédita, algo no estilo de Left Behind, do primeiro The Last of Us. Ou seja, uma aventura curta, intensa e autocontida, se passando entre os saltos de tempo vistos na campanha de TLoU Parte II. Ressalto que todos esses comentários não diminuem o brilho desta remasterização, mas, ao meu ver, faltou um pouco mais para ela ser considerada imperdível.



RESULTADO QUASE PERFEITO

Voltando para aquele veredicto que comentei anteriormente, posso afirmar que **The Last of Us Parte II Remastered** vale muito a pena, inclusive do ponto de vista financeiro. Afinal, esta é a versão melhorada de um vencedor de mais de 300 prêmios de Jogo do Ano, com um ótimo enredo (ainda que polêmico), produção de primeira e jogabilidade ainda melhor. O desconto para donos de uma cópia para PS4 é válido e vale como incentivo para retornar ao game.



A única exceção é para aquele jogador que só curtiu a história pela narrativa e seu ineditismo: nesse caso, as novidades não serão tão importantes, pois a história, ainda que com melhorias técnicas interessantes, está intacta. O modo Sem Volta, maior destaque da remasterização — que também conta com várias outras novidades interessantes — é divertido e desafiador. No final, temos mais uma adição praticamente obrigatória para a tua biblioteca. **B**

✓ PRÓS

- Nova versão conseguiu elevar a experiência da aventura original a um novo e incrível patamar;
- Gráficos estão ainda mais bonitos técnica e visualmente;
- Ótimo desempenho e grande quantidade de novidades;
- Jogabilidade aprimorada pelo ótimo uso do DualSense;
- Modo Sem Volta é uma boa opção para aproveitar toda a ação do game;
- Demais novidades de conteúdo, como skins, Modo Speedrun e bastidores, são muito bem-vindas.

✗ CONTRAS

- Novidades principais pouco interessantes para quem curtiu principalmente a trama da campanha;
- Extras poderiam estar liberados desde o começo.

The Last of Us Part II Remastered (PS5)

Desenvolvedor Naughty Dog

Gênero Ação

Lançamento 19 de janeiro de 2024

Nota **9.5**

Análise redigida com cópia digital cedida pela Sony

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

DIAGRAMADOR* - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.

*Não remunerado.



REVISTAS
NINTENDO BLAST
FAÇA PARTE!



REVISTAS
GAMEBLAST
FAÇA PARTE!



**INSCREVA-SE
AQUI!**

PS5

PS4

XBS

XBO

PC



por Mauricio Katayama

Revisão: Ives Boitano
Diagramação: Felipe Castello

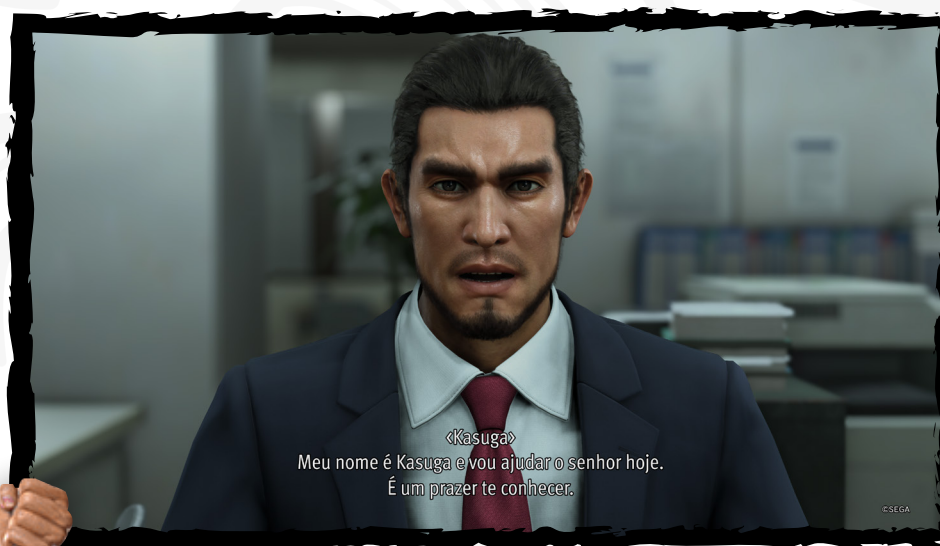
龍が
LIKE A DRAGON
INFINITE WEALTH 如

É DIVERSÃO INFINITA PARA FÃS DA FRANQUIA YAKUZA

Sempre é um desafio quando uma grande franquia altera seu protagonista, especialmente se esse personagem conquistou o coração dos jogadores ao longo de décadas. Yakuza: Like a Dragon não apenas ousou apresentar um novo herói, mas também modificou a mecânica dos combates para um RPG em turnos e radicalizou com um enredo que aparentava deixar poucas brechas para uma continuação. Eis que a desenvolvedora Ryu Ga Gotoku nos surpreende com **Like a Dragon: Infinite Wealth**, que apresenta não só uma dupla de protagonistas como uma trama convincente para dar sequência à história enquanto explora um território inédito.

