

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO.COM.BR



## DONKEY KONG BANANZA

#186 JUN 2025



### Donkey Kong

Conheça o macaco mais  
carismático do mundo dos games

### TOP 10

Jogos que quero jogar  
no Nintendo Switch 2

### Análise

Jogamos Mario Kart  
World e contamos tudo



## Bananza à vista!

Nesta edição, viajamos até o subsolo com **Donkey Kong Bananza**, trazendo tudo o que você precisa saber sobre a nova aventura do gorilão mais carismático dos games. Relembramos ainda os **10 maiores clássicos da franquia** e exploramos a trajetória do personagem em um **perfil especial**. Aceleramos com a análise de **Mario Kart World**, e contamos nossas impressões sobre **Capcom Fighting Collection 2**. Em Pokémon UNITE, as dicas da vez são para quem joga de **Support**. Por fim, Listamos os **10 jogos que mais queremos jogar no Nintendo Switch 2**, e voltamos ao caos em dupla com um olhar nostálgico sobre **Mario Kart: Double Dash!!**, um clássico que ainda acelera corações. Boa leitura! - **Alberto Canen**



**SUPERVISOR EDITORIAL**  
Alberto Canen

## NINTENDO BLAST Editorial

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**  
Leandro Alves  
Sérgio Estrella



**DIRETOR DE PAUTAS**  
Alberto Canen  
Leandro Alves



**SUPERVISOR DE REVISÃO**  
Vitor Tibério



**DIRETOR DE ARTE/ CAPA**  
Leandro Alves



**SUPERVISOR DE DIAGRAMAÇÃO**  
Felipe Castello



**REDAÇÃO**  
Farley Santos  
Felipe Castello  
Fernando Lorde  
Ivanir Ignacchitti  
Leandro Alves  
Victor Hugo Carreta



**REVISÃO**  
Alessandra Ribeiro  
Beatriz Castro  
Cristiane Amarante  
Vitor Tibério



**DIAGRAMAÇÃO**  
Cristian Rodrigues  
Felipe Castello  
Leandro Alves  
Walter Nardone



# 03

| **CAPA**  
Donkey Kong Bananza



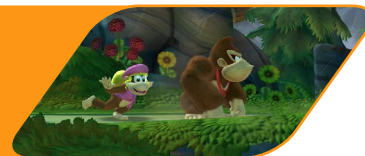
# 12

| **PERFIL**  
Donkey Kong



# 19

| **TOP 10**  
Melhores jogos da  
franquia Donkey Kong



# 28

| **TOP 10**  
Jogos que queremos jogar  
no Nintendo Switch 2



# 41

| **ANÁLISE**  
Mario Kart World (Switch 2)



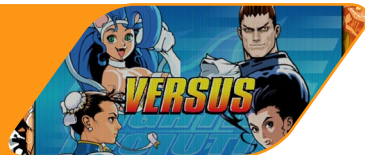
# 52

| **BLAST FROM THE PAST**  
Mario Kart: Double  
Dash!! (GameCube)



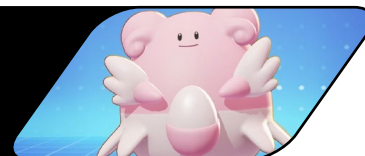
# 58

| **ANÁLISE**  
Capcom Fighting  
Collection 2 (Switch)



# 65

| **DICAS & TRUQUES**  
Pokémon UNITE: dicas  
para jogar de Support





SWITCH 2



por Leandro Alves

Revisão: Vítor Tibério

Diagramação: Felipe Castello

The cover art for Donkey Kong Bananza features Donkey Kong in a dynamic, explosive pose. He is surrounded by flying gold coins and a purple enemy. The background is a bright, fiery orange and yellow. The title 'DONKEY KONG BANANZA' is prominently displayed in large, stylized letters at the bottom.

# DONKEY KONG BANANZA

## É hora da macacada

Sem muito alarde, a Nintendo surpreendeu os fãs ao anunciar um novo jogo da série Donkey Kong durante o Direct do dia 02 de maio. E não é qualquer jogo: trata-se do primeiro título totalmente em 3D da série Donkey Kong desde Donkey Kong 64. Com uma pegada explosiva — quase literalmente — **Donkey Kong Bananza** chega com visual renovado e muito carisma, trazendo de volta a busca pelas preciosas bananas douradas. Vamos entender melhor o que esse lançamento reserva.



## Quebrando tudo!

**N**o trailer de revelação, vemos um Donkey Kong mais expressivo, com animações faciais divertidas e um visual que lembra sua aparição no filme Super Mario Bros. Vestindo um macacão estiloso e sua clássica gravata vermelha, DK invade cenários coloridos destruindo tudo o que vê pela frente. Cada soco abre buracos em paredes e no chão, enquanto o personagem arranca pedaços de pedra e até surfa com eles!



A dinâmica e a velocidade das ações impressionam. O level design parece complexo, exigindo cuidado na construção dos ambientes — afinal, o jogador pode simplesmente destruir partes inteiras do cenário. Isso nos faz pensar: em que ponto a liberdade de quebrar tudo pode virar parte do desafio?







## Poder para o DK



Durante o evento da Treehouse, mais trechos de gameplay foram exibidos, revelando um estilo sandbox que lembra bastante Super Mario Odyssey. O objetivo aqui é claro: recuperar as bananas douradas roubadas pela gananciosa Void Company. Para isso, DK deve explorar diferentes mundos — de florestas densas, cânions, passando por minas, regiões submersas e até áreas congeladas. Essa liberdade de exploração remete à filosofia vista em Breath of the Wild e Tears of the Kingdom, nos quais o jogador escolhe como resolver desafios e enfrentar obstáculos — algo que a Nintendo tem valorizado cada vez mais.





## Exclusivo e poderoso

Rodando a 2160p (4K) e 60 fps no modo Dock, Bananza entrega uma performance impressionante e visualmente fluida, com fragmentos voando para todos os lados enquanto DK distribui seus famosos socos.



Exclusivo do Nintendo Switch 2, o jogo promete tirar proveito total do novo hardware. Ainda há muito mistério em torno do título, e especula-se que a Nintendo esteja preparando um Direct dedicado ao jogo para este mês.







## DK não está sozinho

Durante a aventura, Donkey Kong encontra uma estranha rocha roxa que, para sua surpresa, começa a falar e decide acompanhá-lo. Essa companheira misteriosa aparece frequentemente em seus ombros, mas sua identidade ainda é um enigma.

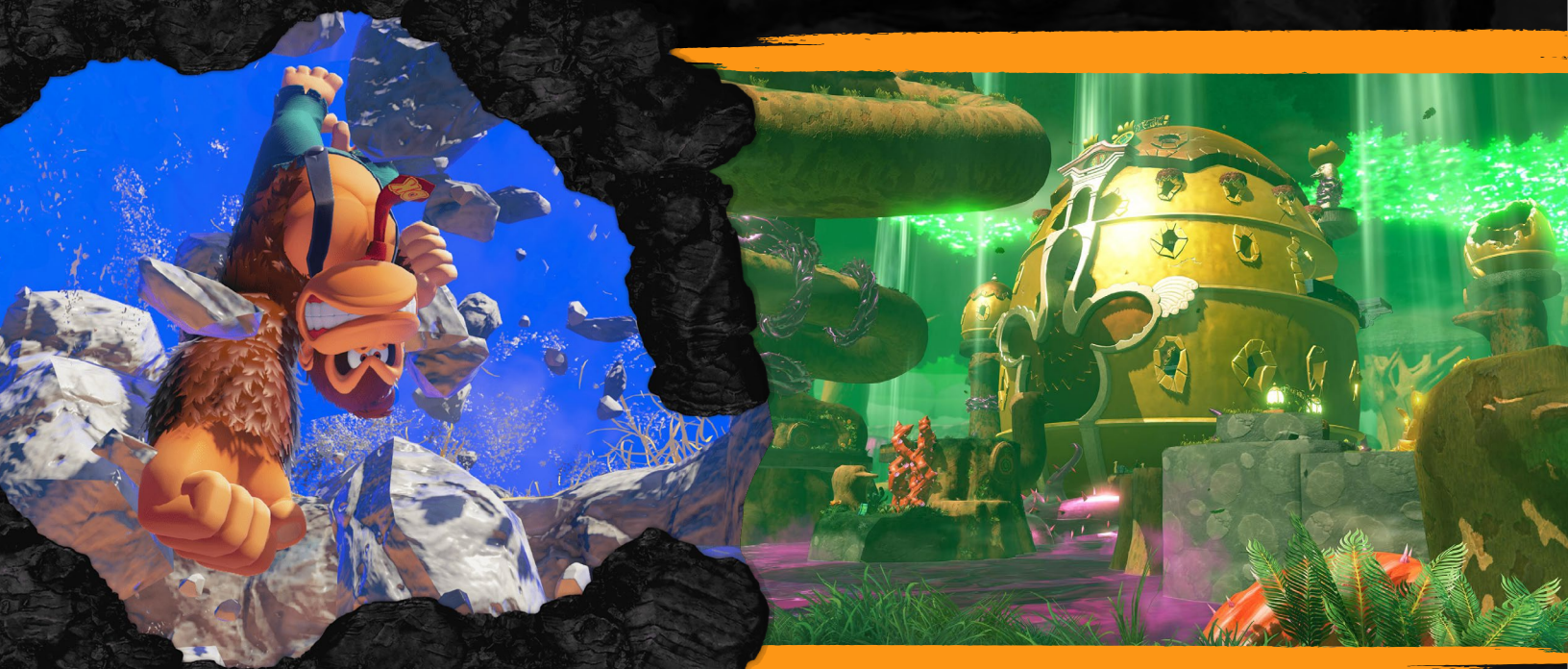
No entanto, uma imagem vazada sugere que a rocha pode, na verdade, ser uma versão infantil de Pauline, usando uma pulseira feita do mesmo material da criatura roxa. Será que a Nintendo está preparando alguma revelação bombástica?





## Um mundo cheio de segredos

Os cenários apresentados na Treehouse são ricos em detalhes. Um deles, chamado *Lagos Layer*, parece um oásis natural com vegetação exuberante, planícies douradas, tubulações verdes e cachoeiras cristalinas. A paleta de cores é vibrante, com plantas roxas, azuis, amarelas e verdes se misturando em meio à paisagem.



Em certos pontos, DK encontra rochas especiais com padrões brilhantes que causam ainda mais destruição quando arremessadas. Há também itens escondidos para colecionar — como fósseis e bananas douradas agrupadas em conjuntos, no melhor estilo Odyssey com suas “três luas”.




Em determinado momento, DK usa uma habilidade de bater no solo, o que eleva partes do cenário, permitindo acesso a locais mais altos. Essa ação também libera ondas de energia como uma sonda que revelam segredos escondidos debaixo da terra — incluindo, é claro, mais bananas douradas.







## O que esperar

Com lançamento marcado para 17 de julho de 2025, **Donkey Kong Bananza** promete ser uma das maiores aventuras da franquia. Exclusivo do Nintendo Switch 2 e com dublagem e legendas em português do Brasil, o jogo já deixou uma ótima impressão — e agora é torcer para que mais novidades sejam reveladas em breve! 



Donkey Kong Bananza (Switch 2)

**Desenvolvedor** Nintendo

**Gênero** Plataforma 3D

**Lançamento** 17 de julho de 2025





## Ilustra Blast

"Rei da Bananza" por Murilo Lopes





# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

## Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store e Amazon!



