

Introdução

Ar Tonelico II: Melody of Metafalica é um RPG com o formato de Visual Novel, além do sistema de dating simulator, onde o jogador pode ter um romance e, consequentemente, terminar com uma das 3 heroínas disponíveis na aventura: Cloche, Luca ou Jakuri.

Também temos um outro final, chamado pelos fãs de “Cocona Ending”, o qual sequer irei mencionar aqui (já que ele nem faz sentido, de diversas maneiras).

Contudo, apesar dessas 3 opções soarem como algum tipo de equilíbrio de escolhas, o jogo, na verdade, não possui isso. Desse trio de possibilidades, apenas uma delas é o real final do jogo, onde todos os acontecimentos, não apenas dessa narrativa, como de toda a série, se encaixam, demonstrando coesão e desenvolvimento.

E não apenas isso, pois neste final temos uma cena bem mais dirigida do que nos outros dois, além de uma música única, a qual será melhor comentada adiante. Enfim, este é o final da personagem Jakuri, também conhecida como Mir, e este documento terá como objetivo elencar os motivos pelos quais **o final da Jakuri no jogo Ar Tonelico II: Melody of Metafalica é a única escolha possível.**

Contexto

Jakuri é uma personagem que surge por volta da metade de Ar Tonelico II. A razão para ela ter vindo para Metafalls, a priori, é desconhecida, mas aos poucos ela vai revelando os seus propósitos, que é o de conseguir um artefato, o Heart of the Land, e no final da narrativa, ela pede para que Cocona o leve até uma conhecida sua, Harvestasha, que se localiza na terceira torre desse mundo de Ar Ciel, na região de Sol Cluster.

A opção de dating simulator, através do sistema de Cosmospheres, se torna disponível para a personagem assim que ela entra para a party. Porém, a priori, ela não aceita que Croix adentre sozinho em sua mente, exigindo a presença de Cloche e Luca (já que ela não confia em humanos). Ela chega a criar uma história fictícia, apenas para que sua real psique não seja exposta, revelando assim os seus traumas internos.

Porém, com o avanço da cosmosphere da personagem, essa situação se torna insustentável, e a partir de certo nível, apenas Croix pode adentrar na mesma, com o jogador, podendo, assim, completá-la e acessar o verdadeiro e único final do jogo, como será justificado a seguir.

É importante ressaltar que, tecnicamente, não existe um final canônico para Ar Tonelico II. Todos os eventos necessários para que o terceiro jogo da série aconteça estão presentes nos 4 finais possíveis, com a narrativa lá não deixando claro o destino de Croix e das suas

prometidas, romanticamente falando (exceto pelo final da Cocona, que meio que interliga com o final dela neste jogo aqui). Contudo, pelos motivos que serão destacados no tópico a seguir, fica clara a óbvia superioridade do final da Jakuri, o qual foi claramente melhor pensado e estruturado do que os demais sendo, portanto, um desejo subliminar do criador, Akira Tsuchiya, tal como dos desenvolvedores que auxiliaram na criação do jogo, que esta opção fosse a real, e a única possível.

Motivos

1. Jakuri foi uma das motivações para a criação do segundo jogo

Em uma entrevista no Ar Portal, o diretor e criador Akira Tsuchiya informou que o destino de Mir era uma das suas motivações para a criação desta sequência, tanto que ela se torna jogável neste jogo. Por ser uma personagem fundamental para a série, e também de uma importância ímpar para a narrativa que se segue neste segundo título, faz sentido pensar que a inserção dela aqui não foi ao acaso, e que existiam motivos a mais para isso, como fazer com que a personagem protagonizasse o verdadeiro final da obra.

2. A cosmosphere da Jakuri é mais elaborada que as de Cloche e Luca

O sistema de Cosmospheres da série é, no geral, muito bem elaborado, porém a cosmosphere da Jakuri presente neste jogo é única, não apenas nesta obra, como na série, como um todo. Níveis mais avançados da mesma precisam ser completados mais de uma vez, além de exigirem uma grande quantidade de Talk Topics para serem acessados, dando ao jogador a sensação de dificuldade, como se conseguir a confiança daquela personagem fosse algo difícil, devido a todos os traumas que ela passou.

Também vale ressaltar que os 5 primeiros níveis da cosmosphere da Jakuri, apesar de serem tecnicamente uma história que a mesma criou para esconder sua psique, é uma trama bem construída dentro dos preceitos narrativos, revelando detalhes da própria personagem no subtexto com uma riqueza de detalhes inexistente até mesmo nas outras cosmospheres da série inteira.