Aloha!

Infinte Wealth se passa logo após os eventos do título anterior, com Ichiban Kasuga trabalhando na agência de empregos Hello Work, esforçando-se para realizar o sonho de seu ex-chefe, realocando ex-membros da yakuza que ficaram sem sustento após a Grande Dissolução. No entanto, Kasuga é alvo de notícias falsas disseminadas na internet, resultando na perda de seu emprego e de seu status como herói de Yokohama. Ele passa a ser visto como um pária e um oportunista.



Ao tentar investigar a situação, Ichiban recebe uma proposta para viajar ao Havaí com a missão de encontrar uma pessoa muito importante para ele. No entanto, o que era para ser um encontro simples revela uma trama mais sombria. Sob a superfície de um paraíso tropical, o Havaí esconde seu próprio submundo, e facções criminosas não hesitarão em buscar seus objetivos sinistros de poder.

Ichiban Kasuga

Felizmente, Kasuga não está sozinho em sua jornada: com sua singular empatia, ele conta com a ajuda de novos e velhos amigos, incluindo o lendário Dragão de Dojima, Kazuma Kiryu, que surpreende surgindo como personagem jogável e revela um segredo que partirá o coração do jogador.



A trama é o ponto alto do game, como costuma ser tradição na série Yakuza, mas Infinite Wealth tem um ar especial, funcionando como uma espécie de história de transição de um protagonista para outro. Em muitos momentos as lembranças virão à tona, com muita nostalgia e referências ao passado. Embora possa ser apreciado isoladamente, a experiência será realmente plena se o jogador tiver vivido acontecimentos dos episódios anteriores.

Kazuma Kiryu



Combate em turnos repleto de ação

A jogabilidade segue o modelo do jogo anterior, Yakuza: Like a Dragon, com uma parte de exploração livre da cidade e outra focada no combate em turnos. Este recebeu um sistema de posicionamento, permitindo que o personagem se desloque livremente dentro de uma área limite antes de realizar sua ação.



Essa novidade adiciona muita diversão aos combates, pois agora podemos posicionar estrategicamente nossos personagens durante a luta. Golpes realizados pelas costas ou próximos aos adversários rendem bônus, assim como podemos fazer com que inimigos atingidos derrubem outros oponentes.



É interessante observar o ambiente de luta, aproveitando objetos que podem ser usados como armas temporárias, além de paredes e locais estreitos para arremessar oponentes em direções estrategicamente calculadas, permitindo que os companheiros de Kasuga realizem combos extras.

Yu Nanba

Outra mecânica que diferencia esse sistema de combate híbrido são os *quick time events*. Muitos golpes especiais possuem comandos simples que, se executados no momento correto, adicionam efeitos ou dano extra. Da mesma forma, é possível realizar defesas perfeitas pressionando o botão de bloqueio no momento exato. Essa mecânica é totalmente opcional, mas acrescenta ação em tempo real ao combate em turnos, misturando os estilos de forma inteligente e eliminando a passividade normalmente presente em RPGs de turno.



Koichi Adachi



Um ponto negativo, porém, é que todos os personagens movimentam-se por conta própria de forma aleatória durante a preparação da ação. Isso pode fazer com que um posicionamento friamente calculado pelo jogador para causar uma reação em cadeia acabe não acontecendo como planejado, porque algum oponente ou aliado saiu da posição pouco antes de você executar o comando.



Também merece destaque a excelente adaptação do sistema de posturas de Kiryu, trazido dos combates de ação em tempo real para o novo modelo sem perder sua essência. O Dragão de Dojima pode lutar em três estilos diferentes, privilegiando velocidade (ataca duas vezes), força (mais brutal) ou equilíbrio (permite o uso de objetos do cenário).

Uma das características que mais apreciei em Like a Dragon foi o sistema de profissões, que adapta atividades do mundo contemporâneo (*idol*, *hostess*, *sem-teto*, *segurança* etc.) como classes de RPG medieval clássico. Essas profissões estão de volta e, com a temática do Havaí, foram incorporadas novas classes inspiradas em estereótipos dessa cultura, como surfista, dançarina de hula, malabarista de fogo, taxista e camareira.



No entanto, as novas profissões, apesar de se alinharem com o cenário havaiano, não são tão cativantes nem tão interessantes para o combate quanto as profissões do submundo urbano presentes no título anterior, além de destoarem esteticamente quando estamos lutando nos cenários japoneses.

Muitos jogos dentro de um jogo

Além da trama principal, que por si só é espetacular, vale destacar a imensa quantidade de atividades e minigames que Infinite Wealth oferece. Impressiona a qualidade e a diversão proporcionadas por esses minigames, evitando que a aventura caia na mesmice.