E-book  
Pokémon Let's GO  
R\$ **1,99**



E-book  
Fire Emblem:  
Three Houses  
R\$ **5,99**



COMPRAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play



Disponível na  
amazon.com



por **Felipe Castello**

Revisão: Alessandra Ribeiro

Diagramação: Leandro Alves



# Donkey Kong: o primata engravatado mais famoso do mundo dos games

Quando pensamos nas franquias mais marcantes da Nintendo, Mario com certeza é o nome que imediatamente vem à mente da maioria das pessoas. Mas lá nos idos de 1981, quando o bigodudo ainda era comumente chamado de *Jumpman* em sua primeira aparição nos *arcades*, um outro personagem dava as caras, pronto para arremessar barris e impedir o encanador de resgatar a indefesa Pauline: **Donkey Kong**, gorila que estrelou sua própria série de jogos ao longo do tempo e promete voltar com tudo no Switch 2 em **Donkey Kong Bananza**. Hoje nosso perfil é sobre ele, que recentemente recebeu até um *redesign* por parte da Big N. Segure firme e se prepare para uma aventura pela selva!



## Nasce uma lenda

**D**onkey Kong (ou DK para os íntimos) foi imaginado pelo lendário designer Shigeru Miyamoto, responsável pela criação de outras franquias de destaque da Nintendo, como Super Mario, The Legend of Zelda, Star Fox e Pikmin. Estreando como vilão no jogo de arcade que levava seu nome, Donkey Kong logo foi ganhando espaço no coração dos fãs, em especial ao estrelar sua própria série de jogos, a aclamada trilogia que começou com Donkey Kong Country.

A série, desenvolvida pelo estúdio britânico Rare, foi um sucesso entre a crítica desde o primeiro título. **Donkey Kong Country** não só apresentou um DK que não era o vilão, como também desenvolveu toda a sua história: um gorila que não queria briga com ninguém, vivendo tranquilamente em sua ilha, até ter sua famosa horda de bananas roubada pela gangue do maléfico **King K. Rool**.



Shigeru Miyamoto



Apartir daí, vieram as sequências **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** (estrelada por seus amigos Diddy Kong e Dixie Kong) e **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!** (estrelada por Dixie Kong e o jovem macaquinho Kiddy Kong). A caracterização de Donkey Kong e seus amigos estava criada: a partir daí, DK apareceu em inúmeros títulos da série Mario, assim como nas competições das séries Mario Kart, Mario Strikers, Mario Tennis, Mario Golf, Mario Party... A lista é longa, incluindo aparições em que o gorila foi jogável ou apenas um NPC.



Diddy Kong



Dixie Kong



Kiddy Kong



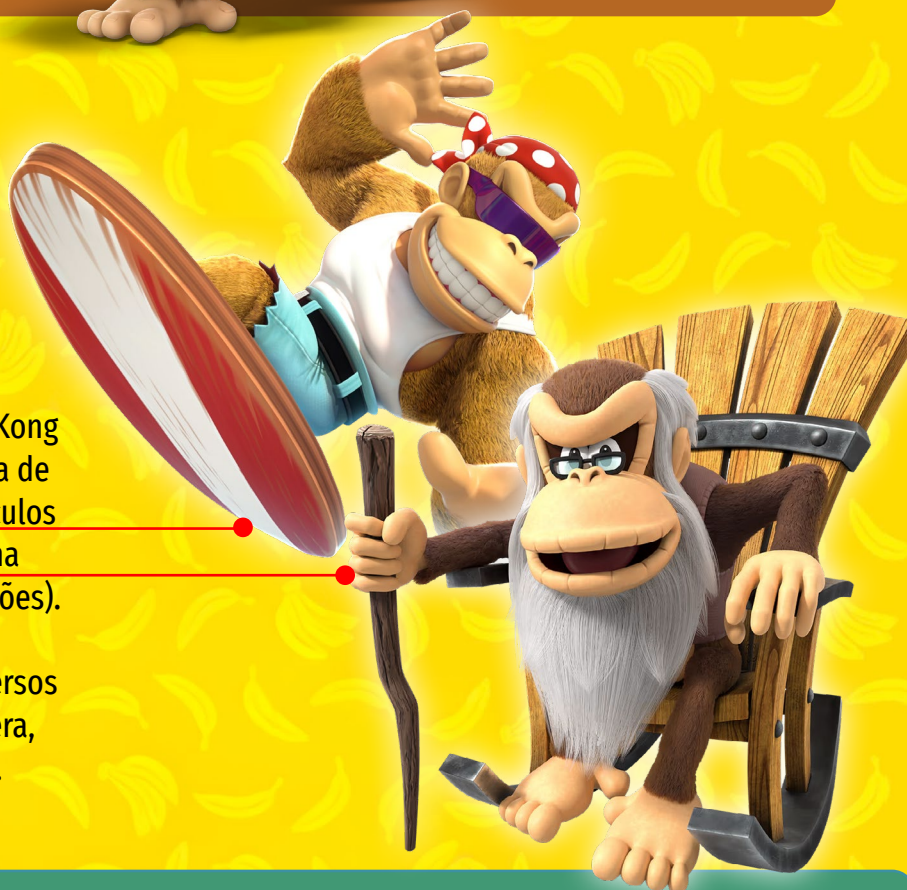


Ao longo do tempo, a personalidade de Donkey Kong se consolidou: apesar de tranquilo e um pouco bobalhão, DK não perde uma boa briga, ainda mais quando suas preciosas bananas ou sua família e amigos são ameaçados. Nos esportes, o gorila é sempre um dos personagens maiores e mais fortes; e nos jogos da série Mario, quase sempre se apresenta como um importante aliado do bigodudo e seus amigos.



## Macaquices em família

Não dá para falarmos sobre Donkey Kong sem entrarmos em detalhes sobre sua família e amigos. Afinal, muitos dos membros do clã Kong acompanharam DK nas suas aventuras, como na série Country e em Donkey Kong 64. Os Kongs mais conhecidos, com certeza, são Diddy Kong (amigo inseparável de DK), Dixie Kong (namorada de Diddy), **Funky Kong** (descolado gorila que usa óculos escuros e bandana) e **Cranky Kong** (figura paterna rabugenta, famoso por seus sermões e reclamações). Cabe falar que há uma antiga discussão extensa sobre a relação entre DK e Cranky, visto que diversos jogos parecem referenciar que o primata idoso era, na verdade, o Donkey Kong original dos *arcades*.



DK também conta com a ajuda de vários animais, conhecidos como Animal Friends, na maior parte de suas aventuras. O mais famoso é o rinoceronte Rambi, que pode ser montado para atacar inimigos e obstáculos, presente em quase todos os jogos estrelados por Donkey Kong. Outros amigos conhecidos do clã Kong são o papagaio Squawks, o peixe-espada Enguarde e o avestruz Expresso.





A família do gorila é um exemplo de união e trabalho em equipe: já enfrentaram juntos ameaças das mais diversas, como os reptilianos Kremlings liderados por King K. Rool, o grupo de maldosos instrumentos musicais Tik Tak Tribe e, mais recentemente, os Snowmads, tribo de animais antárticos com temática viking, liderados pelo sombrio Lord Fredrik. Apesar de ser o protagonista dos combates contra esses inimigos, Donkey Kong sempre recebe auxílio de sua família e amigos em todas as aventuras, seja como companhia (como é o caso de Diddy, Dixie e Cranky) ou como suporte com itens e informações valiosas (como é o caso de Funky Kong e da velhinha Wrinkly Kong).



Tik Tak Tribe



Kremlings



Lord Fredrik



Wrinkly Kong

## A estrela de uma série forte, mas pouco aproveitada

A franquia de jogos estrelada por DK, como vimos, sempre foi aclamada pelos fãs e pela crítica. Porém, quando a Microsoft completou sua aquisição da Rare, a série Donkey Kong e os outros jogos estrelados pelo gorila pareceram ficar congelados no tempo. Claro que a Nintendo manteve os direitos sobre os personagens, porém, sem o toque de mestre da Rare..., parecia que DK estaria relegado para sempre a fazer uma ponta em outras séries da Big N.

Contudo, depois de mais de uma década sem um grande lançamento, a Big N trouxe a série Country de volta com **Donkey Kong Country Returns**, lançado em 2010 no Wii. O jogo realmente marcou um retorno triunfal das aventuras de DK, numa pegada muito próxima dos jogos clássicos da época do SNES. Quatro anos depois, **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** chegou ao Wii U, e foi relançado em 2018 no Nintendo Switch.



O relançamento de **Tropical Freeze** animou muitos fãs, que imaginaram que isso era um sinal de que, em breve, uma nova aventura estrelada por DK e seus amigos poderia estar sendo desenvolvida. Mas, querendo ou não, um jogo realmente inédito para a série não era lançado desde 2014 – e, novamente, mais de uma década se passou sem um novo título. Porém, tudo mudou com o **Nintendo Direct focado no Switch 2**, onde tivemos o anúncio da mais nova aventura do gorila: **Donkey Kong Bananza** chega ao novo console em 17 de julho de 2025.



## Desenhando gorilas

Outro aspecto marcante de Donkey Kong sempre foi seu visual. Apesar de não aparecer na sua estreia no mundo dos jogos, o único item de vestimenta frequentemente usado pelo gorila é a sua icônica gravata vermelha, contendo suas iniciais “D” e “K” em amarelo. A gravata se tornou um verdadeiro símbolo do personagem, e tudo indica que, além dela, DK usará outras peças de roupa em Bananza, como suspensórios e um capacete com lanterna.



Já as feições de Donkey Kong foram sendo mudadas com frequência ao longo dos anos. Antes dos jogos desenvolvidos pela Rare, DK tinha uma expressão mais boba, sem ter uma identidade fixa, usada principalmente nos diversos relançamentos para consoles do **Donkey Kong** original dos *arcades*. Foi a partir de **Donkey Kong Country** que os designers da Rare moldaram o visual mais conhecido do gorila: seu topete ondulado na ponta, corpo mais musculoso e uma expressão mais zangada, causada pelo formato do rosto ao redor dos olhos.




Recentemente, antes mesmo do anúncio de **Donkey Kong Bananza**, a Big N passou a usar imagens promocionais que traziam um visual atualizado de DK, e isso logo chamou a atenção (e dividiu) os fãs do personagem. Agora, o gorila conta com uma expressão mais amigável e menos zangada do que antes – e, com isso, como já pudemos ver nos trailers e vídeos de jogabilidade de Bananza, DK está mais expressivo do que nunca! Apesar das discussões envolvendo o novo visual, é inegável que agora temos um design que transmite muito melhor o espírito mais aventureiro e um pouco bobalhão de Donkey Kong. Afinal, DK sempre foi muito mais do que apenas um brutamontes furioso.





## O futuro é brilhante como uma banana dourada

Como vimos, Donkey Kong passou por altos e baixos ao longo de sua história, mas nunca deixou de ter um lugar especial no coração dos fãs. Com seu retorno em Donkey Kong Bananza, o gorila conta com um visual diferente, uma aventura em um novo console e a promessa de uma nova fase para sua franquia. Agora, nos resta torcer para que Bananza seja mesmo um (re)começo, e DK e sua turma voltem a ocupar o protagonismo que tanto merecem em meio às franquias de peso da Nintendo.

E se tem uma coisa que a história nos ensinou é que, por mais que o tempo passe, Donkey Kong nunca sai de moda: ele está apenas esperando a próxima oportunidade para bater no peito, salvar suas bananas e pular de volta à ação ao lado de seus amigos. 





# 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**



COMPRAR NO  
Google™ play



BAIXAR NO  
Google™ play





por **Fernando Lorde**

Revisão: Cristiane Amarante  
Diagramação: Cristian Rodrigues



## Os 10 Melhores Jogos da Franquia Donkey Kong

Desde sua estreia nos arcades em 1981, **Donkey Kong** se consolidou como um dos personagens mais icônicos da Nintendo. A franquia, que começou com o encanador Mario enfrentando um gorila gigante, evoluiu ao longo das décadas e deu origem a alguns dos melhores jogos de plataforma já feitos. Misturando inovação, carisma e desafios criativos, os títulos estrelados pelo macacão e sua turma deixaram uma marca profunda no universo dos games.