3. O final da Jakuri é mais bem construído do que o da Cloche e da Luca

Em Ar Tonelico II, cada um dos finais das heroínas possui uma cena extra, onde existe um diálogo entre elas e o protagonista, além de uma CG única. Entretanto, o final da Jakuri se destaca imensamente nesse sentido técnico. A cena nela é melhor dirigida (cenário, movimentação dos personagens), os diálogos são mais maduros e sólidos e, principalmente, temos uma música única para este final, a Kokoro Katari, ou The Heart Speaks, que além de tudo é cantada em Hymmnos (uma linguagem própria da série, com poucas músicas no jogo sendo completamente neste idioma, como essa), além de ser um dueto (a única música da série inteira cantada assim, com as vozes de Noriko Mitose e Dahna).

No desenvolvimento do jogo, foi dado todo um destaque para as músicas, de modo com que representassem bem os sentimentos da cena no qual elas tocavam, com tudo no jogo tendo uma sinergia própria com esse aspecto musical da obra. Não parece estranho que, dos 3 finais, apenas um tenha um tema próprio?

4. As consequências do final da Jakuri são mais coesas com os eventos da narrativa

Como foi dito anteriormente, todos os finais do jogo possuem os elementos necessários para que o terceiro jogo aconteça, sendo portanto, todos tecnicamente possíveis. Contudo, apenas o final da Jakuri é o que possui melhor coesão com todos os eventos de Ar Tonelico II. Caso Croix termine com Cloche ou Luca, por mais que ambas personagens estejam se dando bem e tenham prometido governar juntas, uma certa rusga continuará entre elas (afinal, ambas eram apaixonadas pelo Croix, o que fica claro no decorrer da narrativa), atrapalhando toda a construção de uma boa relação que as duas irmãs tiveram no decorrer de toda a narrativa. Contudo, caso Croix não termine com nenhuma delas, ambas possuem um final próprio, onde governam Metafalica juntas, como uma família, sendo portanto mais coerente com toda a narrativa (e com o tema de “vínculos” que rege toda a obra).

Porém, no final da Cocona, Croix termina sozinho, o que também não faz sentido, já que ambas Cloche e Luca sempre gostaram dele (e que também vai contra o tema de “vínculos” da obra), nos deixando com o final da Jakuri, onde o protagonista escolhe outra garota, o que resolve todos esses problemas. E não obstante a isso, pois caso o jogador avance na cosmoSphere da Jakuri, existe um diálogo onde Cloche e Luca admitem que Croix gosta da Jakuri e desistem dele, se comprometendo então a ficarem juntas para sempre, como uma família.

Neste final também temos o destino de Jakuri, após o cumprimento da sua missão. Durante a trama, ela promete para Shurelia que voltaria para a torre do primeiro jogo após resolver os seus problemas ali, e no final da personagem temos ela indo viajar junto de Croix, o que também é condizente com o tema de vínculos da obra, com Cloche e Luca terminando juntas como família, Cocona viajando em sua missão rumo a Sol Cluster e Croix viajando com sua amada.

5. No final da Jakuri temos o importante desfecho da história da personagem

Apesar de Jakuri ser uma personagem importante para o andamento da trama de Ar Tonelico II, seu desenvolvimento ocorre apenas em suas CosmoSphere, com a história principal sendo protagonizada em quase toda a sua totalidade por Cloche e Luca. Mir é a vilã do primeiro jogo e, no final deste, ela concorda em não destruir a humanidade, novamente dando uma nova chance para ela e decidindo ver com seus próprios olhos como as coisas iriam se resolver, no futuro. É apenas na cosmoSphere da personagem, e consequentemente acessando o final da mesma, em que vemos todas as instâncias complexas da sua psique, se digladiando e permitindo, após muitos percalços, que a mesma pudesse avançar, superar o seu passado e

seguir em frente. Caso o jogador não opte pelo final da mesma, apenas verá ainda mais desenvolvimento de Cloche e Luca (que já possuem a Infelsphere pra isso), sendo portanto um desperdício de narrativa.

Conclusão

Existem outros motivos que tornam o final da Jakuri a única escolha possível em Ar Tonelico II: Melody of Metafalica (como o fato dos diálogos dela serem melhor escritos, o fato da personagem ser mais crível, entre outros), contudo, apenas esses 5 tópicos anteriormente elencados já são o suficiente para concluirmos que sim, existe um final verdadeiro na obra e este é protagonizado por Mir. A escolha do final da personagem não só dará um desfecho mais coeso com a obra, como também dará uma experiência de qualidade melhor para o jogador, que assim poderá aproveitar este RPG de turnos maravilhoso em sua completude.

Portanto, se você, leitor, ainda não jogou Ar Tonelico II: Melody of Metafalica, jogue e faça o final da Jakuri. E se você já jogou e terminou com Cloche, Luca ou mesmo sozinho, saiba que , infelizmente, você jogou errado. Faça o final da Mir e seja feliz.