Saeko Mukoda



Ao percorrer a cidade, nos deparamos com centenas de missões secundárias espalhadas, com personagens interessantes e situações que variam do absurdo ao emocionante.

Como é tradição na série, há muitas atividades extras nos estabelecimentos de entretenimento, como minigames de baseball, mahjong, golfe, karaokê, fliperamas e coleta de latinhas. Também há a escola de treinamento vocacional, um minissimulador de relacionamentos, um simulador de redes sociais, além da oportunidade de experimentar todas as comidas da cidade e descobrir combinações de alimentos que proporcionam bônus temporários.



O jogo também conta com sua própria versão simplificada de Pokémon, chamada **Sujimon**, que já existia no título anterior, mas agora foi expandida com a possibilidade de batalhas em estádios e incursões, além de permitir recrutar Sujimon após derrotá-los em lutas “normais” durante a campanha. Completar a lista de Sujimon também é uma tarefa desafiadora, no melhor estilo “temos que pegar todos”.



Há ainda uma paródia de Pokémon Snap chamada **Sicko Snap**, em que percorremos a cidade pelo circuito de bondinho e precisamos fotografar “espécimes exóticos” de fisiculturistas da melhor forma possível. As fotos rendem pontos e, quanto melhor o enquadramento, maior a pontuação.

Outro minigame que chama a atenção é **Crazy Delivery**, um serviço de entrega de lanches que é uma versão estilizada de Crazy Taxi, um grande sucesso da SEGA. O jogo consiste em coletar lanches e realizar o maior número possível de entregas dentro do tempo limite, fazendo acrobacias para aumentar a pontuação.



No entanto, o destaque vai para a **Ilha DonDoko**, um jogo de gerenciamento de resort que é como se fosse um Animal Crossing completo dentro de Infinite Wealth. Esse minigame é tão completo que sequer deveria receber a alcunha de “míni”, pois possui seu próprio mapa, personagens e narrativa, contando com uma campanha exclusiva. Gerenciar o resort e decorá-lo é uma tarefa extremamente divertida, com elementos de simulador de fazendinha que manterão você envolvido nessa atividade por dias.



Melhorias na qualidade de vida

Infinite Wealth está graficamente mais refinado que seu antecessor. É um jogo visualmente impressionante, com cutscenes cinematográficas e sequências emocionantes. Também apresenta diversas melhorias na qualidade de vida, como indicadores visuais de força dos grupos inimigos e a possibilidade de eliminá-los automaticamente caso sejam significativamente mais fracos que seu time.

Jo Sawashiro



Outra novidade que apreciei bastante foi a adição do segway automático, que percorre automaticamente a rota que você estabelecer no mapa. É necessário recarregá-lo periodicamente em pontos de recarga, e isso custa algum dinheiro, mas sem dúvida é mais confortável que percorrer a cidade a pé, sendo também mais conveniente que os táxis para rotas de curta e média distância.

Eiji Mitamura

Wong Tou



A penalidade pela morte do protagonista também foi significativamente reduzida. No jogo anterior, perdíamos 50% do dinheiro que carregávamos, o que era bastante severo mesmo com a possibilidade de salvar parte da grana em caixas eletrônicos. No novo título, a perda é limitada a 20%, e os caixas eletrônicos foram mantidos.

É preciso elogiar também o esforço da desenvolvedora em disponibilizar esse jogo não apenas nas plataformas de última geração (Xbox Series e PlayStation 5), mas também nos consoles de geração passada (Xbox One e PlayStation 4) e em PCs com configurações modestas.



Diversão infinita

A Ryu Ga Gotoku conseguiu novamente entregar uma obra-prima com um roteiro sensacional que acolhe com sensibilidade os fãs de Kiryu e Ichiban, mostrando por que esses protagonistas são tão especiais. Tudo isso é amarrado com um sistema de combate por turnos dinâmico e divertido, mapas enormes para explorar cheios de atividades interessantes e minigames que se destacam por sua qualidade.

Like a Dragon: Infinite Wealth é o maior, mais completo e, sem dúvida, um dos melhores títulos de toda a franquia. Um jogo vasto, repleto de conteúdo e atividades fascinantes, com potencial para entreter o jogador por milhares de horas. É um dos melhores jogos desta geração e, se você é entusiasta de JRPGs de turno, é obrigatório para sua biblioteca. **B**



✓ Prós

- Enredo bastante envolvente;
- Mecânica de combate em turnos com elementos de ação;
- Quantidade insana de conteúdo e atividades para o jogador;
- Minigames bem elaborados;
- Ótima localização, com legendas em português brasileiro.