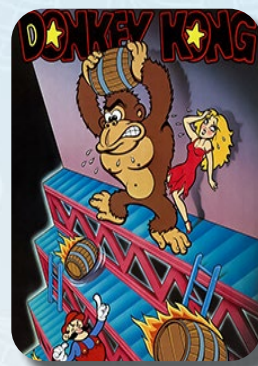
Com dezenas de lançamentos ao longo de mais de 40 anos, é natural que alguns jogos se destaquem mais que outros — seja pela qualidade técnica, impacto cultural, inovação ou pura diversão. Por isso, preparamos uma seleção dos **dez melhores jogos da franquia Donkey Kong**, ranqueados com base em sua relevância histórica, legado e jogabilidade.



Prepare-se para revisitar selvas cheias de desafios, trilhas sonoras memoráveis e barris voadores. Vamos ao ranking:

## Donkey Kong (Arcade, 1981)

O jogo que iniciou tudo ainda merece respeito. Lançado originalmente para arcades, **Donkey Kong** colocou os jogadores no controle de Jumpman (futuramente conhecido como Mario) em uma missão para salvar Pauline das garras de um gorila malvado. O game não só marcou o nascimento de Donkey Kong como personagem, mas também lançou as bases para o gênero de plataforma.



Embora seus controles simples e suas mecânicas rudimentares possam parecer datados hoje, é impossível negar sua importância histórica. A inovação de ter múltiplas fases com desafios diferentes foi revolucionária para a época. Foi também um dos primeiros jogos a contar uma narrativa simples dentro do gameplay, algo raro nos anos 80.

Seu legado é tão grande que até hoje o jogo é referenciado, recriado e homenageado por desenvolvedores e fãs. Sem ele, não haveria Mario, Donkey Kong Country, a Nintendo ou sequer os videogames como conhecemos hoje.



## Donkey Kong Land (Game Boy, 1995)

Lançado como uma espécie de complemento portátil para Donkey Kong Country, **Donkey Kong Land** conseguiu adaptar com sucesso a complexidade do SNES para a tela monocromática do Game Boy. A Rare fez um trabalho impressionante ao manter o espírito da versão de console mesmo com as limitações técnicas.



O jogo apresentava novas fases, não sendo uma simples cópia do original, o que garantiu sua relevância própria. Com uma trilha sonora adaptada de forma engenhosa e um level design criativo, este jogo provou que grandes experiências podiam caber no bolso. Ele também foi um dos primeiros grandes exemplos de como levar franquias importantes da Nintendo para o portátil com qualidade.

Apesar de ser ofuscado por seus irmãos maiores do SNES, Donkey Kong Land e suas continuações são uma joia que merece ser lembrada, especialmente por sua ousadia e inventividade no hardware limitado do Game Boy.

## Donkey Kong (Game Boy, 1994)

Esse título muitas vezes é esquecido, mas merece destaque. Lançado para o Game Boy, **Donkey Kong '94** começa como um remake do jogo de arcade, mas se transforma rapidamente em um quebra-cabeça de plataforma expansivo com mais de 100 fases.



O game introduziu uma jogabilidade surpreendentemente profunda, incluindo novas habilidades de Mario e uma variedade de mecânicas criativas que seriam depois usadas na série Mario vs. Donkey Kong. Seu uso do Super Game Boy para trazer cores e molduras especiais também foi pioneiro.

É uma obra-prima em design portátil, e muitos consideram esse um dos melhores jogos do Game Boy. Um exemplo claro de como reinventar uma fórmula clássica de forma inteligente e divertida.



## Donkey Kong 64 (Nintendo 64, 1999)

**Donkey Kong 64** foi o primeiro jogo 3D da franquia e seguiu os passos de Banjo-Kazooie, expandindo o universo DK com um gigantesco mundo a ser explorado. Trazia cinco personagens jogáveis, cada um com habilidades únicas, e dezenas de colecionáveis espalhados pelos mundos interconectados.



Embora criticado por alguns pelo excesso de itens para coletar, o jogo foi uma façanha técnica na época, exigindo o Expansion Pak do N64 para rodar. Ele também introduziu o lendário DK Rap, uma das canções mais curiosas — e controversas — da história da Nintendo. Ainda assim, a variedade de jogabilidades entre os personagens e o humor peculiar conquistaram muitos fãs.

Apesar de não envelhecer tão bem quanto outros jogos da lista, **Donkey Kong 64** representa uma era de experimentação e ambição dentro da Rare e da Nintendo, e merece seu espaço na história da franquia.

## Donkey Kong Country Returns (Wii, 2010)

Após anos em hiato, **Donkey Kong Country Returns** marcou o retorno triunfal da série 2D, desta vez sob a tutela da Retro Studios. Com gráficos vibrantes, física refinada e um level design desafiador, o jogo capturou com maestria o espírito dos clássicos da Rare enquanto os modernizava para uma nova geração.



Um dos pontos altos foi o retorno do gameplay cooperativo com Diddy Kong, trazendo de volta a dinâmica dupla que os fãs adoravam. A dificuldade elevada agradou aos jogadores mais hardcore e ajudou a solidificar o Wii como uma plataforma com títulos desafiadores, além de casuais.

**Returns** provou que Donkey Kong ainda tinha muito a dizer no mundo dos games e reintroduziu o personagem a uma nova audiência, com enorme sucesso comercial e de crítica.



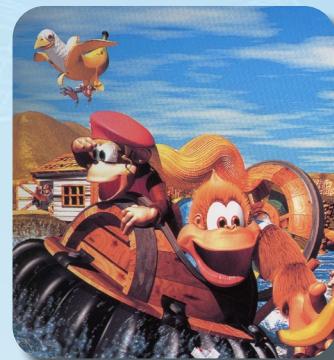
## Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! (SNES, 1996)

O terceiro jogo da trilogia Country original é frequentemente subestimado, mas oferece uma das experiências mais refinadas da série. Com Dixie e Kiddy Kong como protagonistas, **DKC 3** trouxe fases ainda mais complexas, novos veículos no mapa e uma ambientação mais variada, indo de florestas a fábricas abandonadas.



Sua trilha sonora, embora não tão impactante quanto a de seus antecessores, ainda brilha com composições atmosféricas e melancólicas. O design de fases incentivava a exploração, com segredos bem escondidos e uma progressão mais aberta.

É um jogo robusto, que merece ser revisitado com olhos mais atentos. Não foi tão inovador quanto os dois primeiros, mas refinou praticamente todos os aspectos da fórmula.



## Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U/Switch, 2014/2018)

A sequência de Returns elevou ainda mais o patamar. **Tropical Freeze** é considerado por muitos como o melhor jogo de plataforma 2D da década de 2010. A Retro Studios trouxe um desafio mais justo, mecânicas refinadas e uma apresentação audiovisual estonteante, com destaque para a trilha sonora assinada por David Wise, retornando à franquia após anos.



A adição de novos personagens jogáveis como Cranky e Dixie trouxe variedade e exigiu estratégia nas escolhas. Cada fase é uma pequena obra de arte, com animações fluidas e mudanças dinâmicas nos cenários. Os chefes também receberam um enorme salto de qualidade, com lutas memoráveis e bem coreografadas.

Apesar de o lançamento inicial no Wii U ter limitado seu alcance, o relançamento no Switch deu ao jogo a visibilidade que merecia — e cimentou seu lugar como um dos grandes da série.





## Donkey Kong Country (SNES, 1994)

O original que começou a era de ouro da Rare com a Nintendo. **Donkey Kong Country** surpreendeu o mundo com seus gráficos pré-renderizados revolucionários e sua trilha sonora atmosférica. Foi um marco técnico e comercial que ajudou o SNES a competir com o Sega Genesis em pleno auge da guerra dos consoles.



A jogabilidade fluida e a alternância entre Donkey e Diddy ofereciam profundidade e estratégia, enquanto o design de fases era, ao mesmo tempo, desafiador e acessível. A variedade de ambientes e inimigos tornava cada fase memorável.

Além disso, o jogo **redefiniu Donkey Kong como protagonista**, estabelecendo o visual e o tom que a franquia seguiria pelos próximos anos. Um clássico incontestável.

## Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Switch, 2018)

Sim, Tropical Freeze aparece novamente — desta vez em sua versão definitiva no Switch. A combinação entre sua apresentação impecável, gameplay refinadíssimo e acessibilidade aumentada com a inclusão de Funky Kong (no modo fácil) tornou este o jogo mais completo da franquia.



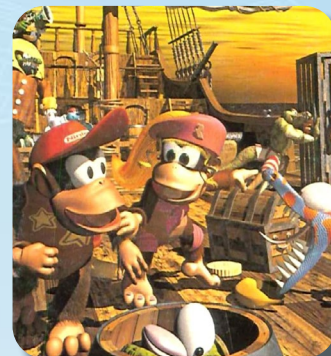
Cada fase é construída com um nível de detalhe raramente visto no gênero. Os visuais são deslumbrantes, a trilha sonora é magistral e o desafio é calibrado com precisão. É um jogo que agrada tanto veteranos quanto novatos, sem jamais comprometer sua identidade.

Tropical Freeze representa o auge da franquia Donkey Kong: um jogo que respeita seu passado, mas não tem medo de inovar e se reinventar com maestria. Um verdadeiro clássico moderno.



## Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES, 1995)

Se o primeiro DKC foi revolucionário, **Diddy's Kong Quest** foi o refinamento dessa fórmula. Com Diddy e Dixie como protagonistas, o jogo trouxe um level design mais criativo, dificuldade mais elevada e uma trilha sonora que muitos consideram a melhor de toda a história da Nintendo.



Cada mundo tinha uma identidade única, e as fases estavam repletas de mecânicas inéditas e segredos instigantes. A atmosfera sombria e a narrativa de resgate adicionavam camadas de profundidade raramente vistas em jogos de plataforma na época.

É frequentemente citado como o ápice da era Rare na Nintendo — e como um dos melhores jogos de plataforma de todos os tempos —, e por boas razões. Um jogo que envelheceu como vinho e continua sendo um dos favoritos dos fãs.

## Menções Honrosas

### Mario vs. Donkey Kong (GBA, 2004)

Este **spin-off** se passa anos depois da rivalidade original entre os dois personagens e trouxe uma abordagem única de puzzle-plataforma. No controle de Mario, o jogador precisa capturar Donkey Kong, que roubou uma remessa de brinquedos Mini-Mario. Com centenas de níveis criativos, o jogo mistura lógica e precisão em desafios bem projetados.



A jogabilidade é centrada em ativar mecanismos, carregar chaves e manipular elementos do ambiente — com controles simples, mas muita complexidade estratégica. As animações são cheias de charme, e os visuais são coloridos e nítidos, tirando ótimo proveito do hardware do Game Boy Advance.

Esse título deu origem a uma sub-franquia própria, com várias continuações nos portáteis da Nintendo. Sua inclusão aqui é mérito de sua qualidade, originalidade e por resgatar a rivalidade clássica entre Mario e Donkey em um novo contexto.



## Donkey Kong Jungle Beat (GameCube/Wii 2004/2009)

**Jungle Beat** é um jogo diferente de tudo que a franquia já viu. Controlado originalmente com os bongôs DK do GameCube, o jogo usava batidas nos tambores para fazer Donkey Kong andar, pular e atacar — uma proposta ousada que foi surpreendentemente funcional e divertida.




Mas além do controle inovador, o jogo também impressionava pelo visual: foi um dos jogos 2.5D mais bonitos do console, com animações suaves e chefes imponentes. O ritmo de jogo era rápido, fluido e recompensador, com um sistema de pontuação por combos que incentivava dominar cada fase.

Embora tenha passado despercebido por muitos na época, Jungle Beat envelheceu bem e é um exemplo corajoso da vontade da Nintendo de inovar. Ganhou até uma versão adaptada para Wii, com controles tradicionais, que provou que o design de fases era excelente por si só.