✗ Contras

- O roteiro contém algumas barrigas desnecessárias;
- Os inimigos e aliados movimentam-se durante a preparação do combate, muitas vezes fazendo com que o jogador realize ataques mal posicionados sem querer.



Like a Dragon: Infinite Wealth (PC/XBO/XSX/PS4/PS5)

Desenvolvedor Ryu Ga Gotoku

Gênero JRPG de turnos

Lançamento 25 de janeiro de 2024

9.5

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 **Farley Santos**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

P3 PERSONA3 RELOAD™

DICAS PARA INICIANTES

Em **Persona 3 Reload**, um rapaz alterna entre duas realidades: de dia ele estuda e fortalece amizades, de noite ele explora uma misteriosa torre infestada de monstros. Reimaginação do JRPG de PS2, Reload introduz muitas mecânicas e melhorias dos títulos mais recentes da série, o que resulta em uma jornada mais elaborada. É fácil acabar se perdendo no meio de tantas opções e atividades, então separamos algumas dicas para avançar com maior tranquilidade pela jornada.

De dia, dê prioridade aos Vínculos Sociais

No sistema de Vínculos Sociais, o protagonista cria relacionamentos com diferentes pessoas a fim de fortalecer o poder das Personas criadas por meio de fusão. Para melhorar os laços, basta aceitar os convites dos colegas para passar tempo junto. No começo da aventura, praticamente todos os Vínculos Sociais só estão disponíveis de dia; sendo assim, priorize essas atividades em um primeiro momento.

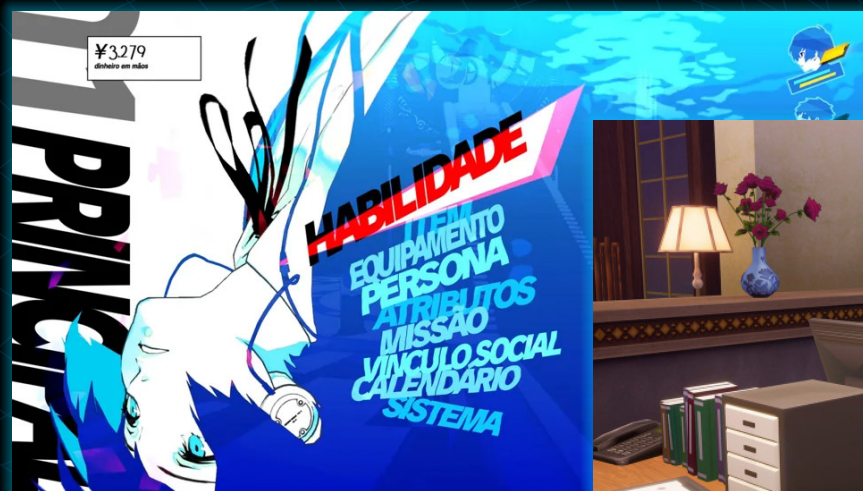


Para fazer os relacionamentos evoluírem mais rápido, leve consigo uma Persona do mesmo Arcano do Tarô da pessoa em questão. Além disso, escolha as respostas certas às perguntas: notas musicais aparecem no personagem quando a opção correta é escolhida e, em último caso, carregue novamente o último arquivo e tente novas respostas. Por fim, também é possível aumentar o nível de afeição no templo.



De noite, melhore os Atributos Sociais

O protagonista tem três Atributos Sociais: Charme, Coragem e Intelecto. Muitas das atividades e Vínculos Sociais exigem níveis mínimos dessa características, como coragem para entrar na boate ou charme para conseguir chamar certos indivíduos para sair. Há inúmeras oportunidades para melhorar esses atributos, mas um ótimo momento para isso é durante a noite, pois a maioria das pessoas não está disponível.



Algumas atividades são melhores que outras para adquirir pontos de Atributos Sociais. Normalmente as ocupações pagas, como jogar no fliperama, comer em algum restaurante ou assistir a filmes, costumam dar dois pontos de experiência. Já outras possibilidades aumentam diferentes características simultaneamente, como trabalhos de meio período. Sendo assim, dê prioridade para essas atividades.



Na escola, também é possível melhorar os atributos. Responder corretamente uma pergunta aumenta um ponto de Charme, ficar atento às explicações do professor aumenta o Intelecto, já cochilar durante a aula melhora a Coragem. Note que o Intelecto exige mais pontos de experiência que os outros atributos, então é importante dar atenção redobrada a ele.



+ATRIBUTO!
TRIB. SOCIAIS



No entanto, quando boa parte dos Vínculos Sociais tiverem começado, volte a dedicar tempo de dia para os Atributos Sociais, pois os relacionamentos mais avançados exigem níveis altos das características.



Procure pelas Lascas do Crepúsculo

Uma das novidades de Reload são baús trancados no Tártaro que só podem ser abertos por meio de Lascas do Crepúsculo. Vale muito a pena abrir esses cofres, pois eles guardam itens e equipamentos poderosos. As Lascas também podem ser utilizadas em relógios espalhados pelo calabouço para curar completamente o grupo, mas o custo é alto demais — use itens de cura no lugar.

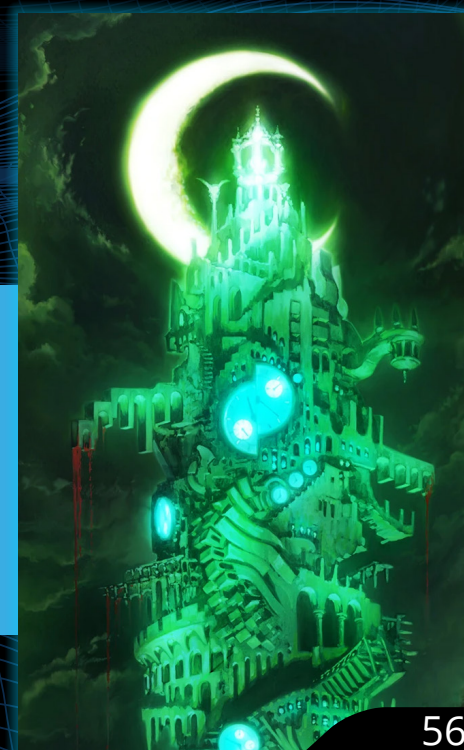


A melhor maneira de obter lascas é explorando as diferentes áreas da cidade: procure pelo brilho azul nos cenários. Além disso, Elisabeth, a assistente da Sala de Veludo, dá de presente Lascas do Crepúsculo ao avançar nos Vínculos Sociais, lembre-se de visitá-la com frequência para obter mais. Por fim, ao explorar o Tártaro, procure por objetos destrutíveis azuis, pois eles contêm lascas.

Explore o máximo possível do Tártaro

O objetivo do protagonista e seus amigos do S.E.E.S. é desbravar o Tártaro, um imenso labirinto no formato de torre. O local só pode ser adentrado na Hora Sombria e os mapas mudam completamente a cada incursão e só é possível salvar o progresso no lobby.

Como essa atividade ocupa o período da noite e o tempo disponível é limitado, é prudente sempre explorar o máximo possível do Tártaro, voltando para o dormitório somente quando o grupo estiver completamente esgotado de pontos de energia. Avançar no calabouço é importante para fortalecer o grupo para os chefes, que sempre aparecem na lua cheia.



Um detalhe importante é que o progresso da exploração depende do andamento da história: novos andares são liberados somente após derrotar os chefes na lua cheia. Mesmo alcançando o ponto bloqueado, não deixe de voltar ao Tártaro para explorar novamente os pavimentos, pois é possível encontrar itens, dinheiro e equipamentos valiosos no processo.



Domine os combates

Persona 3 Reload utiliza o tradicional sistema de combate da série no qual exploramos as fraquezas dos inimigos para ganhar turnos extras. Confira algumas dicas para se dar bem nas batalhas:

Concentre-se em explorar as fraquezas dos inimigos para derrubá-los. Quando todo o grupo de Sombras está incapacitado, é possível ativar o Ataque Total, que inflige grande quantidade de dano em todos os alvos;