## Um ícone dos videogames

A franquia Donkey Kong é um verdadeiro pilar da história da Nintendo e dos videogames em geral. De suas raízes simples nos arcades até as experiências cinematográficas e complexas do Switch, Donkey e sua turma demonstram uma incrível capacidade de se reinventar sem perder a essência.

Cada título dessa lista tem seus méritos únicos, e juntos contam a história de uma das jornadas mais fascinantes do mundo dos games. Seja você um veterano que cresceu com o SNES ou um novato encantado pelas aventuras no Switch, sempre há um Donkey Kong pronto para te surpreender. 





# Guias Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee The Witcher 3: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book  
Pokémon Let's GO  
R\$ **1,99**



E-book  
The Witcher 3:  
Wild Hunter  
R\$ **2,90**



COMPRAR NO  
Google play



COMPRAR NO  
Google play



por **Leandro Alves**

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Felipe Castello



# Nintendo Switch 2: dez jogos que mal posso esperar para jogar

O **Nintendo Switch 2** está chegando. E, além de toda performance, poder gráfico e promessas tecnológicas, uma coisa é certa: não adianta nada ter um console parrudo se ele não vier acompanhado de jogos otimizados, divertidos e que despertem a nossa curiosidade. Por isso, decidi montar uma lista com os dez títulos que mais quero jogar nessa nova geração — aqueles que acredito que vão entregar diversão e uma experiência digna do padrão Nintendo. Bora conferir?



**A**ntes de começar, vale avisar: a lista não está em ordem de preferência. Isso porque ainda estou dividido sobre quais merecem certos lugares. Mas todos aqui são jogos que espero ver rodando lisos, bonitos e, principalmente, divertidos no novo Switch.



## 10. Street Fighter 6 – Years 1-2 Fighters Edition



Lançado originalmente em 2023 pela Capcom, **Street Fighter 6** trouxe mecânicas inovadoras, visuais belíssimos e ótima performance, consolidando-se como um dos grandes jogos de luta competitiva da atualidade. Com profundidade nas mecânicas e um elenco cativante, não é difícil entender por que este título está no meu top 10.

Estou particularmente empolgado com a versão **Years 1-2 Fighters Edition**, que inclui as expansões dos dois primeiros anos e adiciona personagens icônicos como M. Bison e Akuma. Que venha a porrada no Switch 2!



09.

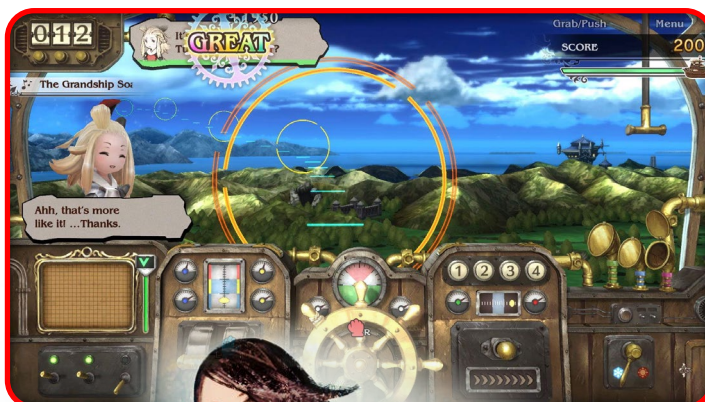
## Bravely Default: Flying Fairy HD Remaster

# BRAVELY DEFAULT™

## FLYING FAIRY

**HD** Remaster


**Bravely Default** mora no meu coração. Lembro que meu irmão e eu gostávamos tanto que acabei comprando uma cópia só para ele, só pra não termos que dividir o 3DS. Cidades desenhadas à mão, classes variadas, personagens carismáticos e um enredo que, mesmo com um toque infantil, me envolveu. E, claro, meu gênero favorito: JRPG.



Depois de finalizar **Bravely Default II** com 100% em janeiro deste ano, estou pronto para revisitar Tiz e cia em alta definição. Quem sabe não vem aí também alguma novidade ou surpresa extra?





# 08. Hogwarts Legacy



Como fã de Harry Potter, que leu os livros, assistiu aos filmes e agora aguarda ansiosamente a série, é claro que **Hogwarts Legacy** está nessa lista. Quero muito ver como o jogo vai se comportar no Switch 2.



Os vídeos comparativos já mostram um bom trabalho de otimização, com visuais agradáveis e performance sólida. Tomara que o modo portátil aproveite ao máximo o suporte ao **VRR (Variable Refresh Rate)**, garantindo uma experiência fluida e imersiva. Preparado para receber minha carta de Hogwarts!

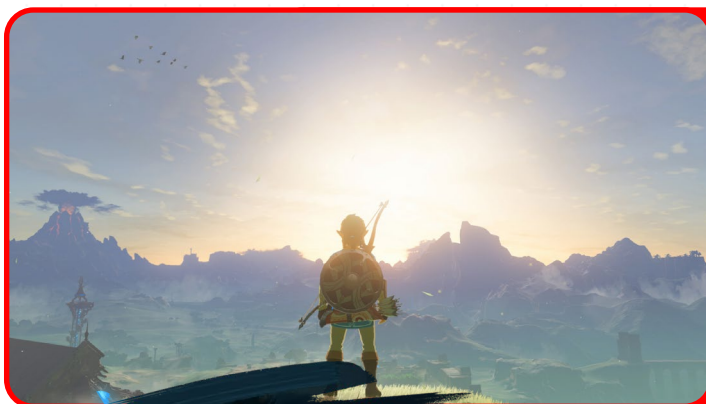


07.

## The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Switch 2 Edition



Zelda sempre foi minha série favorita — desde A Link to the Past no SNES. E **Breath of the Wild** elevou isso a outro nível: me trouxe ansiedade, alegria, emoção e mais de 300 horas de pura exploração em Hyrule.



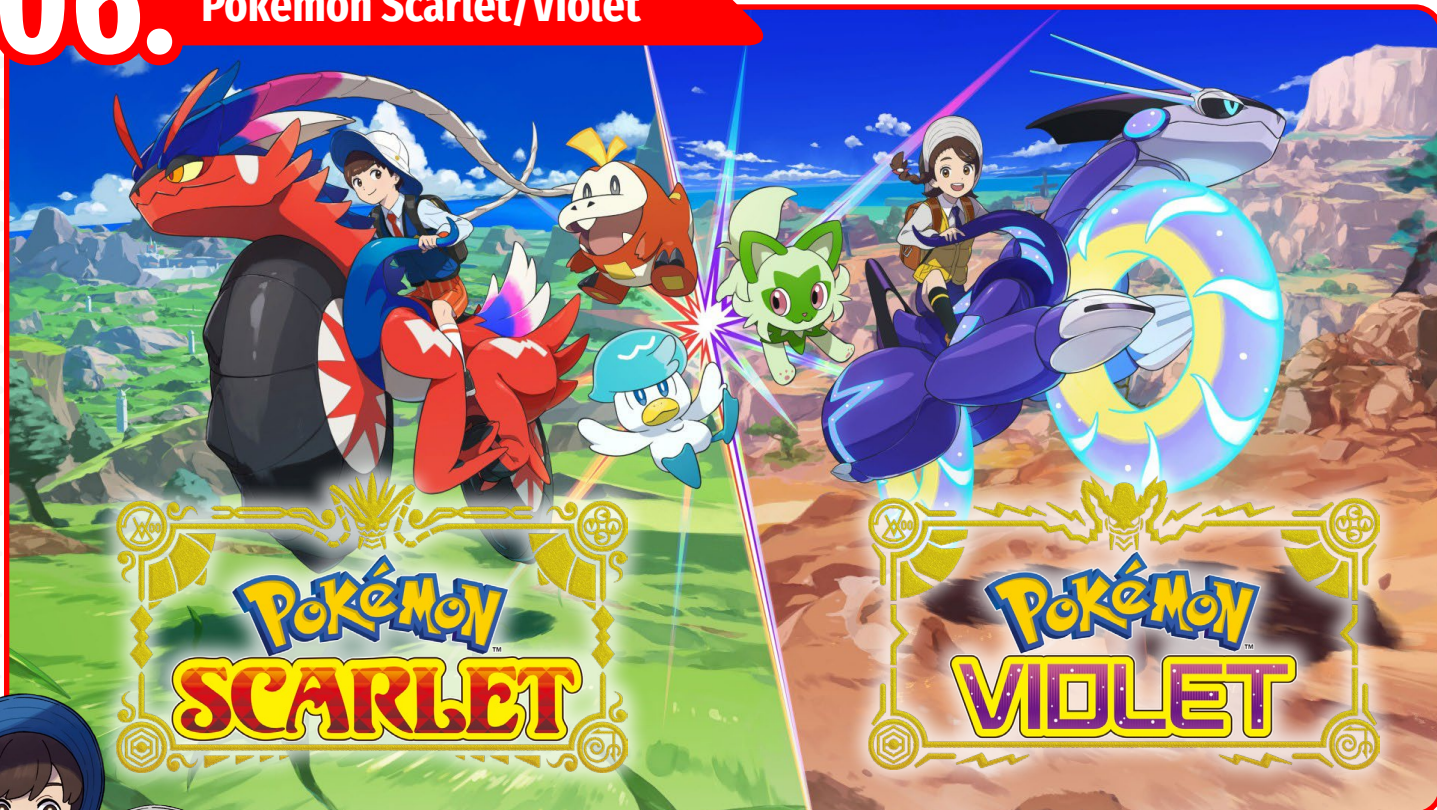
Estava jogando novamente no modo Hero, mas com o anúncio da nova versão em português do Brasil, somado à promessa de melhorias na performance e resolução, decidi esperar. Nada como curtir essa obra-prima no meu idioma nativo e com a performance que ela merece. Epona, me aguarde!





06.

## Pokémon Scarlet/Violet



Sou fã de Pokémon desde Red/Blue e cheguei a competir na antiga Liga Oficial Pokémon. Por isso, me dói ver o estado em que **Scarlet/Violet** foi lançado. Paldea merece ser vivida sem bugs, com performance decente e visuais caprichados.

Mesmo não esperando milagres nas texturas, espero que os demais problemas sejam resolvidos. Afinal, explorar uma região tão vasta, decidir sua própria jornada e capturar Pokémon nos seus habitats naturais é algo que continua muito recompensador.





# 05. Pokémon Legends: Z-A – Switch 2 Edition



Sim, mais um Pokémon. Apesar dos meus problemas com **Legends: Arceus**, confesso que Z-A me despertou certa esperança. A mecânica de batalha em tempo real promete, e a volta das Mega Evoluções reacendeu o hype.

Ainda sabemos pouco, mas a expectativa é grande: novos Pokémon? Novas Megas? Novos personagens? Que a **Game Freak** nos entregue, enfim, um jogo à altura da franquia.





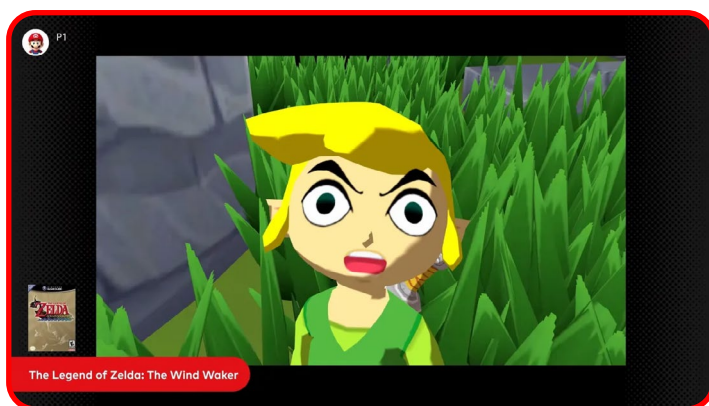
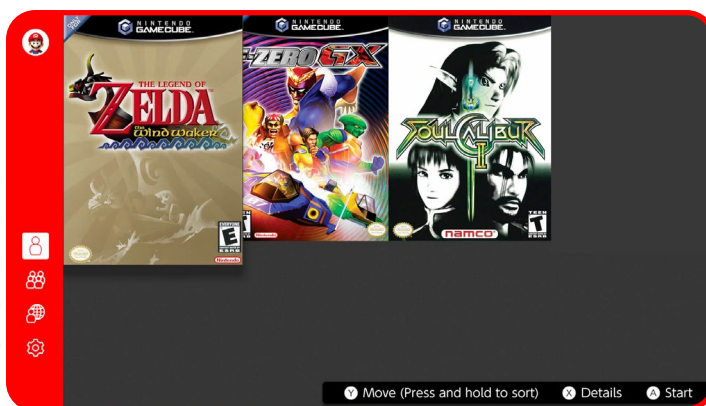
# 04. The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube – NSO + Expansion Pack)



Charmoso, estiloso e com uma das trilhas sonoras mais memoráveis dos games: **The Wind Waker** é tudo isso. Pena que não é a versão HD que eu queria, mas... é o que temos para hoje.



Torço para que o jogo funcione bem nos Joy-Con e no Pro Controller, porque o controle do GameCube anda bem salgado. Só espero que não tragam de volta a missão da Triforce da Coragem em sua versão original — quem jogou, sabe o trauma! Vamos ver como será essa versão, a partir de 5 de junho.





# 03. Mario Kart World



Ahhh, **Mario Kart**! O rei das tretas está de volta, agora com até 24 competidores, mundo aberto, novos itens, karts, pistas e personagens. E o melhor: modo **Knockout Tour**, onde só os mais habilidosos seguem na disputa.

Ver a cara do seu amigo pela **câmera do Switch 2** depois de acertá-lo com um casco azul? Impagável. Mesmo com o famigerado preço salgado, Mario Kart é diversão garantida por muitos e muitos anos.



02.

## Donkey Kong Bananza



Esse jogo ainda é um mistério, mas promete. Visualmente lembra muito **Mario Odyssey**, principalmente na ideia de coletar bananas como se fossem luas.

O que mais me chamou atenção foi o fato de poder destruir quase tudo no cenário. Imagino o trabalho da equipe de level design para oferecer algo assim. Aposto que teremos mais informações num possível Nintendo Direct em junho. Por enquanto, sigo curioso (e esperançoso!).



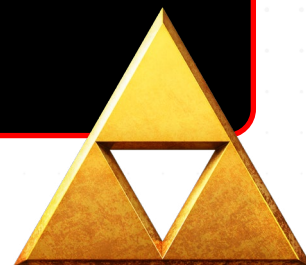


01.

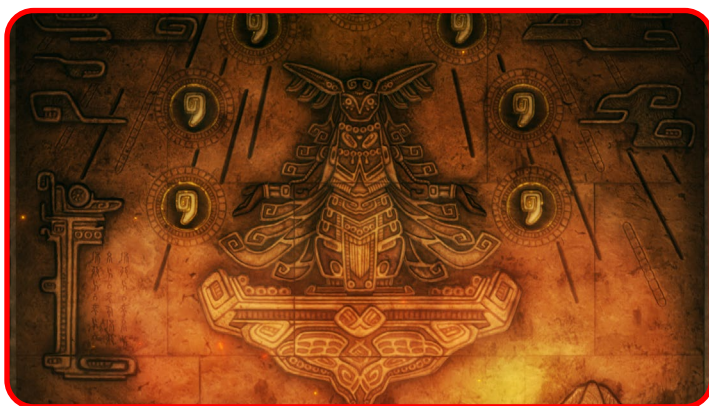
## Hyrule Warriors: Age of Imprisonment



Obrigado, Koei Tecmo! A palavra da vez é ansiedade. Reviver o passado com Zelda, Rauru, Sonia e outros nomes importantes na fundação de Hyrule vai ser simplesmente épico.



Os trailers impressionam com belos efeitos de luz e sombra, combos dinâmicos e batalhas massivas. Assim como em **Age of Calamity**, estou pronto para gastar muitas horas lutando por Hyrule novamente.





## Menção Honrosa


### Fire Emblem: Path of Radiance (GameCube – NSO + Expansion Pack)



Nunca tive a chance de jogar esse título no GameCube. Lembro de ler sobre ele nas revistas da época e imaginar como seriam as batalhas e a história. Mas, na época, console era luxo.

Agora, finalmente terei a chance de conhecer **Path of Radiance**, mesmo com seu visual datado. Que Ike me guie nessa jornada! Então, vale aqui como menção honrosa!



Esses são os principais jogos que quero jogar no **Nintendo Switch 2** neste ano. Não sei se todos sairão agora, mas uma coisa é certa: vou jogá-los — nem que seja pegando emprestado de um amigo. E você, tem sua própria lista? Compartilha com a gente! 



# Guias Blast

## Super Smash Bros. Ultimate

## Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book  
SSMB Ultimate  
**R\$4,90**



E-book  
30 anos de aventuras  
**grátis**



COMPRAR NO  
Google play



COMPRAR NO  
Google play



SWITCH 2



por Farley Santos

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello

# MARIOKART WORLD™



## Mario Kart World é um rali empolgante por um mundo expansivo

**Mario Kart World** aposta em um universo vasto e interconectado que nos convida a dirigir para quase qualquer lugar, sem abrir mão das disputas emocionantes. Com uma ampla variedade de conteúdo e várias formas de se divertir com os amigos, o jogo se destaca como um dos grandes títulos da franquia graças ao seu visual vibrante e riqueza de detalhes. Embora, em alguns momentos, não consiga alcançar toda a sua ambição, o resultado é uma experiência envolvente e marcante.





## O mundo é a corrida

**M**ario Kart World mantém a essência da franquia com pistas caóticas recheadas de itens e caminhos que exigem reflexos rápidos. A grande novidade está nas pistas interligadas, que exigem que os pilotos se desloquem de um circuito a outro. Essa transição adiciona uma dinâmica inédita às competições, pois o deslocamento entre circuitos passa a fazer parte da própria disputa. Confesso que adorei essa mudança: a viagem agora é parte da corrida, o que dá um ar de aventura que nunca tinha sentido em um Mario Kart.



A introdução de 24 corredores também contribui para o aumento do caos. Com tantos competidores simultâneos, o controle sobre a corrida fica mais difícil, mas ao mesmo tempo mais emocionante. Isso fica ainda mais aparente no inédito modo Eliminatória, que funciona como um longo rali em que a posição em cada corrida é crucial. Ao longo da competição, o número de corredores vai diminuindo, tornando as corridas finais ainda mais tensas e disputadas.







Novas técnicas também entram em cena, complementando a tradicional derrapada com turbo. O salto carregado, a habilidade de correr pelas paredes e o deslizar em corrimãos ou outras estruturas oferecem mais opções para quem busca melhorar suas habilidades. Além disso, a possibilidade de retroceder o tempo é uma adição interessante, permitindo que o jogador corrija deslizes e mantenha o controle da corrida, sem tornar a experiência frustrante.



Os circuitos nos instigam a explorar as novas técnicas com várias opções de caminhos e atalhos, muitos deles de difícil acesso. Isso possibilita que corredores experientes encontrem rotas impressionantes e até complicadas, além de trazer um ar de novidade recompensador ao descobrir novas rotas. Mesmo com essa complexidade, o jogo continua acessível, garantindo diversão e competitividade também para os jogadores casuais.





Embora as disputas em regiões interconectadas sejam criativas, a nova estrutura traz algumas limitações. As estradas entre os circuitos são em sua maioria pouco inspiradas, com pistas predominantemente retas. Além disso, embora haja elementos como carros e personagens que tentam sabotar os corredores, esses não são suficientes para tornar o trajeto mais interessante. Por fim, fora a primeira corrida, os circuitos subsequentes têm apenas uma volta, o que diminui o impacto e o encanto de cada pista.



## Dirigindo para qualquer lugar

Fora das corridas, podemos explorar o mundo no Modo Livre, um dos grandes destaques de World. Nele, é possível se aventurar livremente pelos circuitos e áreas intermediárias, que contam com várias atividades, como ativar painéis “bloco ?” de difícil acesso e coletar moedas Peach espalhadas pelo ambiente. Também há missões variadas, como coletar moedas azuis enquanto desviamos de vacas, atravessar o tráfego contra o relógio ou escalar paredes para alcançar áreas elevadas, entre outras atividades criativas.





Fiquei realmente impressionado com o capricho nos detalhes: tem hora do dia, clima mudando, personagens caminhando, tráfego de veículos — dá vontade de simplesmente parar e apreciar a paisagem. As atividades podem ser realizadas tanto no modo offline quanto online, o que adiciona uma camada extra de interação. Só faltou mesmo a opção de curtir a modalidade com mais pessoas no mesmo console.



No entanto, apesar da boa quantidade de atividades, o Modo Livre deixa uma sensação de vazio, com várias áreas sem objetivos reais ou interações mais profundas. As recompensas, porém, são pouco empolgantes: ao completar missões, o jogador desbloqueia apenas adesivos para os karts, em um sistema de conquistas que pouco impacta a experiência geral. Particularmente, acredito que a exploração seria mais interessante com desbloqueios e missões mais significativas — tanto esforço para ganhar só um adesivo?







## Muitas formas de se divertir

Além das corridas principais e o Modo Livre, Mario Kart World oferece diversos modos alternativos perfeitos para curtir com os amigos. O principal deles é o Confronto, que permite criar disputas com regras customizadas, como times e quantidade de corridas. Um detalhe interessante é a possibilidade de disputar várias rotas dentro de uma mesma pista, com mudanças de layout a cada volta — recurso que mantém cada corrida imprevisível e dinâmica.



Os modos de batalha, que incluem as tradicionais disputas de estourar balões ou coletar moedas, estão de volta e continuam intensos e imprevisíveis. Já o Contrarrelógio é para aqueles que buscam a excelência e melhores tempos, e o retorno dos fantasmas traz um desafio adicional, permitindo que os corredores tentem superar o tempo de outros jogadores do mundo todo.







Muitos desses modos podem ser aproveitados no multiplayer, tanto local quanto online. No modo local, é possível jogar com a tela dividida ou conectar vários sistemas para uma experiência compartilhada. No entanto, o jogo não oferece suporte ao recurso Game Share do Switch 2, o que poderia ter sido uma adição interessante para ampliar ainda mais a diversão em grupos locais.



A modalidade online mantém a fórmula dos títulos anteriores, sendo ideal para disputas rápidas com jogadores do mundo todo. Aqui a dinâmica muda por causa da habilidade aumentada dos participantes, deixando as corridas ainda mais caóticas e brutais. É uma pena a ausência de opções mais elaboradas na hora de montar as salas ou maneiras de equilibrar melhor o nível dos jogadores, mas é um modo que diverte.







## Carisma e detalhes em uma experiência exuberante

Na ambientação, Mario Kart World se destaca pelo visual vibrante e colorido, com cenários detalhados e cheios de detalhes. As variações de hora do dia e clima reforçam a imersão, dando vida a um mundo que parece sempre em movimento. O salto técnico proporcionado pelo novo console é evidente, com modelos mais elaborados, texturas refinadas e um desempenho sólido. O modo foto é uma adição bacana para quem gosta de registrar momentos ou capturar imagens mais criativas dentro do jogo.



No campo do elenco, World é o maior de toda a série, com 50 corredores entre personagens principais e secundários. Há uma inclusão curiosa de inimigos e outras figuras, como a vaca Muu Muu, Goomba e Wiggler, além de personagens icônicos como Pianta de Mario Sunshine. Os corredores principais também têm diversas opções de roupas estilosas, só é uma pena que a variedade seja limitada, especialmente para os menos populares.







A trilha sonora é outro destaque, com faixas diversificadas e remixes de músicas clássicas da série em uma mistura de novidade e nostalgia. Assim como nos últimos títulos, boa parte das músicas recebeu arranjos impressionantes no estilo big band, algo que já está se tornando característica própria da série. No entanto, devido à constante mudança na trilha sonora, a parte sonora acaba perdendo um pouco de sua intensidade.

Por fim, pela primeira vez na franquia, World está completamente localizado em português, o que torna a experiência mais acessível. Além disso, há um grande potencial futuro com atualizações, com a possibilidade de adicionar novas pistas, modos e personagens, mantendo o jogo sempre atualizado e com novas opções.








## Um universo novo e fenomenal

**Mario Kart World** é uma adição sólida à franquia, com mudanças interessantes que trazem novas dinâmicas para a série. A introdução de pistas interligadas e técnicas inéditas oferecem novos graus de complexidade, sem deixar de lado um bom equilíbrio para os jogadores casuais. No entanto, alguns pontos, como a falta de inspiração nas estradas entre os circuitos e as recompensas pouco atrativas do Modo Livre impedem o jogo de alcançar todo o seu potencial.



Ainda assim, o jogo cativa com um visual incrível, modos divertidos e uma atmosfera dinâmica que captura a essência caótica do que é Mario Kart, além de oferecer possibilidades para o futuro. No fim das contas, Mario Kart World me conquistou — é caótico, bonito e viciante do jeito que a série sabe ser. 



### Prós

- O mundo interconectado oferece uma experiência de corrida inovadora;
- Pistas criativas e repletas de caminhos alternativos que instigam o domínio das técnicas avançadas;
- Grande variedade de modos, perfeitos para jogar sozinho ou com amigos;
- Diversidade considerável de conteúdo para ser explorado;
- Ambientação vibrante, detalhada e cheia de carisma.



### Contras

- As estradas entre os circuitos apresentam design simples e desinteressante na maior parte das vezes;
- O Modo Livre é pouco elaborado e suas recompensas são pouco relevantes;
- A modalidade online continua com poucas opções de customização.



Mario Kart World (Switch 2)

**Desenvolvedor** Nintendo

**Gênero** Corrida

**Lançamento** 05 de junho de 2025

Nota **9.0**



# 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



por **Felipe Castello**

Revisão: Alessandra Ribeiro

Diagramação: Leandro Alves



## *diversão e caos em dose dupla*

O lançamento de **Mario Kart World** está logo ali, e já estamos por dentro de diversos detalhes do novo título da série de corrida estrelada pelo encanador e seus amigos. Corridas com 24 jogadores, novas manobras e pistas interligadas são só algumas das novidades, mas sabemos que a franquia sempre trouxe inovações na jogabilidade a cada lançamento. Uma das mecânicas mais inusitadas até hoje em um Mario Kart foram as icônicas corridas em dupla, introduzidas no título de 2003 lançado para o GameCube, **Mario Kart: Double Dash!!**.



A proposta do quarto jogo de corrida do bigodudo foi ousada: dois personagens corriam no mesmo veículo, cada um com seu papel na competição. Hoje vamos mergulhar no caos das corridas de Double Dash!!, relembrando o impacto do game e seus aspectos mais marcantes.



## Pilotando dobrado

Desde **Super Mario Kart** no SNES, a série Mario Kart evoluiu constantemente em gráficos, jogabilidade e elenco de personagens jogáveis. Double Dash!! foi, provavelmente, o primeiro a mexer mais diretamente na fórmula central das corridas, permitindo que os jogadores controlassem dois personagens no mesmo veículo. Um ficava responsável pela direção, enquanto o outro lançava os itens obtidos ao longo da corrida (com a possibilidade de alternar entre os dois com o toque do botão "Z"). Essa dinâmica proporcionou uma nova experiência de multiplayer cooperativo, nunca mais vista em um título da série.



Além disso, o jogo introduziu os icônicos itens especiais: cada dupla tinha um item exclusivo em seu arsenal, o que incentivava combinações específicas. Mario e Luigi tinham as tradicionais bolas de fogo, enquanto Donkey Kong e Diddy Kong podiam lançar cascas de banana gigantes, entre vários outros. Essa mecânica adicionava uma camada extra de profundidade às partidas, tornando cada corrida mais imprevisível (e divertida). Esses itens, inclusive, só retornaram à série no jogo *mobile* **Mario Kart Tour**, mais de 15 anos depois do lançamento de Double Dash!!.







O jogo também foi pioneiro ao permitir corridas para até 16 jogadores via conexão LAN com múltiplos GameCubes — uma baita façanha para a época, mesmo que pouco utilizada pela maioria dos jogadores mais casuais. Ainda assim, o modo *multiplayer* local para até quatro pessoas continuava sendo o ponto alto, com as conhecidas batalhas caóticas e disputas acirradas que só um título da série Mario Kart consegue proporcionar.



## Pistas marcantes, novos corredores e nostalgia pura

Impossível falar de Double Dash!! sem relembrar as pistas introduzidas no título. Muitas delas retornariam em diversos títulos posteriores da série: Baby Park contava com sete voltas em vez das tradicionais três, proporcionando um caos generalizado com suas curvas acentuadas; Waluigi Stadium trazia uma atmosfera mais radical, com diversos saltos e um cenário repleto de lama; e Yoshi Circuit (talvez a pista mais lembrada do título) desenhava por meio do cenário a figura do carismático dinossauro, com diversos atalhos e detalhes que faziam referência à série de jogos estrelada por Yoshi.





Quando falamos em gráficos e visual, o jogo aproveitou ao máximo o poder do GameCube com cenários vibrantes, animações mais expressivas e um estilo cartunescos que, pessoalmente, acredito que envelheceu muito bem. A excelente trilha sonora (indispensável nos títulos da série) dava o tom perfeito para o clima mais festivo e acelerado das corridas.



Outro destaque fica para a seleção de personagens: temos um total de 20 jogáveis, divididos em 10 duplas “oficiais” (como Peach e Daisy, Bowser e Bowser Jr., e assim por diante). Double Dash!! expandiu o elenco com figuras que retornariam em praticamente todos os jogos posteriores, como Baby Mario, Baby Luigi, Birdo, Waluigi e Toadette. A parceira de Toad, inclusive, foi apresentada ao público pela primeira vez no game. As combinações de duplas possíveis eram diversas, e a seleção entre os 21 karts disponíveis era moldada conforme a dupla selecionada.



## Parcerias bem-avaliadas

Na época de seu lançamento, Mario Kart: Double Dash!! foi bem recebido pela crítica e pelos fãs, embora não sem certa controvérsia. A jogabilidade com dois personagens por kart dividiu opiniões: enquanto alguns elogiaram a inovação e o foco em cooperação, outros sentiram falta da simplicidade direta dos jogos anteriores. Ainda assim, o game conquistou uma **média de 87 no Metacritic**, recebendo destaque pelos gráficos coloridos, trilha sonora enérgica e *multiplayer* inusitado.

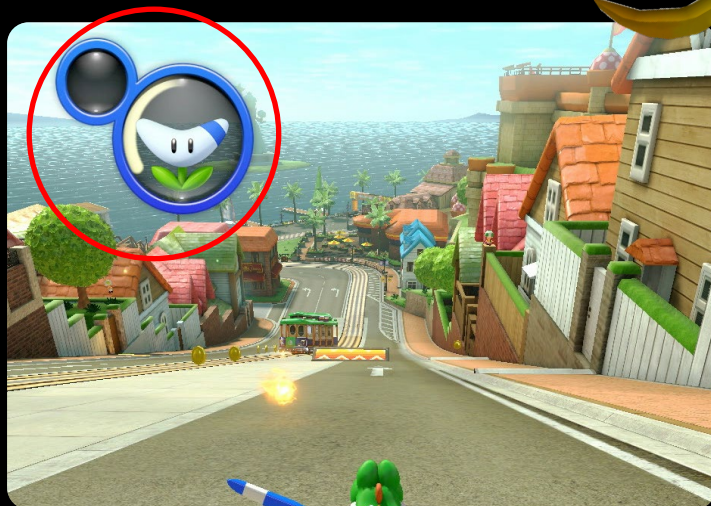
Além disso, com mais de sete milhões de cópias vendidas, Double Dash!! se tornou o segundo título mais vendido no GameCube, ficando atrás somente de outro grande candidato ao pódio: Super Smash Bros. Melee. No fim das contas, apesar das críticas, o jogo ajudou a moldar o futuro da série, abrindo espaço para novas experimentações nos títulos seguintes e o retorno de diversas pistas e personagens.






## Um legado que vale por dois

Mesmo com todas as suas experimentações, Mario Kart: Double Dash!! nunca recebeu uma continuação direta que contasse com a mesma fórmula de dois personagens por veículo. Isso só alimentou um culto ao redor do jogo: até hoje, diversos fãs pedem o retorno do sistema de duplas (e muitos teorizavam que essa poderia ser uma das novidades revisitadas em Mario Kart World, antes do anúncio oficial do título). Embora a série tenha evoluído e se tornado cada vez mais polida com os anos, especialmente com a quantidade de conteúdo disponível em Mario Kart 8 Deluxe, há algo de especial na bagunça organizada de Double Dash!! que, para mim, segue sendo insubstituível.



Mario Kart World chegou ao Nintendo Switch 2 no dia 05 de junho, e é impossível não olhar para trás e lembrar de uma época em que escolher dois personagens significava dobrar a diversão (e a chance de apanhar de um casco azul). Double Dash!! permanece como um capítulo marcante na história da série Mario Kart: talvez o mais ousado, ou o mais excêntrico, mas, com certeza, um dos mais memoráveis. 





# 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 vá 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!**



SWITCH



por Ivanir Ignacchitti

Revisão: Alessandra Ribeiro  
Diagramação: Walter Nardone

# CAPCOM FIGHTING COLLECTION 2

## Capcom Fighting Collection 2 reúne um pacote eclético de jogos de luta da empresa

Em 2022, a Capcom lançou uma coletânea reunindo versões de arcade de grandes clássicos da sua história, com especial destaque para a série Darkstalkers. Agora, ela lança um segundo pacote histórico em **Capcom Fighting Collection 2**, reunindo alguns dos primeiros jogos de luta 3D da empresa, assim como quatro outros clássicos lançados nos arcades por volta do mesmo período, que vai de 1998 até o início dos anos 2000.



## Um pacote sortido

Capcom Fighting Collection 2 reúne oito jogos clássicos de luta da empresa. As opções incluem tanto títulos tridimensionais como Power Stone, Power Stone 2, Project Justice e Plasma Sword, como Street Fighter Alpha 3 Upper e os crossovers Capcom Fighting Evolution, Capcom vs. SNK e Capcom vs. SNK 2.



Em particular, chama a atenção a diversidade dos projetos reunidos no pacote. Primeiramente, porque temos tanto jogos de luta 2D tradicionais quanto obras tridimensionais. Nesse sentido, ambos os Power Stone são os que mais se distanciam do modelo básico, tendo arenas 3D que precisam ser exploradas no combate.

Porém, além dessa questão, há diferenças significativas nas mecânicas, mesmo entre títulos com formato similar. Nos jogos 2D, podemos optar por estilos diferentes de combate, que mudam como as barras de golpes especiais funcionam e detalhes técnicos específicos.





Isso é usado especialmente nos crossovers com a SNK, para que jogadores mais familiarizados com uma das duas empresas aproveitem todos os personagens. Enquanto isso, Capcom Fighting Evolution aposta em deixar cada opção jogável próxima de como ela funciona em seu game de origem, resultando em possibilidades bem exóticas de combate.

Para quem é fã de jogos de luta ou quer conhecer mais sobre o gênero, é uma ótima oportunidade de ver como a Capcom experimentou com o formato no fim da década de 90 até o início dos anos 2000. Isso também significa que jogadores com uma mentalidade mais rígida podem acabar não se divertindo tanto com as opções que fogem mais do seu gosto pessoal.



## Retornando aos arcades

Um detalhe interessante a ter em mente é que os ports são diretamente baseados nas versões de arcade e não nas de outras plataformas. A customização de detalhes técnicos da partida é feita no menu inicial antes de abrir cada jogo do pacote, com grande flexibilidade de opções, mas não temos aqui modos específicos de versões de console, como o World Tour de Alpha 3 ou o modo de criação de personagens do Project Justice japonês, por exemplo.

Na prática, todos os jogos contam apenas com um modo arcade, um modo versus e um modo de treino e as disputas locais e online contra outros jogadores. Com mais de um controle associado, é possível começar uma partida no meio do modo arcade, por exemplo.





Há uma grande variedade de elementos customizáveis, sendo, por exemplo, possível simular o sistema de fichas que os arcades tinham ou jogar de forma infinita. Também dá para ajustar a dificuldade, a força dos ataques, a velocidade do cronômetro, o uso de turbo e algumas especificidades de cada jogo. Além disso, podemos optar pela versão em inglês ou japonês de cada jogo, enquanto os menus externos estão em português.

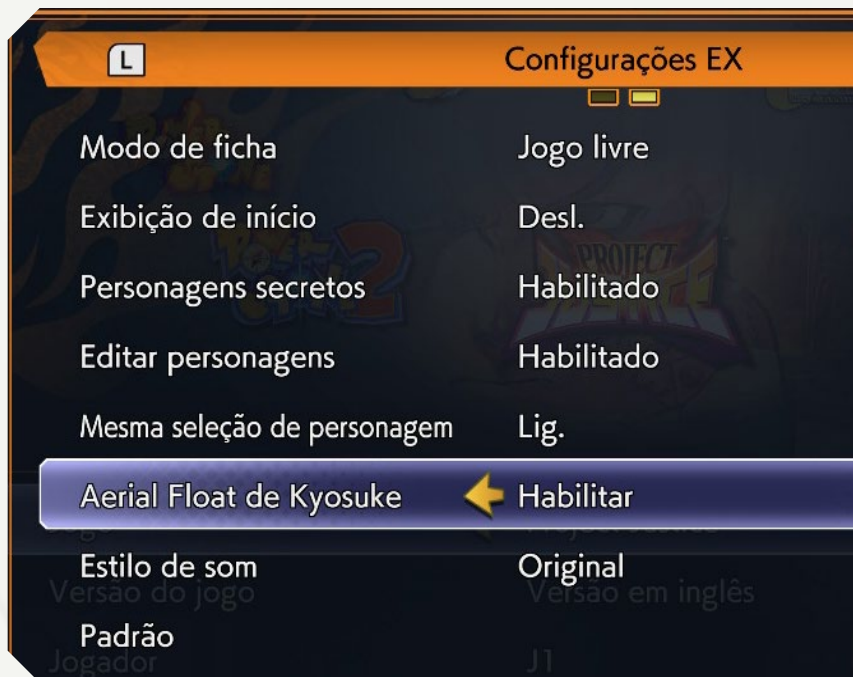
Um detalhe interessante é a possibilidade de mudar as músicas dos arranjos originais para “remixes nostálgicos” no *Capcom vs. SNK* e no *Capcom Fighting Evolution* ou em arranjos novos (Ver. 2025) para *Capcom vs. SNK 2*, *Power Stone 2* e *Project Justice*. Tanto as músicas originais quanto as novas são muito boas de escutar e ajudam a dar o tom dinâmico para o combate.

Outro detalhe que vale comentar é que *Project Justice* conta com um sistema de “personagens customizáveis”. Porém, em vez de fazer os personagens, o que temos no jogo são alguns lutadores já criados como opção, o que é uma pena, já que a graça do sistema era poder fazer seu próprio personagem.

## Os extras

Além de tudo que comentei, é interessante destacar que temos um museu in-game. Nele, podemos conferir músicas, várias ilustrações e documentos de design utilizados para a produção dos títulos. Os documentos estão em japonês e não há tradução deles em outra língua, mas é, ainda assim, algo que vale o resgate e ajuda a tornar o pacote mais caprichado.

Há ainda um sistema de prêmios desbloqueados quando o jogador cumpre desafios nos títulos. Na prática, é um sistema de conquistas internas similar ao que haveria em outras plataformas, e alguns desafios contam com “dicas” para ajudar o jogador a descobrir o que fazer.



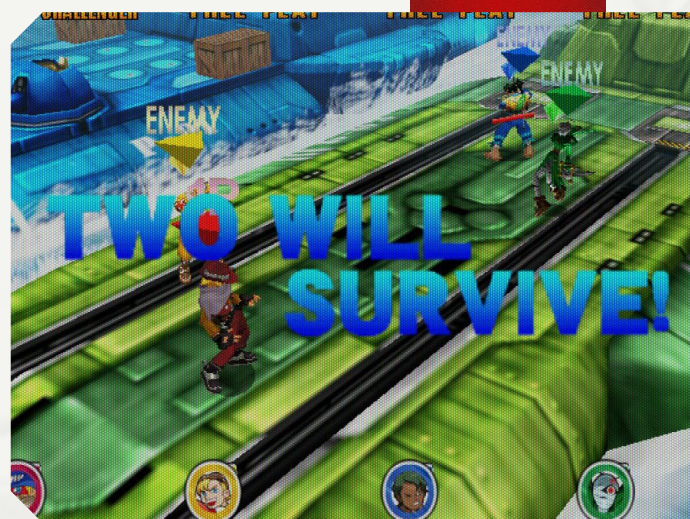


Já dentro dos jogos, o modo treino é uma ótima forma de aprender os movimentos dos personagens. Nos títulos 2D, mostra-se as hitboxes, ou seja, as áreas de alcance dos golpes e de vulnerabilidade dos inimigos. Enquanto isso, nos 3D isso não é indicado, mas podemos ver os botões e programar o padrão dos inimigos, permitindo uma boa sequência de testes.

Durante as lutas, podemos conferir um cartão de instruções que apresenta as técnicas e funcionalidades do jogo e uma lista de golpes específica para o personagem que estamos controlando. Também é possível ajustar os visuais para ter um papel de fundo diferente, mudar o filtro que cobre a tela, ajustar o tamanho de exibição e a resolução.


Um ponto curioso é que a coletânea conta com um sistema de save muito limitado. Só é possível manter um único save para todos os jogos, sobrescrevendo o anterior e deixando o jogador incapaz de ficar pausando a experiência de vários deles em simultâneo. Além disso, os saves não marcam o estado da disputa, levando o jogador a ter que recomeçar sua última disputa.

Por fim, no meu tempo com o jogo, encontrei um bug visual em Capcom vs. SNK que faz com que os personagens fiquem com aparência distorcida. Isso não afetou de fato o combate, mas espero que seja corrigido futuramente.





## Um pacote para conhecer o gênero

**Capcom Fighting Collection 2** é um interessante esforço de resgatar um momento histórico da empresa no desenvolvimento de jogos de luta. O pacote tem uma grande variedade e é uma fácil recomendação para quem quer conhecer as obras ou revivê-las, embora haja alguns detalhes que merecem ajustes para fazer a coletânea brilhar ainda mais. 



### ✓ Prós

- Os oito jogos de luta contam com mecânicas bem variadas, sendo bem diferentes entre si;
- Modo de treino detalhado para todos os jogos é muito útil para dominar técnicas e combos;
- Galeria rica em ilustrações, documentos de design e músicas;
- Customização de controles com comodidades para jogadores novatos executarem técnicas mais complexas.

### ✗ Contras

- Save único impede manter progresso pausado em vários jogos ao mesmo tempo;
- Como coletânea das versões arcade, o pacote não inclui modos extras e outras funcionalidades que existiam em versões de console posteriores dos jogos;
- Sistema de personagens customizáveis de Project Justice substituído por lutadores específicos;
- Bug visual em Capcom vs. SNK.

Capcom Fighting Collection 2 (Switch)

**Desenvolvedor** Capcom

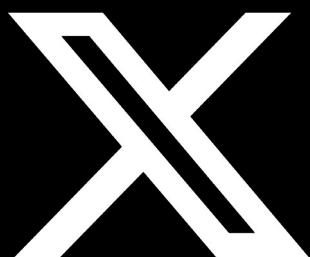
**Gênero** Luta e ação

**Lançamento** 16 de maio de 2025

Nota **8.0**



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



[X.com/nintendoblast](https://x.com/nintendoblast)

**Seguir**



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

**Curtir**



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

**Seguir**



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

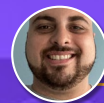
**Inscriver-se**



[youtube.com/@NintendoBlast](https://youtube.com/@NintendoBlast)

**Inscriver-se**



por **Victor Hugo Carreta**Revisão: Beatriz Castro  
Diagramação: Felipe Castello

## Dicas para jogar de **Support**

Ah, os suportes. Esta é minha função favorita em **Pokémon Unite**. Aliás, de modo geral, gosto de jogar com personagens que auxiliam outros em vez de ser o carregador principal. Não sei ao certo o porquê. Talvez seja algo relacionado à contribuição para o coletivo e ajudar um jogador melhor do que eu a cumprir seu papel. Jogar de **SUPPORT** é estar ciente de tudo: tempos de renascimento, recarga de habilidades, barras de HP dos aliados (e inimigos), níveis dos personagens, a rotação das equipes... controlar esses aspectos do jogo são as atribuições de um suporte.



**H**á quem diga que é uma das funções mais complexas em virtude da enorme quantidade de conhecimento necessário para desempenhar essa função. Afinal de contas, o suporte precisa saber o que a sua composição faz, seu objetivo, a função de cada um na equipe, e o mesmo dos adversários.

A partir de agora, você verá como jogar de suporte, quais são os pontos fortes e suas fraquezas, além de dicas e macetes importantes. Lembre-se: a função de um suporte é permitir que seus aliados cumpram as funções deles. Boa leitura!

## Como jogar de Support

Arte, jogar de **SUPPORT** é uma arte, e para poucos. Isso porque não são todos os jogadores que conseguem abrir mão de ser o carregador principal para ficar nas linhas de trás do time, literalmente, sustentando o quinteto.

Por vezes, os suportes são os primeiros a serem eliminados para reduzir a sustentação da equipe e facilitar o trabalho de explosão dos **SPEEDSTER**. Outro fator importante é que, como suporte, nosso trabalho é garantir que os carregadores da equipe alcancem seu objetivo: eliminar rapidamente a condição de vitória do adversário.



### Held Items

1,571

Give Items

All Held Items



Clefable

Sp. Atk

X10



#### Effects

HP	+240
Defense	+30
Sp. Atk	+39
Sp. Def	+30
Movement Speed	+150

**A** Select **B** Back



Abaixo, separei os principais tópicos para se ter em mente quando jogamos de suporte, além de dicas valiosas sobre posicionamento.

## Fique próximo de seus aliados

Os suportes brilham quando acompanhados de sua equipe. Já que não aplicam dano explosivo e são facilmente nocauteados, os personagens dessa classe costumam ficar atrás dos **DEFENDERS** e **ALL-ROUNDER**, e ao lado de seus **ATTACKERS**.



Ocasionalmente, suportes mais agressivos podem avançar um pouco mais e por meio de seus escudos e movimentação tática, acompanhar a linha de frente e garantir que o alvo escolhido pelo time seja desabilitado e eliminado com rapidez.

## Atente-se às barras de vida

É de suma importância que os suportes controlem as barras de vida de sua equipe. Tendo esse aspecto em mente, podemos conduzir a luta de maneira que os adversários sejam impedidos de eliminar nossos aliados e forçar o uso de habilidades importantes.



Em jogos MOBA, o termo peel é usado para classificar o ato de proteger aliados importantes. Os suportes são responsáveis por 90% desse processo, já que suas habilidades de cura, escudos e de restrição de movimento, podem garantir o sucesso em uma luta.



## Não inicie lutas sozinho

O potencial ofensivo dos suportes é limitado. De fato, alguns são mais fortes e podem ser usados mais agressivamente. De modo geral, os personagens dessa categoria não são otimizados para “trocar” com os adversários.

Sendo assim, evite a todo custo iniciar lutas longe de sua equipe ou contra adversários com maior poder ofensivo, como **ALL-ROUNDERS** e **SPEEDSTERS**. Agora, caso esteja junto de sua equipe, os suportes podem causar dano à distância, sem comprometer seu posicionamento.





## Otimize o ganho de experiência

Parte do trabalho dos suportes é garantir que seus parceiros de rota possam finalizar a maior quantidade de monstros neutros possível, seja reduzindo sua vida ou impedindo que os adversários consigam capturá-los.

Um dos grandes responsáveis por esse processo é o item **Exp.Share**, que será abordado logo em seguida. Ainda, a grande maioria dos suportes não precisa de muita experiência para habilitar o Unite Move, portanto, sacrificar a sua experiência em prol de um companheiro necessitado faz toda a diferença.



Dessa maneira, podemos focar em outras atividades, como acompanhar o mini-mapa e identificar quem está ausente da rota por algum tempo, o famoso *Missing in Action*, ou MIA como conhecemos.



## Melhores itens para Support

Os personagens da classe **SUPPORT** possuem um conjunto de itens único e que vai ao encontro da sua proposta. Como dissemos anteriormente, os suportes passam a maior parte do tempo controlando o jogo e não há tanto tempo para captura de monstros neutros.

Desse modo, os três itens escolhidos antes da batalha serão determinantes para o objetivo do suporte durante a partida. Vale lembrar que os suportes não são especialistas em causar dano, logo, não faz sentido equipar apenas itens ofensivos.

A seguir, você poderá conferir as melhores escolhas. Uma delas em especial, o **Exp.Share**, é o item mais importante da build de um suporte e está presente em 100% dos casos. É praticamente impossível considerarmos um suporte sem este item.



### FOCUS BAND

**Efeito:** quando o HP atual do Pokémon atinge 25% ou menos, recupera 6/9/12% perdido ao longo de três segundos. Este efeito ocorre uma vez a cada 80 segundos. Adicionalmente, concede 30 pontos de Defense e Special Defense ao usuário.



Suportes mais agressivos, como **Wigglytuff** e **Mr. Mime** podem ficar mais à frente do que os outros de sua classe para aplicar dano ou controle de grupo. Essa breve exposição pode ser (e será) explorada pelos adversários, e ter uma forma de aumentar as defesas aliado à uma cura leve em situações de aperto é crucial para um suporte dessa natureza.





## RESCUE HOOD

**Efeito:** aumenta a cura e escudos nos aliados concedidos pelo usuário em 8/11/14%. Adicionalmente, concede 30 pontos de Defense e Special Defense ao usuário.

Alternativa no lugar de Focus Band, Rescue Hood é melhor utilizado quando a proposta do suporte é manter sua equipe viva através da sustentação (sustain), ou seja, recuperar mais HP e/ou aumentar o tamanho e duração dos escudos. Devido à mecânica do item, há suportes que se beneficiam melhor, como **Comfey** e **Clefable**.



## BUDDY BARRIER

**Efeito:** concede um escudo para o usuário e para o aliado mais próximo que esteja com a menor quantidade de HP em 15/20/25% do HP máximo do usuário após o uso de seu Unite Move. Este efeito não é acumulativo, e se outro aliado também estiver equipado deste item, apenas a duração do escudo é restaurada (cinco segundos). Adicionalmente, concede 450 pontos de HP ao usuário.

Ótima ferramenta de sobrevivência. Seu escudo pode ser somado com aqueles fornecidos pelas habilidades dos suportes, logo, o potencial de mitigação do dano é enorme quando consideramos essa combinação.

**Blissey** e **Psyduck** são exemplos dos melhores usuários desse item.



## RESONANT GUARD

**Efeito:** concede um escudo de 60/80/100 pontos de HP fixos + 4/5/6% do HP máximo do usuário para si próprio e para o aliado mais próximo com menor HP atual por três segundos após causar dano nos adversários. Esse efeito ocorre a cada 10 segundos. Adicionalmente, concede 450 pontos de HP e 18 pontos de recuperação de HP a cada cinco segundos.

Resonant Guard é melhor utilizado por suportes com potencial de dano constante em todas as fases do jogo, já que este efeito é aplicado durante toda a partida, e não somente após o uso do Unite Move como ocorre na Buddy Barrier. **Eldegoss** e **Hoopa** podem extrair o máximo potencial deste item.





## EXP. SHARE

**Efeito:** concede 3/4/5 pontos de experiência por segundo caso o usuário seja o Pokémon de menor nível da equipe. Pokémon selvagens derrotados próximos ao usuário fornecem mais experiência e parte desse valor é repassado para os aliados próximos. Adicionalmente, concede 240 pontos de HP e 150 pontos de velocidade de movimento ao usuário.



**O item Exp.Share é obrigatório para os suportes.** Como os personagens dessa classe não eliminam monstros neutros com frequência e raramente conseguem abater os inimigos, ao equipar este item podemos adquirir um pouco mais de experiência quando nosso companheiro executa os Pokémon selvagens.

Caso o suporte finalize um monstro neutro ou até mesmo um dos bônus da área central, o aliado mais próximo também receberá essa experiência, portanto, caso haja uma invasão da área central e o suporte acabar finalizando um dos bônus, os aliados próximos terão o mesmo ganho de experiência.

Essa prática é comum quando o Pokémon dedicado à limpeza da área central (*jungler*) não for muito bom no começo do jogo ou demandar muita experiência para atingir seu pico de poder, como Larvitar.

Durante a invasão, o time inimigo procura eliminar rapidamente os bônus e retardar o crescimento do *jungler*. Nesse momento, os suportes podem acelerar a eliminação, e embora o Pokémon da área central fique sem os efeitos, receber a experiência compartilhada nesse ponto do jogo é mais valioso.



## Emblemas

Os conjuntos de emblemas para suporte são bem mais simples do que para as demais classes por conta do perfil desses Pokémon. O objetivo principal dos emblemas de suporte é simples e básico: redução do tempo de recarga.

Em outras palavras, emblemas da cor **PRETA** são altamente recomendados, seguido dos emblemas **VERDES** e **BRANCOS**. Apenas Sableye causa dano físico entre os suportes, e devido ao seu perfil ofensivo, temos mais liberdade para brincar com os emblemas da cor **MARROM**.





Padrão de sete emblemas pretos e seis verdes, obtendo o maior percentual de recarga e de Special Attack. Procure emblemas que concedem HP para aumentar o potencial defensivo.

## Pokémon Boost Emblems

Emblem Dex
Configure Boost Emblems

**Current Effect**

HP	+320
Attack	-11
Defense	+5
Sp. Atk	+1.5
Sp. Def	-2
Critical-Hit Rate	-1.2%

**Recommended Loadout**

Opção para obter mais HP e Special Attack em Pokémon mais agressivos e que podem iniciar lutas para criar uma distração.

## Pokémon Boost Emblems

Emblem Dex
Configure Boost Emblems

**Current Effect**

HP	+350
Attack	-15
Sp. Atk	+4.5
Movement Speed	+35
Critical-Hit Rate	-1.2%

**Recommended Loadout**



Sableye é atualmente o único suporte capaz de aplicar esse conjunto de emblemas, ganhando bastante ataque e um pouco de HP extra para compensar sua fragilidade.



## Escolha seu Defender

### Eldegoss

O primeiro suporte do jogo especializado em curar os aliados. Eldegoss inclusive é uma das escolhas iniciais após o tutorial. Seu dano também não é de se jogar fora, já que seus ataques básicos podem aplicar lentidão, permitindo que mais controles sejam encaixados nos adversários.

**Pollen Puff** é uma excelente habilidade que cura aliados e causa dano em oponentes, assim como nos jogos da linha principal. Ainda, caso seja utilizado em um aliado, o dano recebido por ele será reduzido. Seu Unite Move, **Cotton Cloud Crash**, cura massivamente o HP de todos os aliados na área de efeito e causa dano nos adversários, além de empurrá-los para longe.







## Blissey

O suporte dos suportes. Blissey é um dos personagens que melhor se encaixa nas composições de Pokémon Unite. Isso porque seus dois kits de habilidades possuem grande utilidade e beneficiam todos os arquétipos de time.

Para proteção e aumento de dano, use **Helping Hand** e **Safeguard**. Agora, se sua equipe precisar de sustento durante as lutas, **Soft-Boiled** e **Egg Bomb** são as opções. Vale lembrar que há uma interação especial no segundo conjunto: as duas habilidades consideram o ovo na barriga de Blissey, e com isso, as cargas são **compartilhadas**.

Sendo assim, o jogador terá que decidir se gastará todas com a cura ou com dano e controle de terreno. Seu Unite Move, **Bliss Assistance**, faz com que Blissey atravesse tudo e todos à sua frente até chegar no aliado marcado. Assim que isso ocorre, concede um escudo massivo e levanta todos para o alto, interceptando 50% do dano causado ao seu aliado.

## Hoopa

Um dos personagens mais difíceis de se jogar em Pokémon Unite. Hoopa possui diversas mecânicas em suas habilidades, e saber explorá-las ao máximo é a chave para jogar bem com este Pokémon.

Sua habilidade **Hyperspace Hole** cria pequenos portais que levam os aliados até a base rapidamente, podendo retornar no mesmo local após um breve intervalo. Essa habilidade também pode ser ligada nas torres para atravessarmos o mapa em questão de segundos, surpreendendo os adversários.

A cereja do bolo fica por conta de seu Unite Move, **Rings Unbound**. Hoopa altera sua forma e ganha novas habilidades por 15 segundos, além de aumentar drasticamente seu tamanho e HP. Assim que ativada, essa habilidade conjura um portal para que aliados possam se juntar à luta. **Durante seu efeito, Hoopa não pode pontuar**, portanto, use com sabedoria!





## Psyduck

O pato amarelo foi adicionado recentemente e seu foco é controlar a luta através da redução de dano e imobilização dos adversários, abrindo diversas janelas de oportunidade. Uma de suas habilidades é **Psychic**, e quando utilizada em um adversário, pode puxá-lo em direção à sua equipe para uma eliminação rápida.

Seu Unite Move, **Full-Power Psy-ay-ay!** cria um campo de energia e dispara três pulsos, reduzindo o dano causado pelos inimigos em 25%. Ainda, sua habilidade passiva, **Swift Swim**, causa dores de cabeça em Psyduck, assim como no anime.

Quando ativada, as outras técnicas de Psyduck recebem efeitos adicionais, porém, assim que a barra que controla sua dor é completada, Psyduck fica incapaz de conjurar suas habilidades por um breve intervalo, portanto, posicione-se de modo que, durante este efeito, Psyduck esteja fora de perigo.



### Prós

- Grande utilidade com curas e escudos;
- Não necessitam de grandes quantidades de experiência;
- Facilitam o crescimento de seus colegas de equipe.



### Contras


- Baixo potencial ofensivo;
- Durabilidade relativamente baixa;
- Podem ser explorados com facilidade no começo da partida.



Os Pokémon da classe **SUPPORT** são aqueles que auxiliam seus colegas de equipe a desempenharem suas funções, além de controlar grande parte dos aspectos do jogo. Ao curar e proteger aliados com escudos, os suportes são a principal fonte de sustentação nas lutas e de crescimento dos companheiros, tornando-se peças fundamentais em uma composição.

Embora sejam muito úteis e com grande potencial, ofensivamente deixam a desejar. Suas defesas também não são das melhores, implicando em um posicionamento estratégico e com pouquíssima margem para erros.



Com isso, finalizamos os guias para as cinco funções de Pokémon Unite. Em breve, traremos um guia detalhado para ajudar você a vencer mais partidas, e o melhor, jogando com efetividade e objetividade. 





# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

**[nintendoblast.com.br/revista](http://nintendoblast.com.br/revista)**