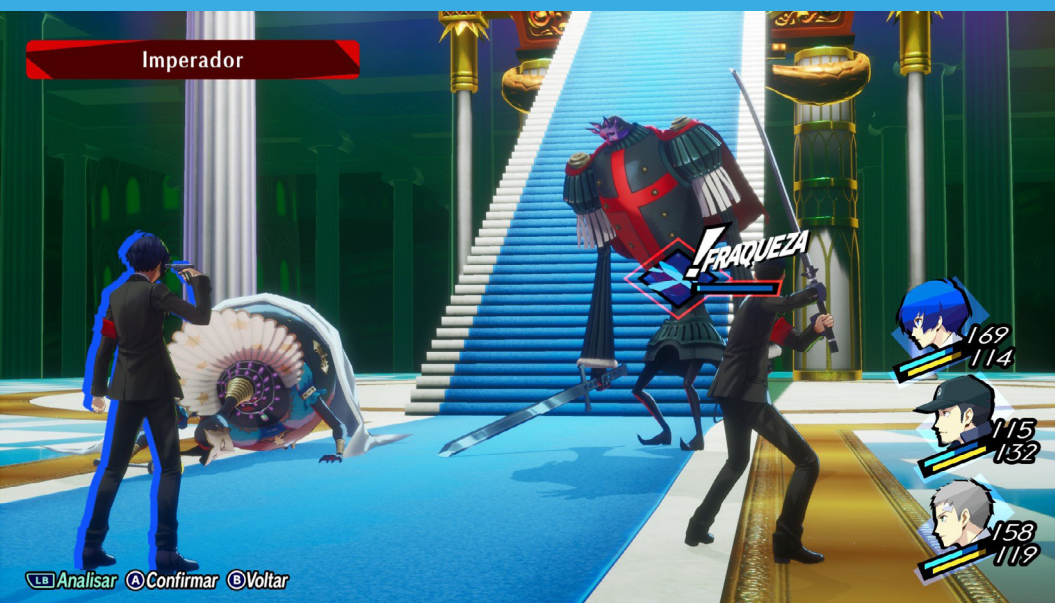


Observe os ataques dos oponentes para inferir suas fraquezas. Por exemplo, uma Sombra que usa feitiços de gelo possivelmente é vulnerável a fogo, já aquelas que usam vento devem ser suscetíveis a dano elétrico;



Não subestime o poder de aflições negativas, como Medo ou Angústia. Além de atrapalharem as ações dos inimigos, elas os deixam mais suscetíveis a golpes críticos, que também derrubam os oponentes. Caso encontre um monstro que não tem fraquezas elementais, possivelmente ele é vulnerável a aflições;

Abuse das habilidades que alteram atributos dos heróis e inimigos, como aumentar força, diminuir defesa ou melhorar a evasão. Essas técnicas costumam ter custo pequeno, mas suas vantagens são poderosas;



Sempre leve consigo itens para curar aflições. No início da jornada os heróis ainda não têm as habilidades para curá-las e esses estados negativos podem ser fatais em certas situações;

Fique de olho nos atributos das Personas do protagonista.

Cada criatura tem atributos, resistências e fraquezas diferentes, algumas são capazes até mesmo de anular certos golpes, então lembre-se de mudar de acordo com a situação;



Ainda sobre as Personas, faça fusões com

frequência. Normalmente as criaturas resultantes têm atributos melhores, o que, por consequência, fortalece o protagonista. Lembre-se de ter uma seleção versátil com um feitiço de cada elemento para dar conta de diferentes tipos de inimigos;

Os ataques Teurgia são poderosos e capazes de alterar completamente

o rumo de uma batalha. Porém, não é uma estratégia inteligente ficar guardando para momentos específicos, pois a barra de energia é preenchida com rapidez, especialmente se você fizer as ações recomendadas de cada personagem. Sendo assim, não tenha receio de utilizá-los;

O protagonista é o único que tem acesso a

diferentes tipos de Teurgia. Para liberar novos ataques, é necessário obter Personas específicas — mais um motivo para fazer fusão de criaturas.



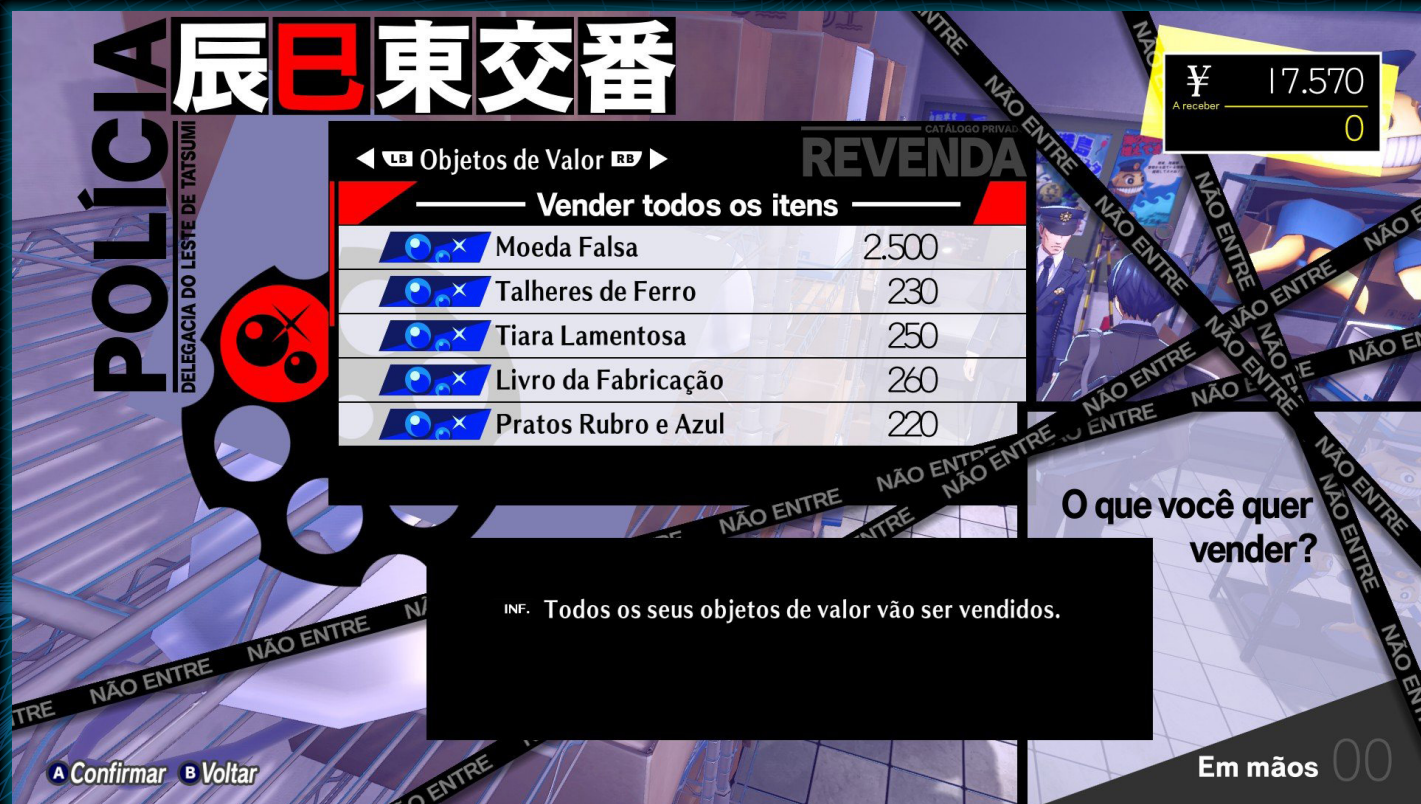
Adquira dinheiro com facilidade

Os equipamentos e itens do jogo são caros, então é sempre bom ter dinheiro disponível. Confira as melhores maneiras de conseguir fundos:

Participe de algum emprego de meio período, como trabalhar no café. Fique atento às mensagens, a loja avisa quando a demanda está alta, o que resulta em pagamento melhor;

Venda na delegacia todos os itens valiosos coletados no Tártaro. Esse tipo de objeto é destinado a somente isso, então pode se desfazer deles sem medo;

Ao vencer combates, às vezes acontece a Hora das Cartas, que oferece recompensas adicionais. Um dos cartões dá quantidades generosas de dinheiro, então aproveite para selecioná-lo quando ele aparecer.



Use o computador compartilhado do dormitório para liberar possibilidades

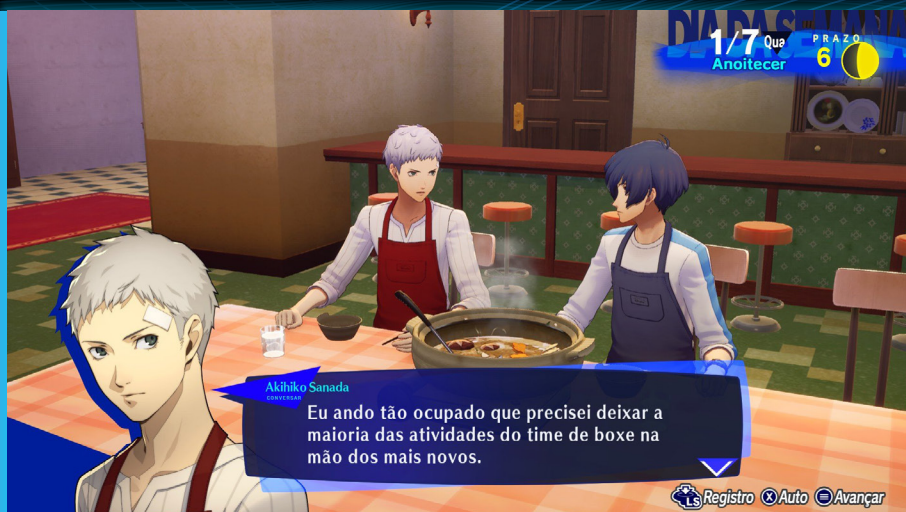
No térreo do dormitório, há um computador que pode ser utilizado para rodar programas e acessar sites. Boa parte das opções aumenta Atributos Sociais, mas há algumas coisas mais interessantes, como habilitar novos itens para compra ou até mesmo liberar técnicas inéditas para o protagonista. Com isso, é vantajoso gastar algumas noites na frente do PC aprendendo algo novo.



Há dois lugares que vendem conteúdo para o computador. Na lan house há programas diversos que aumentam características do protagonista. Já um indivíduo suspeito dentro da boate do Kiki Shopping vende urls de sites que dão acesso a informações que liberam novas opções pelo mundo do jogo.

Sempre participe dos Eventos Vinculados

Uma das novidades de Reload são os Eventos Vinculados. Neles, passamos tempo com os outros membros do S.E.E.S. em atividades variadas. Além de desenvolver melhor a relação entre os personagens, esses eventos dão recompensas diversas, como itens ou pontos de Aptidão Social.



Porém, o prêmio mais valioso dos Eventos Vinculados são habilidades passivas para os heróis. Essas técnicas costumam melhorar características do personagem em questão, como diminuir o custo dos feitiços de cura de Yukari ou aumentar a eficiência das técnicas de melhorias de atributo de Akihiko, o que faz muita diferença na exploração e no combate. É necessário participar de várias cenas para liberar as técnicas, por causa disso, sempre dê prioridade aos Eventos Vinculados.

Use o recurso de retroceder o progresso

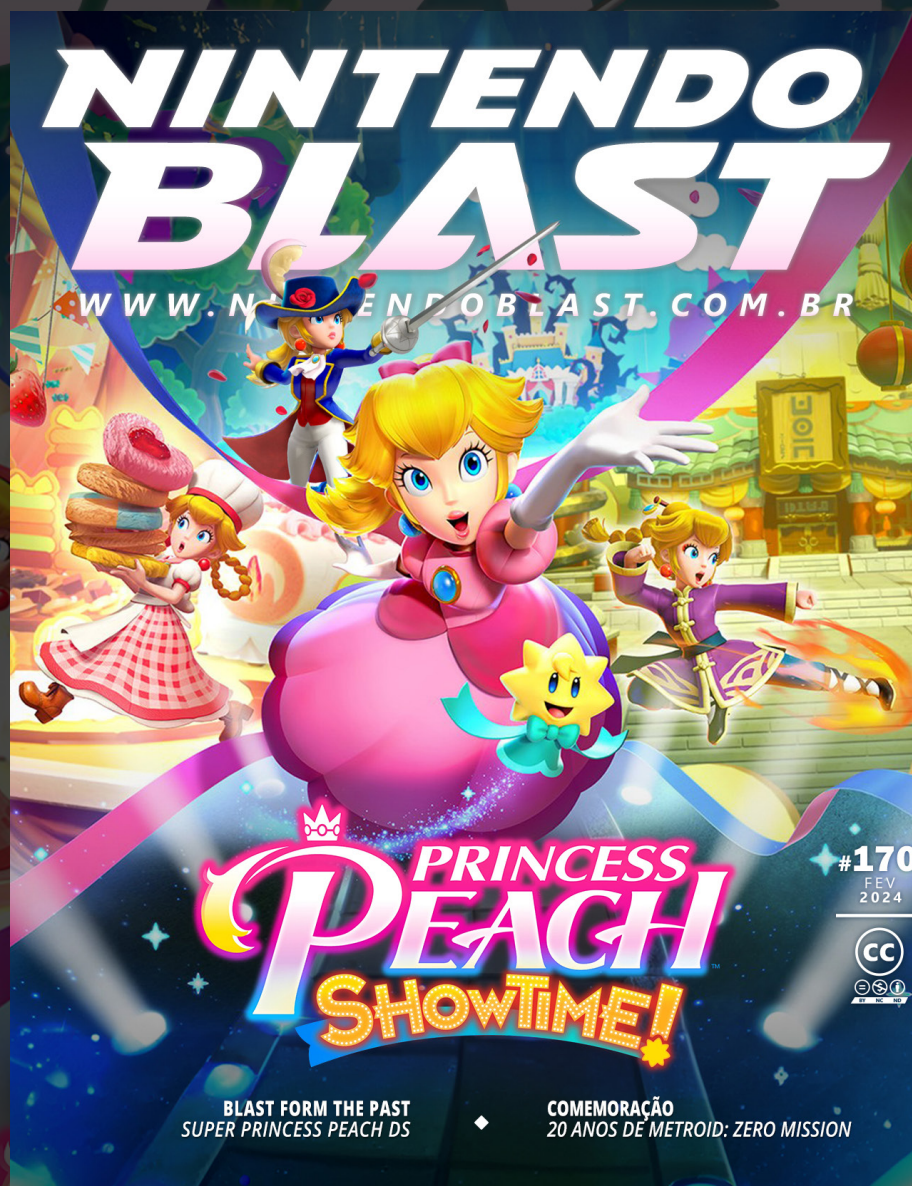


Além do salvamento manual, Persona 3 Reload grava automaticamente o progresso frequentemente. Por meio do menu, é possível acessar esses pontos de salvamento e voltar para algum ponto do passado. Esse recurso é muito útil para desfazer erros ou até mesmo para treinar melhor os personagens antes de lutas contra chefes. Não há penalidades ao utilizar essa opção, logo, sempre que necessário, retroceda o progresso.

Alternar entre a vida de estudante e caçador de Sombras é longe de simples, mas com essas dicas o dia a dia pode ficar um pouco mais fácil. **B**

Revista Nintendo Blast 170

Neste mês, a Revista Nintendo Blast entra de cabeça no mundo teatral de Peach em Princess Peach: Showtime!



Ainda nessa edição, trazemos uma matéria especial do game Super Princess Peach do Nintendo DS, Comemoramos os 20 anos de Metroid Zero Mission e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista