

# NINTENDO BLAST

WWW.NINTEN

B R

GOLD EDITION

## STAR WARS OUTLAWS™

#188 AGO  
2025



### DK Bananza

Dicas e truques para  
se dar bem na aventura

### Análise

Super Mario Party  
Jamboree + Jamboree TV

### Análise

Demon Slayer -Kimetsu no  
Yaiba- The Hinokami Chronicles 2

## Tão, tão distante

De uma galáxia perdida, guardiões da luz travam batalhas sem fim contra as trevas em conflitos que consomem planetas inteiros. Mas nem só de grandes guerras vive o universo: nos cantos mais sombrios, mercenários, ladrões e caçadores lutam apenas por uma coisa — sobreviver. É nesse cenário que chega **Star Wars Outlaws**, onde você assume o papel de Kay Vess, uma ladra em ascensão e anti-heróina do submundo galáctico. Seu objetivo? Realizar o maior assalto da galáxia. Sua missão? Ajudá-la a transformar esse sonho ousado em realidade. E não para por aí: nesta edição você também confere nossas análises de **Super Mario Party Jamboree – Nintendo Switch 2 Edition + Jamboree TV** e de **Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles 2**, além de mini reviews direto do **Coelho no Japão** e muito mais. Prepare-se, porque a aventura começa agora. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL  
Leandro Alves

## NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO  
Leandro Alves  
Sérgio Estrella



DIRETOR  
DE PAUTAS  
Leandro Alves



SUPERVISOR  
DE REVISÃO  
Vitor Tibério



DIRETOR DE  
ARTE/ CAPA  
Leandro Alves



SUPERVISOR DE  
DIAGRAMAÇÃO  
Felipe Castello



REDAÇÃO  
Farley Santos  
Felipe Castello  
Leandro Alves



REVISÃO  
Alessandra Ribeiro  
Beatriz Castro  
Cristiane Amarante  
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO  
Cristian Rodrigues  
Felipe Castello  
Leandro Alves  
Walter Nardone



03 | CAPA  
Star Wars Outlaws: Gold Edition (Switch 2)



11 | ANÁLISE  
Super Mario Party Jamboree + Jamboree TV (Switch 2)



29 | ANÁLISE  
Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles 2 (Switch)



37 | DICAS & TRUQUES  
Donkey Kong Bananza



44 | BLAST FROM THE PAST  
Yoshi's Woolly World (Wii U)



54 | COLUNA  
Jogos de julho jogados pela Equipe Coelho no Japão

COELHO  
no JAPÃO



SWITCH 2



por Leandro Alves

Revisão: Cristiane Amarante  
Diagramação: Felipe Castello

GOLD EDITION



# STAR WARS OUTLAWS™

## Viagem pelo lado esquecido da galáxia

O nintendista fã de Star Wars já pode comemorar, pois **Star Wars Outlaws Gold Edition** está a caminho do Nintendo Switch 2 com uma proposta diferente, voltada para o submundo da galáxia tão distante.

Originalmente lançado para outras plataformas pela Ubisoft Massive, em agosto de 2024, o título chega agora ao novo console da Big N, no dia 4 de setembro de 2025, em uma edição Gold recheada de conteúdo — e com a promessa de expandir ainda mais a biblioteca da nova geração da Nintendo.

## A mesma galáxia, uma nova abordagem

Entre tantos jogos recentes da franquia, como *Jedi: Fallen Order* e *Jedi: Survivor*, estamos acostumados a viver aventuras intensas com sabres de luz e poderes da Força na pele de **Cal Kestis**, um padawan em luta pela sobrevivência.



Mas qualquer fã sabe que Star Wars vai muito além da Ordem Jedi – e séries como *O Mandaloriano*, *O Livro de Boba Fett* e *Andor* estão aí pra provar isso. É exatamente essa outra perspectiva que *Outlaws* quer explorar.

No comando de Kay Vess, uma ladra em ascensão e anti-heroína do submundo galáctico, deixamos de lado a Força para focar em algo mais terreno: sobreviver. Fugindo de um passado nebuloso e tentando se firmar no mundo do crime, Kay quer deixar sua marca – com ousadia, astúcia e a ajuda de sua fiel companheira alienígena, Nix, uma mistura fofa e funcional de cachorro com axolote e lagartixa.



A história se passa entre os Episódios V (O Império Contra-Ataca) e VI (O Retorno de Jedi), período em que o Império ainda comanda a galáxia com punho de ferro e sabre escarlate, mas onde brechas começam a surgir – e é aí que os criminosos encontram espaço para crescer. Kay aproveita esse vácuo para tentar o “maior assalto da galáxia”, enfrentando sindicatos como os Pyke e o Sol Negro, enquanto lida com recompensas por sua cabeça e alianças perigosas.



## Uma fora da lei em um universo sem limites

Assumir o papel de Kay é mergulhar em um universo denso e vibrante, onde cada decisão importa. O gameplay em terceira pessoa combina tiroteios intensos, uso de coberturas, modos variados de disparo no blaster (incluindo choques elétricos!) e elementos furtivos bem integrados. Kay pode escalar, correr, se esconder e interagir com o cenário com agilidade, enquanto Nix dá aquela força com distrações e ações táticas.



Mas Outlaws vai além da ação. Durante a jornada, suas escolhas moldam a reputação com diferentes facções, abrindo ou fechando caminhos. A liberdade de ação se estende a um mundo aberto, composto por planetas criados à mão, com biomas únicos, vilarejos, cantinas suspeitas, missões paralelas e segredos escondidos. E o melhor: dá pra ir da superfície direto para o espaço — sem carregamentos aparentes. Será que o Switch 2 conseguirá essa façanha? — e partir para batalhas espaciais intensas na sua nave, a Trailblazer.



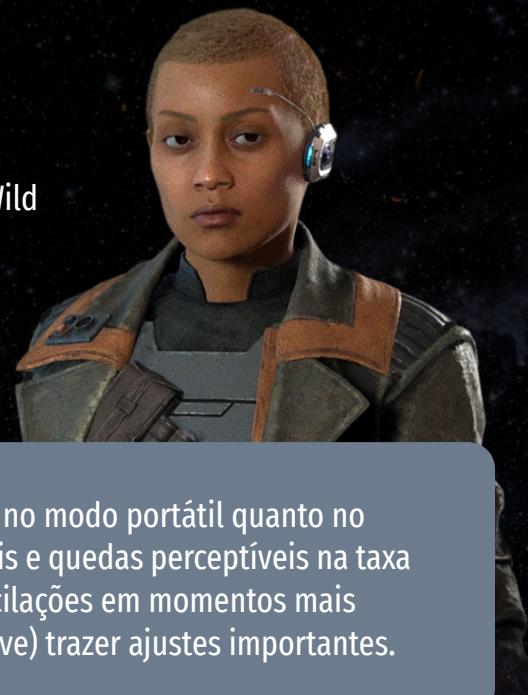


Outlaws promete entregar a fantasia de viver como uma fora da lei no universo de George Lucas, com espaço real para criar sua própria história. Seja na mira do blaster ou nos bastidores de uma negociação arriscada, a galáxia é sua para explorar – e Kay Vess tem tudo pra deixar sua marca.



## Outlaws no Switch 2: o que esperar?

O jogo chega ao Switch 2 em uma edição Gold, que inclui as expansões Wild Card e A Pirate's Fortune. O port está sendo desenvolvido em parceria entre a Ubisoft Massive e a RedLynx, com melhorias pensadas para o novo console da Nintendo, como o uso da tela de toque para interagir com menus e painéis, otimizando a experiência portátil.



No trailer exibido no último Showcase, vimos o jogo rodando tanto no modo portátil quanto no dock. Visualmente, ainda há sinais de limitações: serrilhados visíveis e quedas perceptíveis na taxa de quadros, que parece estar calibrada para os 30 fps, mas com oscilações em momentos mais exigentes. Claro, trata-se de uma prévia – a versão final pode (e deve) trazer ajustes importantes.



Como comparação, **Cyberpunk 2077: Ultimate Edition** roda no Switch atual a 30/40 fps com resolução de até 1080p – e é um port tecnicamente impressionante. Se Outlaws alcançar esse mesmo nível no Switch 2, já será uma grande conquista. Sabemos que haverá compromissos visuais em relação às versões de PS5, Xbox Series e PC, mas se a performance for sólida, com boa fluidez e conteúdo completo, estarei mais do que satisfeito. Por ora, o jeito é aguardar o lançamento para ver de perto como a aventura de Kay vai se comportar no Switch 2 – nos visuais, no desempenho e na ousadia. 



Star Wars Outlaws Gold Edition (Switch 2)  
**Desenvolvedor** Ubisoft Massive  
**Gênero** Ação, Aventura  
**Lançamento** 04 de setembro de 2025



# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

## Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store e Amazon!





por Leandro Alves

Revisão: Alessandra Ribeiro

Diagramação: Felipe Castello



# Super Mario Party Jamboree – Nintendo Switch 2 Edition + Jamboree TV é a verdadeira festa ao vivo

Se a ideia é reunir os amigos na frente da TV e curtir horas de diversão garantida, já sabemos qual franquia chamar: Super Mario Party. Com muita sorte, gargalhadas e aquela dose imprevisível de caos, a série sempre foi sinônimo de festa em família e entre amigos. Mas e se, além de tudo isso, a gente colocasse um pouco mais de espetáculo, movimento e energia direto na tela? Pois bem, apresentamos **Super Mario Party Jamboree – Nintendo Switch 2 Edition + Jamboree TV**, uma celebração interativa que mistura jogo e show como nunca antes!



## Um festival de diversão no Switch

**S**uper Mario Party Jamboree é aquele tipo de game que chega sem pedir licença e já vai logo abrindo espaço no coração dos fãs. Como todo bom título da série no Switch, a nova entrada não economiza no conteúdo: são várias formas de jogar – seja no single-player, com amigos no sofá ou online com até quatro pessoas – e uma ilha inteirinha pronta pra festa!



**Mario Party**

- Cozinha rítmica
- Fábrica do Toad
- Aventuras aéreas
- Brigada anti-Bowser
- Bowserathlon
- Marina dos minijogos

Toad Central

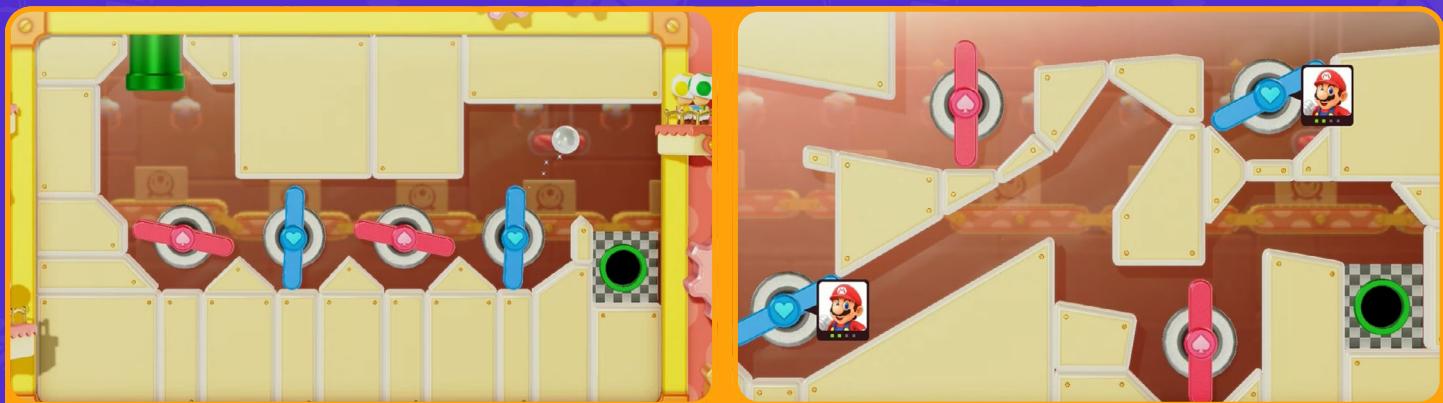
Você também pode usar esse mapa pra ter uma visão geral de todas as ilhas!

Logo de cara, somos levados à Ilha Jamboree, um verdadeiro parque de diversões recheado de minijogos e modos que exploram bem a proposta de cada atividade. A escolha é sua: Aventuras Aéreas, Fábrica do Toad, Cozinha Rítmica, Bowserathlon, Brigada anti-Bowser, Marina dos Minijogos ou a Jornada das Tarefas.





Começando pelas Aventuras Aéreas, temos um modo cooperativo para até dois jogadores, onde o objetivo é voar por áreas da ilha e realizar pequenas missões — como transportar personagens de um ponto a outro —, tudo com aquele toque simpático que a série sabe entregar.



Já a Fábrica do Toad é um modo para até quatro jogadores que remete a um joguinho de produção em equipe. Aqui, os Joy-Con ganham protagonismo, já que os jogadores precisam mover prateleiras e caixas para conduzir esferas de um lado ao outro da tela. A ideia é ajudar o pessoal do Reino Cogumelo a montar os itens usados nos tabuleiros — uma missão simples, mas cheia de carisma.

A Cozinha Rítmica é puro ritmo e nostalgia, especialmente para quem jogou o Sound Stage no primeiro Super Mario Party do Switch. Até quatro participantes entram na dança — literalmente — e precisam seguir os movimentos com os Joy-Con no tempo certo. Quanto melhor a performance, mais elaborados ficam os pratos ao final. Um verdadeiro banquete de diversão.



No entanto, se a ideia é competição online com um toque de caos, Bowserathon é o modo perfeito. Até 20 jogadores enfrentam um tabuleiro especial e devem avançar vencendo minigames. Quem perder, dá uns passinhos pra trás. As partidas são curtas, dinâmicas e cheias de reviravoltas, com metas de 3, 5 ou 7 voltas até a vitória.



Na pegada cooperativa, temos a Brigada anti-Bowser, que reúne até oito jogadores – cada um em seu console – em uma missão contra um Bowser impostor. A tarefa é simples no papel: carregar um canhão com munição suficiente para derrotá-lo. Na prática, exige coordenação e trabalho em equipe. A vitória aqui é de quem realmente sabe jogar junto.





Se sua vibe é cair direto na ação sem enrolação, a Marina dos Minijogos é seu porto-seguro. Aqui não tem tabuleiro nem objetivos complexos – é só escolher o tipo de desafio e partir pro jogo! Você pode enfrentar o CPU, se juntar a amigos em partidas locais, jogar em duplas (2x2), disputar por moedas ou entrar em confrontos



online com até três jogadores aleatórios. Além disso, há um desafio diário com três minigames selecionados, ideal pra quem quer se divertir rapidinho ou testar habilidades específicas. É também o modo perfeito pra revisitar seus minigames favoritos ou descobrir novos preferidos em meio aos mais de 110 disponíveis – um verdadeiro buffet de diversão pra todos os gostos!

Fechando com chave de ouro, temos a Jornada das Tarefas. Esse é o modo mais próximo de uma campanha single-player. Nele, ajudamos Kamek nos preparativos da festa, explorando tabuleiros, cumprindo tarefas e, claro, jogando vários minigames pelo caminho.



Super Mario Party Jamboree é um verdadeiro festival de alegria e criatividade. Um título que entende o que os fãs esperam – e entrega isso com brilho, mas, desta vez, a aventura não termina por aqui.



## Upgrade em todos os sentidos

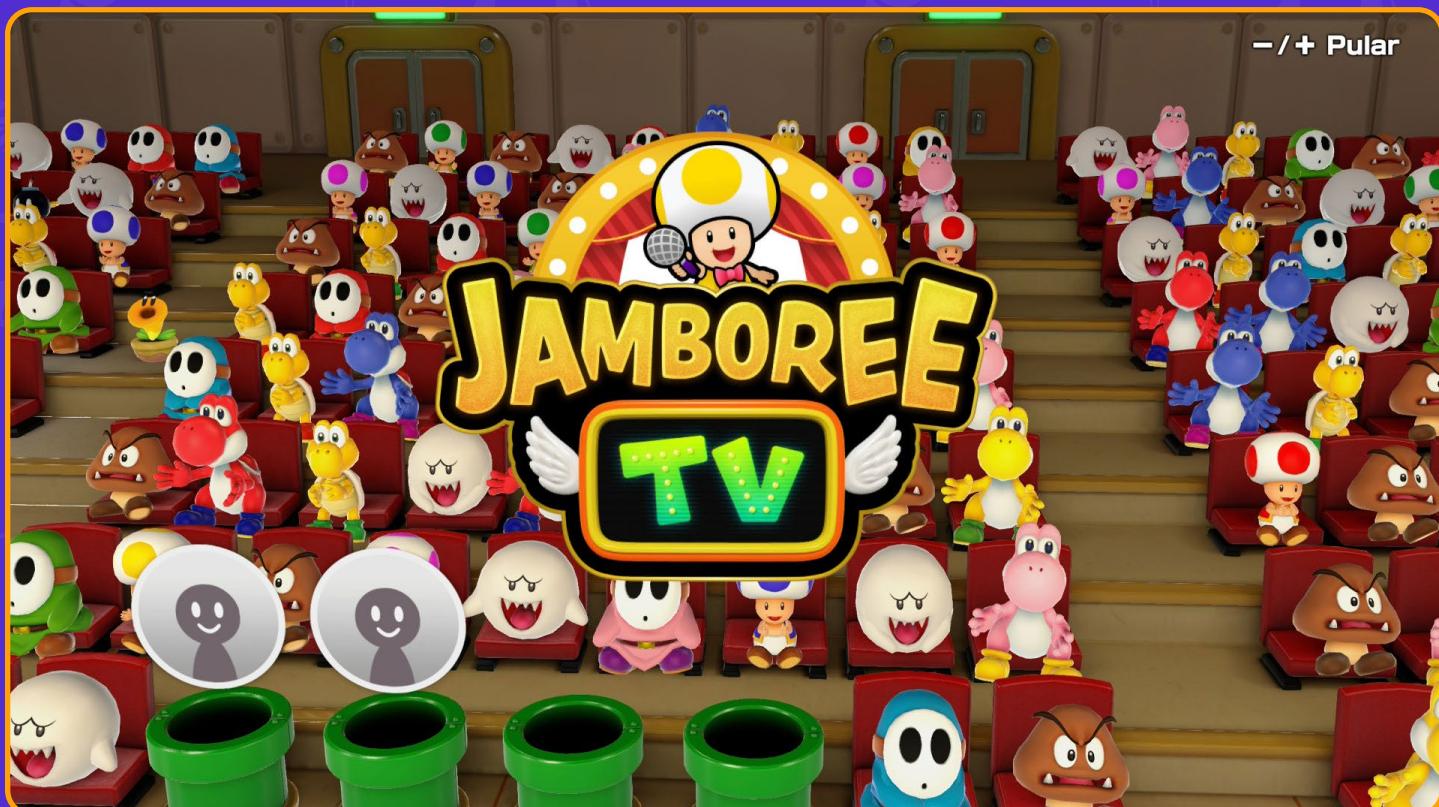


Jamboree TV é um upgrade completo de tudo que já falamos até aqui – e vai além! Logo ao iniciar o game, três telas se apresentam: a primeira leva direto ao tradicional Super Mario Party Jamboree, como já comentamos; a terceira é dedicada ao GameShare, que falarei mais para frente; e no centro das atenções está ela, a estrela da festa: Jamboree TV, onde todas as novidades realmente brilham. Bora entrar?



Exclusivamente nessa edição, o Switch 2 entrega o visual mais caprichado da franquia até agora: são até 1440p no modo TV e 1080p no portátil – com melhorias gráficas e animações mais suaves.





A recepção já começa com estilo. Assim que entramos no Jamboree TV, somos transportados para um palco vibrante, com plateia cheia de Toads, Yoshis, Goombas e outras figurinhas carimbadas do Reino do Cogumelo. Quem comanda o espetáculo é um Toad super animado, acompanhado da irreverente Flor Tagarela, sim, aquela mesma de Super Mario Bros. Wonder! Tudo é dublado e legendado em português, com falas adaptadas de forma criativa – tipo “Este vai pegar fogo!” e “Vai ser show!” – e, olha, a Nintendo está acertando em cheio nessas localizações. Inclusive, dá pra desativar a voz da Flor Tagarela se quiser..., mas quem em sã consciência faria isso? Do palco principal, o Toad apresentador nos convida a escolher qual atração queremos participar. E é aqui que a verdadeira festa começa...





## Direto e sem enrolação mesmo

O Jamboree TV não veio pra brincadeira – ou melhor, veio sim, porém com 20 minijogos novinhos em folha que tiram o máximo proveito do que o Switch 2 tem de melhor: microfone, câmera, controles no estilo mouse e o novo HD Rumble 2, que faz você sentir até aquela casca de banana passando de raspão. E não para por aí! Também dá pra revisitar 78 minijogos clássicos, todos com visual caprichado e desempenho mais suave do que nunca. Tudo isso reunido no Jogo Livre, onde você pode escolher exatamente o tipo de minijogo que quer jogar – seja por estilo de controle (microfone, câmera, mouse), por formato (como os caóticos 3x1), ou até só com seus favoritos. Aliás, dá até pra criar uma lista personalizada com os minijogos que você mais curte, perfeita pra deixar a diversão com a sua cara. É como montar seu próprio festival de caos e alegria!





## Outra vez, mas agora com novidades

O modo Mario Party também está de volta no Jamboree TV – e, dessa vez, ele trouxe umas surpresinhas na bagagem. Além do formato tradicional que a gente já conhece, agora dá pra jogar no esquema modo equipe, onde você se junta com um amigo e compartilha moedas e Estrelas. Ou seja: se ele fizer besteira, você também paga o pato (e vice-versa, claro). Já o modo frenético é pra quem não tem tempo a perder: só cinco turnos, porém todo mundo já começa com 50 moedas e uma Estrela. Resultado? Uma bagunça deliciosa logo de cara, cheia de reviravoltas e risadas nervosas. E pra deixar tudo ainda mais divertido (ou constrangedor, depende do ponto de vista), se a câmera do Switch 2 estiver ativada, seu rostinho aparece ao lado do personagem durante o jogo. Sim, agora além de perder Estrela, você também perde a dignidade – mas pelo menos com estilo!





## Diversão nos trilhos

Montanha da Diversão é um dos modos mais criativos de Jamboree TV e coloca todo mundo pra trabalhar em equipe enquanto embarca numa montanha-russa maluca cheia de desafios. A cada tubo atravessado, um novo minijogo é acionado – e você precisa estar pronto pra reagir rápido. Em alguns momentos, é necessário usar os controles no estilo mouse pra acertar inimigos, como morcegos e Shy Guys, que tentam impedir o progresso jogando bombas na trilha. Quanto melhor o desempenho da equipe, mais tempo é conquistado contra o relógio. A corrida continua até o final da trilha, e olha... não é nada fácil!



Ao todo, são cinco trilhas temáticas bem distintas: Montanha Vulcânica, Montanha Estratosférica, Montanha da Diversão, Montanha Desafiadora e a minha favorita, a Montanha Mal Assombrada. Nela, o carrinho passa por dentro de uma mansão cheia de fantasmas, com portas misteriosas que exigem decisões rápidas — escolher a errada pode te fazer voltar ao início e perder um tempo precioso. É tenso e divertido na medida certa.



caminho, e você precisa repetir esse movimento diversas vezes pra manter o ritmo. No calor da jogatina, acaba sendo cansativo — especialmente em sessões mais longas. Ainda assim, a ideia por trás da montanha-russa é ótima e adiciona uma boa dose de adrenalina coletiva à festa.

Por outro lado, nem tudo é festa. Alguns minijogos da trilha podem ser um pouco desconfortáveis, como o Ataque de Fricção. Nele, você precisa segurar o botão L/R e puxar o Joy-Con 2 para trás várias vezes para carregar o carrinho e soltá-lo no tempo certo. O problema é que os outros carrinhos vêm na sua direção, tem Tumbos no





## Bom mesmo é ao vivo

Show do Bowser é o modo que transforma seu Switch numa verdadeira arena de show ao vivo – e, olha, é impossível não se empolgar! Aqui, duas equipes se enfrentam em mini-jogos que pedem movimentos do corpo e comandos de voz para marcar pontos. Esqueça o controle tradicional: é hora de pular, bater palmas, fazer poses e soltar a voz pra tentar impressionar o próprio Bowser.



Os desafios vão de ritmos frenéticos, em que você precisa acompanhar a batida com palmas, até aquelas disputas hilárias que exigem gritar “Jáaaaa!” ou fazer poses – tipo abanar os braços feito ventilador ou dar pulinhos pra escapar de obstáculos invisíveis. Tem também o clássico “chamada do Bowser”, onde o volume e a entonação contam muito – e o chefão está ali no palco, com aquele olhar malicioso, julgando cada passo seu.





O objetivo é simples: preencher o medidor da sua equipe com esforço, estilo e barulho – e vencer em três rodadas intensas que, pode acreditar, já cansam e divertem pra valer. Além disso, ainda rola aquela zoação básica, com o Bowser chamando a galera de “patetas” enquanto a gente cai literalmente pelo cano e vai parar no palco do show!



Aqui entre nós, teve um porém: moramos em apartamento, e o barulho é restrito – o que não é nada fácil nesse modo, já que a voz é sua principal arma. Em minijogos como a Corrida Iminente, você precisa gritar “Jáaaa!” com força pra impulsionar o carrinho o mais longe possível, mas tem um limite. Se chegar aos pés do Bowser, já era. O cronômetro apita, o coração acelera e as risadas nervosas surgem – minha esposa deixou o carrinho chegar até o final, e o Bowser esmagou ele, fazendo ela perder a partida. Pura adrenalina!



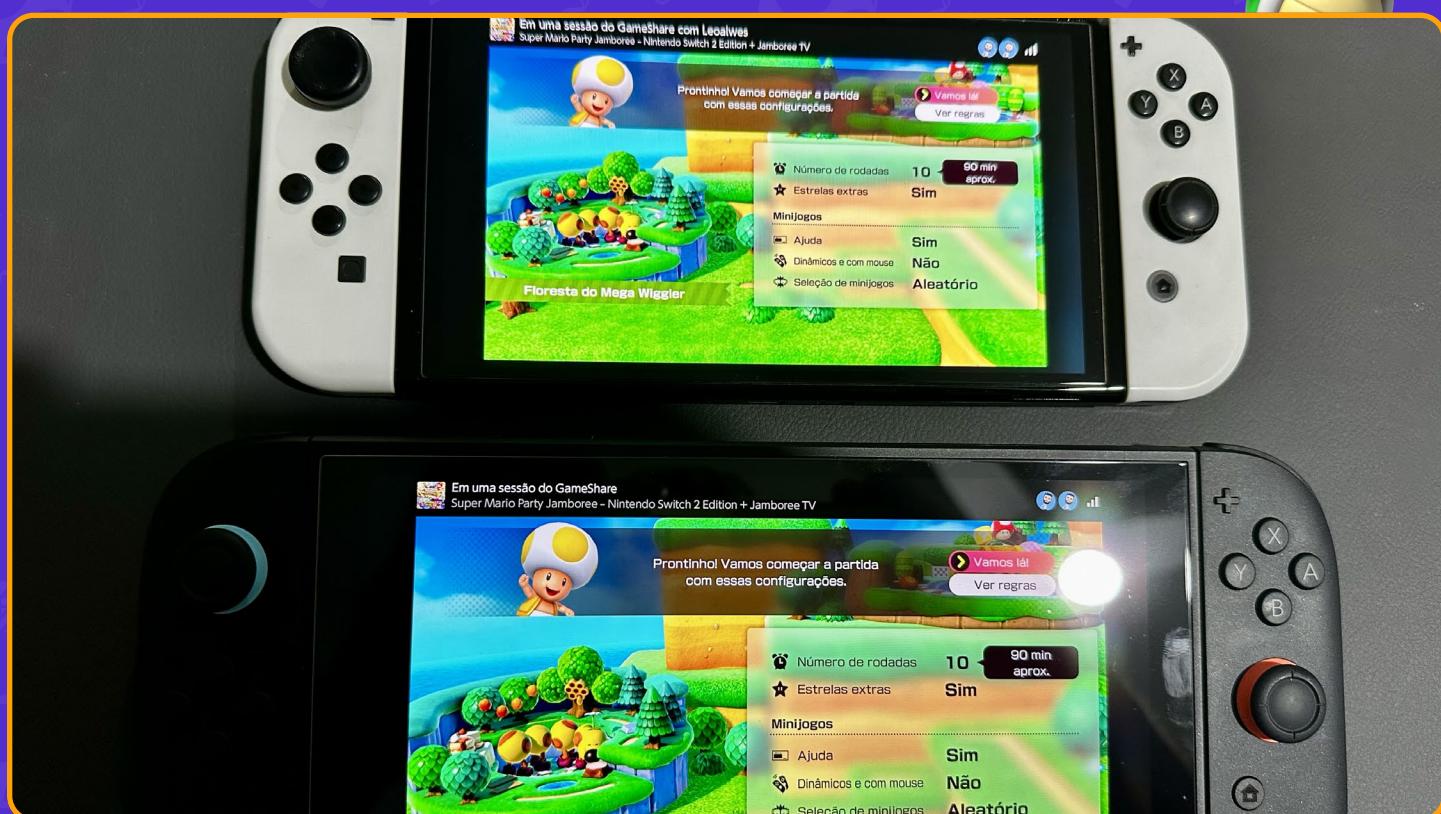
Outro destaque é o Levante a Voz, que também pede aquele grito de “Já!”, porém com controle e equilíbrio. Aqui, o Koopalhaço Jr. voa pelo ar, enquanto medalhas passam, e sua missão é recolher o máximo delas com a voz – quem juntar mais, leva a melhor.

No final das rodadas, o que vale é corresponder à chamada do Bowser com voz e corpo. Ou seja: mexa-se muito, grite alto, jogue energia na brincadeira – porque a equipe mais animada leva a melhor na terceira rodada e pode garantir o show!



## GameShare para jogar com quem não tem o jogo

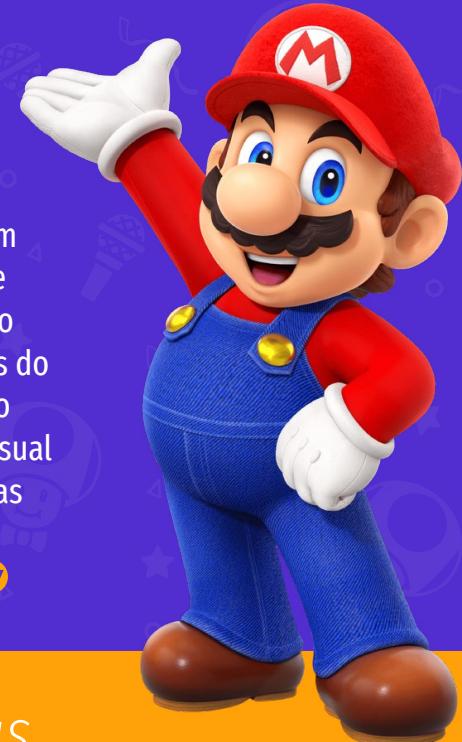
Com o GameShare, até quatro pessoas podem jogar o tabuleiro *Mega Wiggler's Tree Party* e 30 minijogos selecionados mesmo que não tenham o jogo, desde que usem Switch ou Switch 2. Usei com um Switch Oled e, para minha surpresa, foi muito rápido.





## Super Mario Party Jamboree: A Festa Definitiva que Você Precisa Jogar

**Super Mario Party Jamboree – Nintendo Switch 2 Edition + Jamboree TV** é um verdadeiro espetáculo de entretenimento. Tem de tudo: tabuleiros clássicos, um show ao vivo cheio de energia, montanha-russa cooperativa e uma tonelada de minijogos superdinâmicos e interativos. Ok, alguns modos podem cansar rápido ou a pegada do controle mouse incomodar um pouco, mas a diversão está mais do que garantida! O melhor de tudo é que você escolhe como quer jogar – e posso dizer com convicção que esse é meu Mario Party favorito até hoje. O upgrade visual e a fluidez fazem toda a diferença, assim como os minijogos novos e as maneiras criativas de curtir a festa. Chame a galera, seja em casa ou online, e prepare-se para muitas gargalhadas e momentos memoráveis nessa festa inesquecível! 



### ✓ Prós

- Variedade enorme de modos e minijogos, garantindo diversão para todos os perfis;
- Jamboree TV traz 20 minigames inéditos que aproveitam microfone, câmera, controles mouse e HD Rumble 2;
- Visual mais caprichado e fluidez melhorada, com resolução até 1440p no modo TV;
- Modos cooperativos e competitivos para até 20 jogadores, local ou online;
- Modo campanha single-player (Jornada das Tarefas) oferece desafios e narrativa leve;
- Interatividade física e voz no modo Show do Bowser trazem inovação e muita diversão;
- Possibilidade de criar lista personalizada de minijogos favoritos no Modo Livre;
- Possibilidade de jogar o tabuleiro Mega Wiggle's Tree Party pelo modo GameShare;
- Excelente localização e dublagem em português, com adaptações divertidas.

### ✗ Contras

- Alguns minijogos podem cansar rápido, especialmente os que exigem movimentos repetitivos (ex.: Ataque de Fricção);
- Controles no estilo mouse podem incomodar e não agradar a todos;
- Barulho no modo Show do Bowser pode ser um problema para quem joga em apartamento.



Super Mario Party Jamboree + Jamboree TV (Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Tabuleiro, Party Game

Lançamento 24 de julho de 2025

Nota **9.5**

## Ilustra Blast

"Bowser Rocks" por **Murilo Lopes**



# Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Farley Santos

Revisão: Cristiane Amarante  
Diagramação: Walter Nardone

# KIMETSU NO YAIBA DEMON SLAYER 2

## THE HINOKAMI CHRONICLES

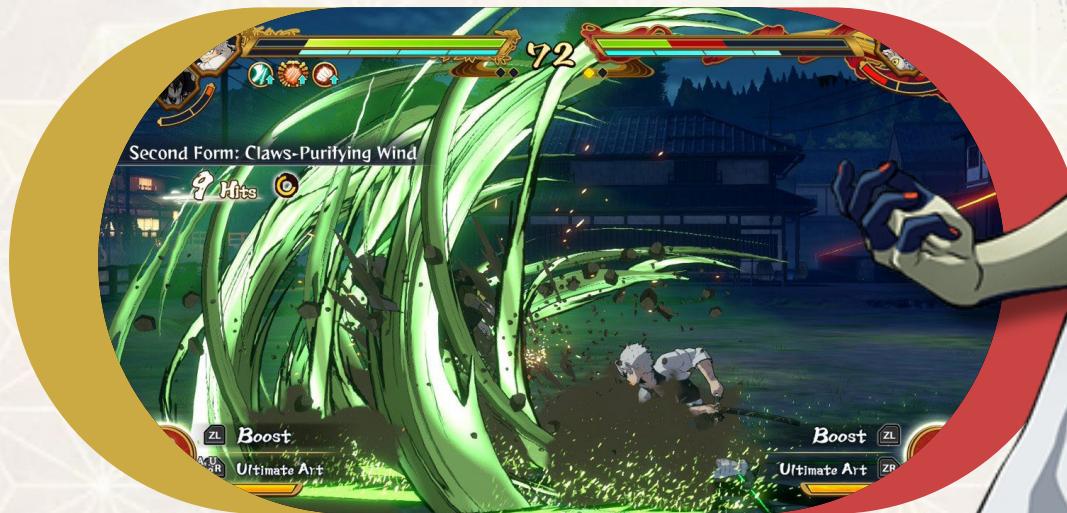
# Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles 2 traz mais lutas impressionantes em uma continuação modesta

**Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles 2** continua a adaptar a jornada dos caçadores de demônios em um frenético jogo de luta. A sequência mantém as principais características do **antecessor**, ao mesmo tempo que inclui mais personagens e modos — os embates continuam divertidos e visualmente impressionantes, apesar de sua simplicidade. Apesar disso, o título se revela uma continuação muito básica que pouco se esforça para resolver os problemas do passado.

**M**as afinal, do que se trata Demon Slayer? No anime e no mangá, acompanhamos Tanjiro Kamado, um garoto que se torna um caçador de demônios para tentar curar sua irmã Nezuko, que foi transformada em uma dessas criaturas demoníacas. A trama de The Hinokami Chronicles 2 começa do ponto final da história do título anterior e cobre os arcos do Distrito do Entretenimento, Vila dos Ferreiros e Treinamento dos Hashira.

## Participando da luta entre caçadores e demônios

O sistema de luta de The Hinokami Chronicles 2 mantém a base acessível e dinâmica do primeiro jogo, com combates que priorizam agilidade, combos e golpes especiais cinematográficos em arenas que alternam entre movimentação 3D e 2D. Os personagens contam com golpes básicos, bloqueios, investidas e três ataques especiais, recursos esses que, quando combinados, permitem montar sequências e estratégias interessantes. Desta vez, o elenco conta com mais de 40 personagens, incluindo todos os Hashira e vários demônios.



A mecânica de parceiros continua sendo central nas batalhas, permitindo que dois personagens lutem em equipe com ataques coordenados, movimentos de suporte e troca do lutador ativo. Os demônios Lua Superior não podem escolher um parceiro, mas essa limitação é compensada por um estilo de luta mais poderoso ou habilidades únicas. Uma novidade na sequência são os Dual Ultimates, finalizadores especiais exclusivos de certas configurações de duplas, como Tanjiro e Rengoku ou Inosuke e Netsuko – além de poderosos, são visualmente impressionantes ou puramente divertidos.



Uma novidade é a inclusão de um sistema de equipamentos. Por meio deles, é possível ativar vantagens diversas, como recuperar a vida em situações específicas ou aumentar o poder de certos ataques. Há uma infinidade de melhorias para experimentar, trazendo uma camada de estratégia aos embates.



## Entre a beleza e o marasmo da simplicidade

Os comandos e as regras do jogo são simples, tornando os embates acessíveis: novatos se divertem fazendo combos estilosos com facilidade, já os jogadores avançados conseguem montar sequências mais complexas. Porém, a simplicidade das mecânicas é problemática: cada personagem tem poucos ataques, então as estratégias se repetem; mesmo com 40 lutadores, não há estilos de luta significativamente diferentes entre eles; o balanceamento não é dos melhores, sendo fácil ser destruído por certos combos.

A sensação que eu tive é que *The Hinokami Chronicles 2* pouco evoluiu em relação ao antecessor e apostou em simplesmente incluir mais conteúdo, pois o sistema de combate segue praticamente intocado, inclusive seus pontos negativos. Isso não chega a ser grande problema para os fãs, afinal ainda é divertido ver caçadores e demônios participando de combates visualmente impressionantes que remetem ao anime. No entanto, o título acaba tendo pouco apelo para aqueles que buscam mecânicas mais elaboradas ou um estilo de jogo mais competitivo.

No campo audiovisual, o jogo chama a atenção com representações elaboradas dos personagens no estilo cell shading, sendo o destaque os cinematográficos finalizadores Ultimate. Os cenários não têm tanto esmero em sua produção e muitas vezes trazem um contraste ruim com elementos mal-acabados e texturas simples. Mesmo assim, no geral, é um título visualmente agradável. Algumas composições que vieram direto da animação ajudam a construir a atmosfera única do universo de *Demon Slayer*.



Assim como o antecessor, o título tem desempenho satisfatório no Nintendo Switch, rodando a 30 quadros por segundo na maior parte do tempo, tanto no modo portátil quanto na dock. É uma pena que o jogo não tenha uma versão para Switch 2, pois o poder do novo híbrido deve ser suficiente para elevar a parte técnica aos patamares das outras plataformas.



## Continuando a jornada de Tanjiro e seus amigos

O foco principal de *The Hinokami Chronicles 2* é o modo história, que continua exatamente de onde o jogo anterior parou, cobrindo os arcos do Distrito do Entretenimento, Vila dos Ferreiros e Treinamento dos Hashira. Em cada capítulo, controlamos personagens como Tanjiro, Zenitsu, Inosuke e outros companheiros em mapas que misturam exploração direta com batalhas pontuais. Os principais eventos do anime são recriados com fidelidade, especialmente nos confrontos mais importantes, que ganham cenas cinematográficas caprichadas para destacar a carga emocional da história.



Durante a exploração, há pontos de interesse marcados no mapa e cada personagem traz uma habilidade única que ajuda a progredir, como o faro apurado de Tanjiro, a audição refinada de Zenitsu e o instinto animal de Inosuke. Há também missões paralelas em que precisamos interpretar emoções de NPCs para resolver problemas simples – um acréscimo que tenta dar profundidade à jornada. Embora essas tarefas tragam alguma variação, a estrutura geral do modo história segue um ritmo bastante previsível.



he village chief. He

Essa nova modalidade traz um equilíbrio bem-vindo entre desafio e estratégia. Além de dominar o sistema de combate, é essencial pensar no caminho a seguir, já que os bônus acumulados podem fazer a diferença nas fases finais. O modo foi projetado para ter rejogabilidade, com três níveis de dificuldade para cada Hashira e diferentes recompensas espalhadas pelas rotas. É, sem dúvida, o conteúdo extra mais interessante do jogo e que realmente estimula o retorno.

Além dos modos principais, o jogo inclui o Path of a Demon Slayer, que resume os eventos do primeiro título em batalhas importantes – ótimo para quem quer relembrar ou conhecer o início da história. Também é possível desbloquear conteúdos usando Kimetsu Points, como personagens, variações de Ultimate, trajes e outros extras. Há ainda uma quantidade enorme de colecionáveis cosméticos, como adesivos, músicas e frases, para personalizar o perfil online do jogador, mas que carecem de apelo real e dificilmente justificam o esforço para serem obtidos.



## Mais modos para explorar o universo de Demon Slayer

Em uma clara evolução em relação ao seu antecessor, The Hinokami Chronicles 2 apresenta novos modos de jogo. A modalidade Versus segue o formato tradicional de lutas livres entre dois personagens, seja contra a CPU, localmente ou online. Com mais de 40 personagens disponíveis e possibilidade de usar equipamentos e personalizar regras e composições de equipe, é uma opção sólida para quem busca combates rápidos e diretos.

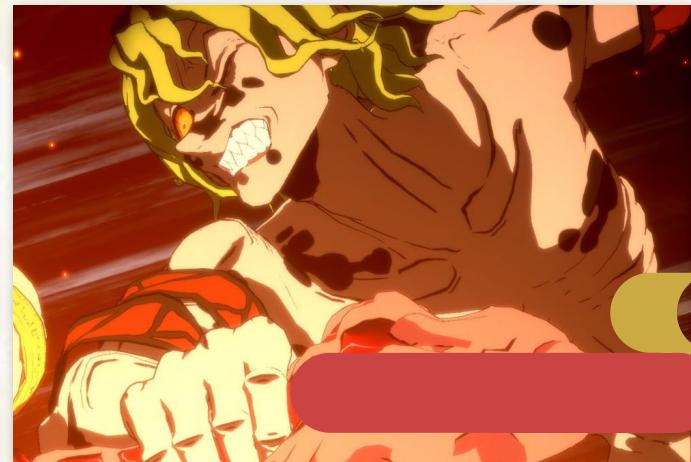
Inspirado diretamente no arco Treinamento dos Hashira, o modo Training Paths é uma das novidades mais interessantes de Hinokami Chronicles 2. Nele, escolhemos um trajeto entre diversos eventos e batalhas até enfrentar o Hashira final daquela trilha. Cada combate traz condições específicas – como limitar o uso do parceiro ou manter a barra de vida acima de certo ponto – e, ao cumpri-las, ganhamos bônus que podem ser utilizados nas próximas lutas. Com múltiplas rotas e recompensas exclusivas, é um modo pensado para testar tanto habilidade quanto planejamento.





Apesar da ambientação fiel e das boas animações nas cenas principais, o modo história pouco evoluiu em relação ao primeiro título. Os mapas continuam excessivamente simples e lineares, com pouca margem para exploração real. As missões paralelas, embora mais numerosas, ainda carecem de impacto e se tornam repetitivas com facilidade. Há tentativas de enriquecer a experiência com colecionáveis espalhados pelos cenários, mas sua coleta é trivial e as recompensas, como imagens de perfil ou falas de personagens, não empolgam.

Momentos mais criativos, como um minigame de ritmo com Zenitsu ou trechos de ação controlando os Hashiras contra hordas de inimigos, até ajudam a quebrar a monotonia, mas são exceções em uma campanha que se arrasta. A fidelidade ao anime está lá, e os fãs certamente vão reconhecer os pontos altos, mas como experiência interativa, o modo história desperdiça a chance de expandir o universo de Demon Slayer de forma mais envolvente.



## Uma sequência competente e comedida

**Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles 2** entrega mais conteúdo e modos em relação ao primeiro jogo, mantendo o visual impactante e combates acessíveis que agradam aos fãs do anime. O novo sistema de equipamentos e o modo Training Paths adicionam uma camada estratégica bem-vinda, e o elenco ampliado garante variedade para quem gosta de experimentar diferentes combinações. As lutas continuam sendo o ponto forte, especialmente pelas animações cinematográficas e pela fidelidade à obra original.

No entanto, a sequência pouco avança em áreas que já eram criticadas anteriormente, como o modo história raso e a simplicidade das mecânicas de luta. A inclusão de novidades parece seguir mais uma lógica de expansão do que de evolução real, deixando a experiência estagnada para quem esperava mais profundidade ou inovação. É um título que ainda diverte, especialmente os fãs da série, mas que carece de ambição para conquistar um público mais exigente. 





## ✓ Prós

- Combates acessíveis e visualmente impressionantes;
- Elenco extenso com mais de 40 personagens jogáveis;
- Modo Training Paths traz estratégia e boa rejogabilidade;
- Fidelidade ao anime com cenas bem animadas e momentos marcantes.

## ✗ Contras

- Sistema de luta pouco evolui e repete problemas do antecessor;
- O modo história é linear, simples e pouco envolvente;
- Colecionáveis e personalizações têm baixo apelo.

Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles 2 (Switch)

**Desenvolvedor** CyberConnect2

**Gênero** Luta, ação e aventura

**Lançamento** 05 de agosto de 2025

Nota

7.5

# Guias Blast

## Super Smash Bros. Ultimate

## Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Cristian Rodrigues

## Dicas para se dar bem na aventura

**Donkey Kong Bananza** foi oficialmente lançado e já conquistou o coração de muitos nintendistas – e não é para menos! A cada camada avançada, a aventura fica mais divertida, com novos poderes, habilidades e uma infinidade de itens para coletar. Pensando nisso, reunimos dicas essenciais para você mandar bem desde o início da jornada de DK e Pauline.

## Banana, estilo e paleontologia



O objetivo é claro: reunir o maior número de bananas e alcançar o núcleo do planeta. Para isso, será preciso explorar cada canto dos cenários – mas algumas estratégias podem poupar horas de jogo.



As roupas adquiridas nas lojas oferecem benefícios que vão além da estética, como a Gravata Preciosa, que aumenta as chances de encontrar baús. Vale muito a pena adquiri-las logo que possível, principalmente na camada onde são desbloqueadas. Por exemplo: na Camada da Floresta, os rios de veneno podem causar muitos danos. Nesse caso, a Calça Antídoto, no nível 3, reduz em 40% o dano causado pela água envenenada.

### Calças

	<b>Calça antiderrapante</b> nv. 3
	<b>Calça térmica</b> nv. 3
	<b>Calça antídoto</b> nv. 3
	<b>Calça extintora</b> nv. 3
	<b>Calça defensiva</b> nv. 3

Reduz em 40% o dano causado por água envenenada.



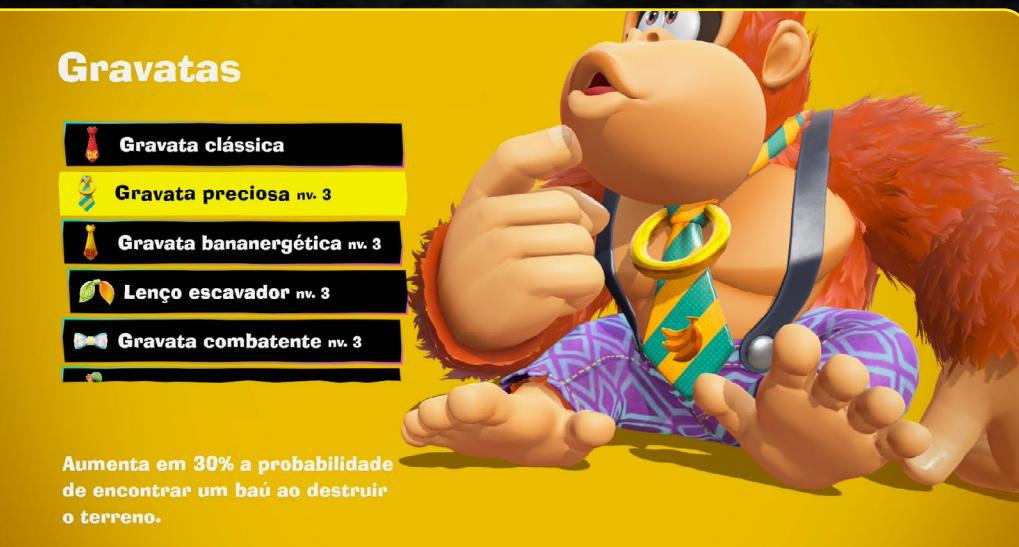
Para conseguir essas peças, tanto para DK quanto para Pauline, você precisará de fósseis, e aqui vão três maneiras eficientes de encontrá-los:



Comprar mapas com o Fractôm Trecotom: em cada camada, ele vende mapas com a localização de bananas e fósseis. Nem todos revelam o caminho completo, mas já dão uma boa noção — e alguns exigem passar por desafios



Usar a habilidade Sonar: disponível na árvore de habilidades, o Sonar é essencial para detectar itens ocultos. No nível 3, ele aumenta em 160% o alcance ao estapear, revelando segredos escondidos ao pressionar o botão R;



Destruir o terreno em busca de baús: baús contendo mapas também podem ser encontrados destruindo áreas específicas. Na Camada da Lagoa, subcamada 101, o macaco comerciante vende a Gravata Preciosa (nível 3), que aumenta em 30% a chance de encontrar baús dessa forma.

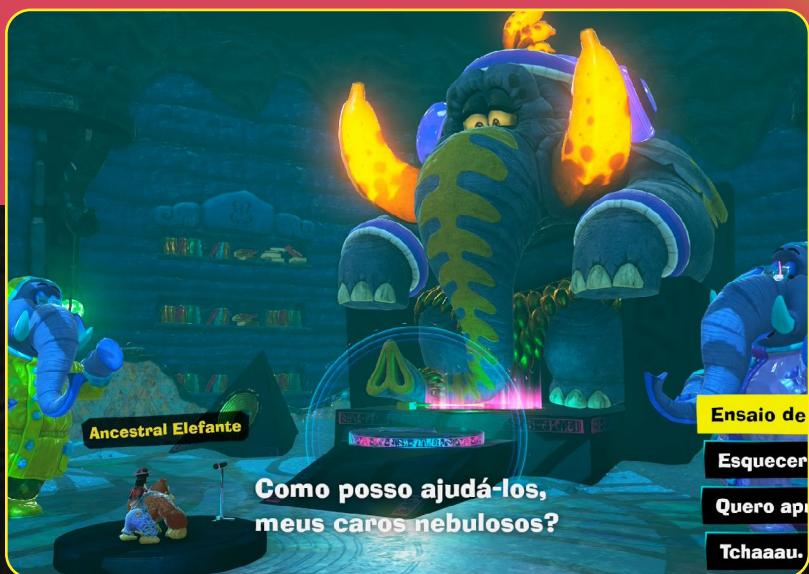


## Sou rycaaaa



O ouro é outro recurso indispensável. Além de ser usado para comprar mapas, seu valor aumenta conforme você avança no jogo. E, sim, ele acaba rápido!

Existem dois métodos eficazes de farmar ouro — mas atenção: ambos exigem progresso avançado, então se não quer spoilers, pare por aqui!!



Ao chegar na Camada da Tempestade (900), você encontrará o Ancestral Elefante, que libera uma nova transformação. Uma das habilidades dele é a Aspiração, que no nível 2 permite sugar grandes áreas do terreno com ZR. Isso facilita a coleta de baús e pepitas de ouro.

## Roupa da Pauline

- Roupa informal vermelha niv. 3
- Roupa informal neon niv. 3
- Roupa informal rosa niv. 3
- Traje de mineração
- Vestido de diva

Dobra a quantidade de ouro obtida ao coletar objetos dourados.



Depois, volte para a Ilha Lingote, onde Pauline retorna no pós-game. Ela poderá usar uma roupa especial: o traje de mineração, que dobra o ouro obtido ao coletar objetos dourados. Essa combinação é perfeita para encher os bolsos!



## Novos desafios

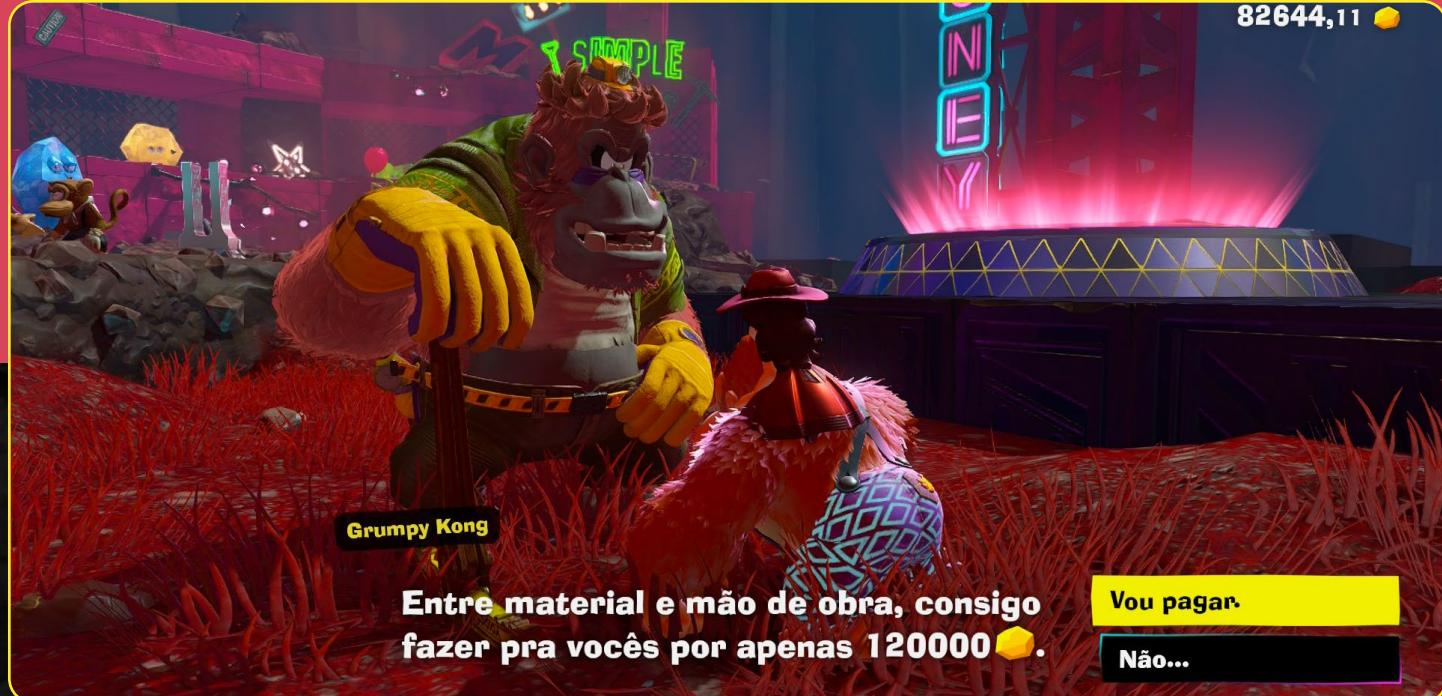
Se você é do tipo que busca os 100%, saiba que o jogo conta com 777 bananas disponíveis no pós-game. As restantes precisam ser compradas na loja do Fractôm, usando ouro e Rodelas de Banândios.

## Gravatas

-  Gravata combatente niv. 3
-  Gravata macieira niv. 3
-  Gravata rodelada niv. 3
-  Gravata sanduíche niv. 3
-  Gravata encharcada niv. 3



A forma mais eficiente de conseguir essas rodelas é usando a Gravata Rodela, que no nível 3 aumenta em 40% a chance de obter o dobro de rodelas. Combine isso com o método defarm de ouro para resultados ainda melhores.



Além disso, a Gruta da Ilha Lingote, na camada 10, será reaberta no pós-game com novas bananas. Lá, você encontrará Grumpy Kong, agora seu aliado. Ele criará três novos desafios que exigem grandes quantidades de bananas — e cerca de 200.000 em ouro para liberar tudo. Ou seja, cada pepita conta!

## De volta ao tempo do vinil

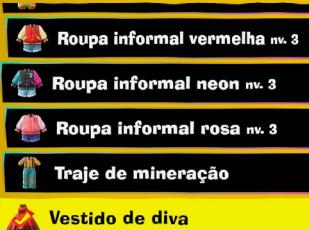


Coletar discos de vinil para tocar trilhas nos abrigos pode ser complicado. A maioria dos discos aparece aleatoriamente ao derrotar inimigos – com taxa de drop baixa. Mas há jeitos de melhorar isso:

- Participe dos desafios do Grumpy Kong, que têm maiores chances de dropar discos;
- Use o amiibo de DK e Pauline, que libera a roupa Vestido de Diva, dobrando a chance de encontrar discos ao derrotar inimigos.



### Roupa da Pauline



Também é possível conseguir essa roupa no pós-game ao concluir os desafios dos cinco ancestrais. Cada desafio exige um número mínimo de bananas: 300, 400, 500, 600 e 700, respectivamente.

## Dica final



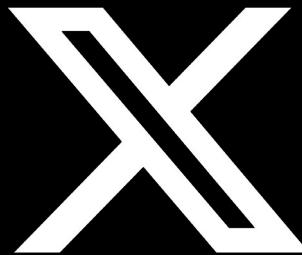
Invista com sabedoria nas habilidades da árvore. As primeiras que recomendo são:

- Sonar (nível 3);
- Bananergia (nível 4) – transforma bananas duram 120% mais;
- Coleta (nível 3 ou mais) – aumenta o alcance ao estapear e facilita a coleta de ouro;
- Potência dos Golpes (nível 4) – reduz o número de socos para destruir terrenos duros.



Espero que essas dicas ajudem a completar os maiores desafios da aventura, especialmente quando o assunto é coletar bananas e fósseis. Boa escavação! 

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



[X.com/nintendoblast](http://X.com/nintendoblast)

**Seguir**



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

**Curtir**



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

**Seguir**



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

**Inscrever-se**



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

**Inscrever-se**

por **Felipe Castello**Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Felipe Castello

# 10 anos da aventura de lã do carismático dinossauro da Nintendo

Apesar de não contar com tantos jogos lançados, a série Yoshi é reconhecida como uma das mais marcantes da Big N. Os títulos que provavelmente vêm à mente quando falamos no dinossauro verde são os que levam Yoshi's Island no nome: a história geralmente gira em torno do resgate de bebês (foi em Super Mario World 2: Yoshi's Island que Baby Mario e Baby Luigi foram apresentados ao mundo) e os jogos contam com uma estética bem característica, geralmente simulando uma estética mais infantil, desenhada ou em aquarela.

Porém, quando deixamos de lado relançamentos e spin-offs, Yoshi e seus amigos também estrelaram o icônico Yoshi's Story, lançado originalmente em 1997 no Nintendo 64. A estética do primeiro Yoshi's Island foi preservada no título, bem colorido e com uma narrativa simples (mas sem bebês raptados dessa vez). Quase 20 anos depois, um novo título da série Yoshi chegava ao Wii U: **Yoshi's Woolly World**. Pegue suas agulhas de crochê e seus novelos de lã, pois hoje relembraremos esse título feito à mão!

## Tecendo uma nova estética

Lançado em 2015, Yoshi's Woolly World explora um visual inusitado: os personagens e cenários são feitos para simularem tudo o que envolve o universo da costura. Temos Yoshis feitos de crochê, Shy Guys que atacam com agulhas, pequenas pedrinhas de bijuteria a serem coletadas, botões, novelos de lã por todos os cantos e muito mais. O visual ajuda em boa parte a transmitir toda a fofura e diversão do título.



Na aventura, Yoshi pode desfazer nós com sua língua, criar bolas de lã e atirá-las (no lugar dos tradicionais ovos dos outros títulos da série), empurrar paredes que são espremidas como almofadas, criar plataformas ao acertá-las com bolas de lã e muito mais. Isso tudo acompanhado de detalhes bem interessantes que contribuem para a atmosfera do jogo, como a animação do icônico Flutter Jump (em que Yoshi sacode as pernas – aqui, linhas de lã – para ganhar mais altitude em seus pulos) ou o “desenrolar” dos inimigos engolidos pelo dinossauro.



Ainda falando no visual, nada é por acaso: a desenvolvedora Good-Feel, responsável por *Woolly World*, também está por trás de outro jogo que carrega uma estética bem similar: *Kirby's Epic Yarn*, lançado cinco anos antes, em 2010, para Nintendo Wii. A influência na direção de arte é clara, mas o título estrelado pelo dinossauro vai muito além, destacando-se como um espetáculo à parte.

## Remendando um legado

Apesar de não contar com Baby Mario ou com a cegonha – personagens que também se tornaram a cara da franquia –, *Woolly World* traz um retorno às raízes da série Yoshi. Em termos de jogabilidade e level design, o título se assemelha muito ao primeiro *Yoshi's Island* do SNES: os controles são precisos e intuitivos, há diversos colecionáveis em cada fase (além das clássicas flores e corações, há pedras de bijuteria no lugar de moedas e cinco novelos de lã por nível) e cada mundo conta com níveis repletos de segredos e temáticas próprias.



A trama (no sentido literal e figurado) é simples: os Yoshis vivem em harmonia na Craft Island, local repleto de materiais e construções com estética de costura, quando o bruxo Kamek aparece e transforma quase todos os dinossauros em novelos de lã. Após escaparem do feitiço e verem seus amigos espalhados pelas diversas fases da ilha, dois Yoshis (verde e vermelho) partem em uma jornada para salvá-los.



© Skip



Além da história simples, a jogabilidade não foge muito à regra da série: os Yoshis podem correr, pular, atirar bolas de lã e usar suas longas línguas para engolir inimigos. Woolly World também empresta de seu antecessor do 3DS (Yoshi's New Island) algumas soluções para jogadores que estão com dificuldades: o jogo pode ser jogado no “Classic Mode”, fiel aos jogos originais, ou no “Mellow Mode”, em que os Yoshis possuem asas que proporcionam movimentação livre. A vantagem é que os modos podem ser trocados a qualquer momento pelo menu de pausa.



Os inimigos e chefões também se destacam: além do uso de ferramentas e materiais próprios desse universo feito à mão, alguns vilões dos jogos clássicos retornam repaginados. Burt the Bashful, por exemplo, que marca presença como chefão na série desde o primeiro Yoshi's Island, conta com uma batalha em que os dinossauros precisam descosturar suas calças progressivamente até derrotá-lo. Já inimigos como Shy Guys e Monty Toupeiras também retornam, mantendo em boa parte seus padrões de ataque originais, mas adaptados à estética do título de lã.

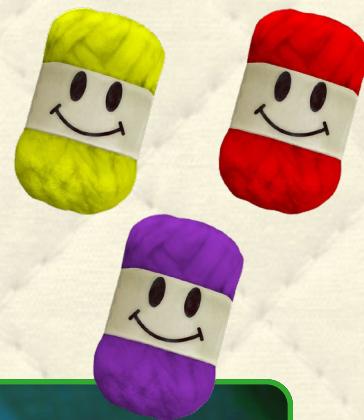
## Enfeitando funcionalidades

Não podemos deixar de lado, claro, que Yoshi's Woolly World foi lançado no Wii U – um console marcado não só por dividir opiniões entre os fãs, mas também pelas funcionalidades do Wii U GamePad e pelo lançamento das figuras amiibo. Mas, por incrível que pareça, Woolly World não utiliza nenhuma função específica no tijolão com tela touch do console. Claro, o GamePad permite que o jogador selecione facilmente algumas opções do menu, mas no geral ele não é nem um pouco necessário para a experiência do título. Eu, por exemplo, revisitei o jogo este ano usando apenas o Pro Controller do Wii U, sem nenhuma dificuldade (e pessoalmente acho que a experiência fica muito mais simples e agradável assim).



Já quando o assunto são amiibo, Woolly World não deixa nada a desejar: foram lançados três modelos feitos de lã (sim, um material totalmente diferente dos amiibo comuns) dos Yoshis nas cores verde, rosa e azul, além de uma versão bem maior, conhecida como Mega Yarn Yoshi. Quando escaneados, esses amiibo criam um clone do dinossauro que segue os mesmos comandos do Yoshi controlado pelo jogador (uma mecânica bem parecida com a Double Cherry de Super Mario 3D World).

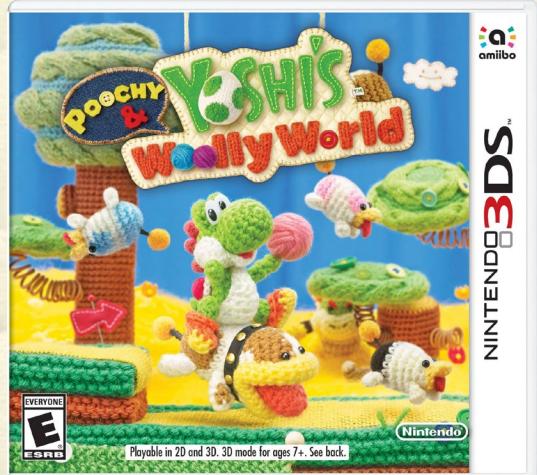
Mas o uso dos amiibo não para por aí: qualquer outro amiibo da série Super Mario, Splatoon e Super Smash Bros. (com exceção dos monstrinhos da série Pokémon) que tenha sido lançado até o lançamento de Woolly World pode ser escaneado, liberando um padrão especial (e puramente cosmético) que pode ser usado pelos Yoshis. Ou seja, temos um Yoshi com o bigode do Mario, outro com a gravata do Donkey Kong... Ao todo, são mais de 50 padrões desbloqueáveis, e ainda existem dezenas de outros que podem ser desbloqueados quando os cinco novelos de lã de cada nível são coletados.



Donkey Kong Yoshi



## Embrulhando um port e desenrolando um sucessor



O sucesso de Yoshi's Woolly World resultou em seu relançamento no 3DS em 2017. Apesar de ter recebido avaliações quase tão boas quanto a versão original, o port (intitulado Poochy & Yoshi's Woolly World) trazia poucas novas adições: o modo bônus Poochy Dash e a possibilidade de se criar padrões para os Yoshis eram algumas das novas funcionalidades. A versão de 3DS também sofre com a resolução inferior do portátil, comprometendo a imersão na estética do título original.



No fim do dia, ambas as versões não atingiram tanto sucesso quanto poderiam: Woolly World foi lançado em um console que sofreu com um baixo número de vendas, e Poochy & Yoshi's Woolly World foi lançado apenas um mês antes da estreia do Nintendo Switch, bem no final do ciclo de vida do 3DS. Mesmo assim, é quase consenso entre aqueles que jogaram Woolly World que se trata de um título sólido na franquia Yoshi, merecendo tanto destaque quanto os clássicos da série.



E por falar no Nintendo Switch, Yoshi's Woolly World criou as bases para seu sucessor, **Yoshi's Crafted World**. Muitas ideias, conceitos e mecânicas aparecem no título de Switch, que se apoia em especial na estética de papelaria e “faça você mesmo”. Crafted World foi lançado em 2019 e também recebeu muitas críticas positivas. O jogo tem até um nível dedicado a Woolly World, “Stitched Together”, no qual vários elementos do jogo de lã retornam, como plataformas e materiais.

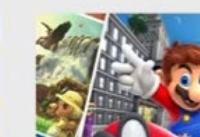
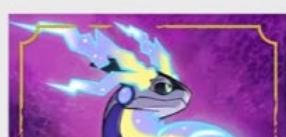


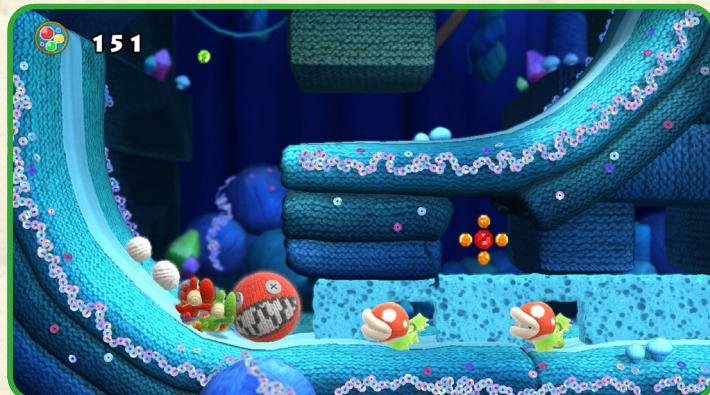
## Costurando o futuro da série

Yoshi's Woolly World foi definitivamente um marco na série Yoshi: iniciou uma nova abordagem no visual dos títulos (e ainda veremos se o próximo jogo estrelado pelo dinossauro seguirá essa tendência), manteve a jogabilidade e o charme característicos dos jogos originais de Yoshi's Island e se tornou uma joia praticamente esquecida na biblioteca do Wii U.



Aliás, esse é um título que certamente merecia um relançamento no Switch 2, ainda mais com as capacidades gráficas melhoradas do console. Por sinal, no Nintendo Direct de abril, Woolly World apareceu junto a outros títulos de Switch já lançados e marcados como “compatíveis” com o novo console híbrido. Se teria sido um erro por parte da Nintendo (que pode ter trocado a imagem do jogo com alguma outra de Crafted World), ou se accidentalmente tivemos um futuro relançamento revelado, só o tempo dirá!





Finalizando nossa aula de corte e costura, **Yoshi's Woolly World** marcou presença em um console polêmico, mas trouxe Yoshi de volta aos holofotes depois de muito tempo. Com outras franquias e personagens da Nintendo recebendo cada vez mais atenção (estou olhando para você, Donkey Kong Bananza!), quem sabe o que o futuro reserva para a série do carismático dinossauro verde? Um visual feito de massinha, no melhor estilo de animação stop-motion, seria o meu palpite (e sonho) para um novo título, caso a aventura de lã realmente não seja relançada no Switch 2. 



# Revista GameBlast #88

Neste mês, exploramos uma cidade consumida pela névoa no Japão dos anos 1960.



Ainda nesta edição, trazemos uma prévia de Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles, análises de NINJA GAIDEN: Rebound, Death Stranding 2, dicas e muito mais!

Baixe já a sua!



por Coelho no Japão

Revisão: Equipe Coelho  
Diagramação: Felipe Castello

# COELHO no JAPÃO

+

# NINTENDO BLAST

## Os jogos de julho jogados pela equipe Coelho no Japão

O **Nintendo Blast** e o **Coelho no Japão** se unem para levar ainda mais conteúdo de qualidade aos leitores! Nesta nova parceria, nasce a coluna Coelho no Japão, um espaço para listas, mini reviews e muito mais, sempre com o estilo descontraído e informativo que o Coelho já compartilha com a comunidade. E começamos com uma seleção especial de jogos organizados por tiers – em breve explicamos tudo!

## A Escala de Review da Equipe Coelho no Japão

### Tiers:

- S+:** Supremo
- S:** Sublime
- A+:** Excepcional
- A:** Muito Bom
- B+:** Bom
- B:** Razoável / Maneirinho
- C+:** Pouco Satisfatório
- C:** Insatisfatório
- D+:** Não Aconselhável
- D:** Não Aconselhável e Impossível Zerar

# COELHO no JAPÃO

## Donkey Kong Bananza

O mês de julho de 2025 foi o mês do DK no Switch 2, e toda essa expectativa foi correspondida, já que Bananza se mostrou um jogo de ação e plataforma sem igual pela sua mecânica de destruição de cenários feitos em voxel, além de trazer a atual e marcante fórmula Nintendo de games como Mario Odyssey e Zelda Tears of the Kingdom, dando liberdade ao jogador enquanto apresenta uma série de ótimas distrações do objetivo principal.

O jogo pode ter suas falhas de performance e pecar pela falta de dificuldade, mesmo no pós-game, mas ainda é uma aventura obrigatória para todos os fãs, não só do DK, mas da Nintendo como um todo.

**Tier: S+**



## Super Mario Party Jamboree + Jamboree TV

Mario Party Jamboree é um jogo incrível, mas ele permanece intacto no que era pra ser uma “Switch 2 Edition” do jogo, sendo a única novidade, o novo Jamboree TV, com minigames novos focados no modo mouse do joycon, microfone e câmera do Switch 2, além de 2 novos modos de regras para o modo Party, e esse sim, com melhorias visuais. Infelizmente é pouco conteúdo e que requer MUITOS acessórios extras para aproveitar; imagina comprar uma câmera pra ter apenas 4 minigames?

No fim, as novidades do Jamboree TV deveriam ter sido guardadas pra um novo Mario Party.

**Tier: C+**



## Wild Hearts S

Se inspirando na série Monster Hunter, mas trazendo novos elementos como construção de utensílios durante a batalha, Wild Hearts é um jogo bom, mas não tem uma boa versão Switch 2 (embora não seja referência técnica em plataforma nenhuma). Caçar online funciona bem, as armas são realmente distintas e o mais importante que é o combate, é bom. Poderia ir além nessa tierlist se não fosse o aspecto técnico, mas também não dá pra ignorar que é um jogo muito legal.

**Tier: A**



## Tony Hawk's Pro Skater 3+4

A nova duologia remake de Tony Hawk aparece na Nintendo com um port incrível pra Switch 1, e um port OK pra Switch 2, claro, ainda é melhor no novo console, principalmente por rodar a 60 quadros por segundo vs. 30, mas no sucessor, ainda sentimos que poderiam deixar a imagem com mais nitidez. O jogo em si continua ótimo, com um extenso e completo tutorial, muitos personagens, missões e um menu geral que interliga tudo que você faz nos 2 jogos.

**Tier: A+**



## Shadow Labyrinth

Metroidvanias tem sido cada vez menos sobre se perder, algo intrínseco na origem do estilo, e justamente uma série clássica, Pac-Man, ao surpreendentemente entrar no estilo, resgata a sensação labiríntica, inclusive no seu nome. É estranho ter um jogo dark metroidvania do Pac-Man? Sim, em diversos momentos parece ser tudo um mal entendido, ou uma pegadinha, mas é acostumável e o jogo tem seus momentos e qualidade, incluindo a proposta de engolir inimigos pra ganhar energia e invocar um mecha, o que é sempre divertido.

**Tier: B+**



## No Sleep For Kaname Date - From Al: The Somnium Files

Esse jogo completa o triste, mas, clássico exemplo de trilogia onde temos 2 jogos incríveis, e o terceiro, tenta fugir do básico dos 2 anteriores e...acaba inventando demais e ficando pra trás. Ainda é um jogo narrativo que vale a pena, principalmente pelos fãs da série, mas ao misturar a investigação policial com intervenção alien, e trazer alguns dos momentos mais psicodélicos da série, esse terceiro Somnium File acaba se nichando e sendo menos indicado que os jogos anteriores da série de investigação sci-fi.

**Tier: B+**

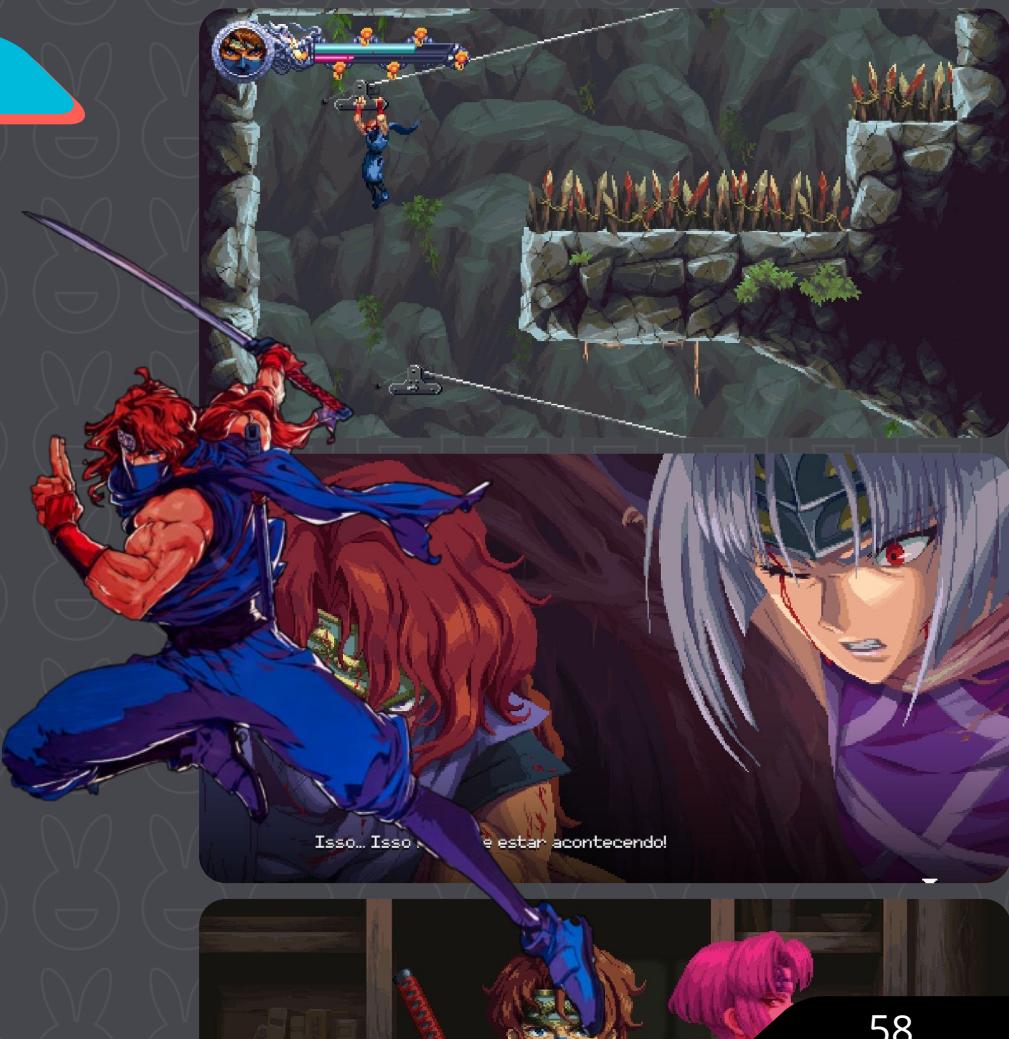


## Ninja Gaiden: Ragebound

Simplesmente o jogo de ação e plataforma linear ideal. Ragebound é o Ninja Gaiden 2d com qualidade dos clássicos, mas uma dificuldade mais justa (o que não quer dizer que você não vai morrer muito). A dinâmica dos 2 protagonistas é incrível, as fases são TODAS boas e com um ritmo rápido muito gostoso, além de boa trilha, uma customização simples, sem entrar no mérito de ser um RPG, e claro, batalhas de chefes memoráveis.

Me vê um desse por ano, por favor.

**Tier: S**



## Hunter x Hunter Nen x Impact

O polêmico jogo de luta do anime Hunter Hunter dividiu a comunidade, primeiramente por tentar ser um jogo competitivo, o que tirou o foco do desenvolvimento em modos como história e deixou a coisa mais voltada pra porrada mesmo. Só que ainda nesse segmento ele dividiu por ter personagens fortes demais, o que preocupou a comunidade competitiva. Alguns torneios foram feitos, e parece que essa polêmica estabilizou (haha).



**Tier: B+**

É um jogo tag 3 contra 3 com toneladas de combos pra fazer e você meio que precisa curtir esse estilo de jogo de luta pra gostar dele...dito isso, se você gosta, e gosta do anime, mesmo os problemas do jogo não vão te separar de uma boa dose de partidas emocionantes.

## No Heroes Here 2

Misturando a fórmula de jogos estilo Overcooked com o clássico tipo de jogo de estratégia chamado Tower Defense, No Heroes Here 2 consegue ser um diferencial nos 2 segmentos, justamente pela boa mistura que ele faz.

O jogo tem um online que roda mto bem, muitas variações de gameplay e ótimo custo benefício. É ponto pro Brasil por fazer mais um jogo de qualidade.

**Tier: A**



## Patapon 1+2 Replay

Uma franquia única da Sony que chega no console que parece ter o público perfeito pra ele, já que o jogo é basicamente uma mistura de Pikmin e Rhythm & Heaven. Nossos pequenos patapons precisam de comandos dados no ritmo para agirem, várias missões com equipamentos e melhorias deixam eles mais fortes e tudo com o clima leve que as carismáticas criaturas proporcionam. O remaster em si poderia ter mais carinho, atualizando sound design e modos coop, mas é bom ver a franquia de volta.

**Tier: B+**



## Everdeep Aurora

Trazendo uma proposta diferente nos metroidvanias, Everdeep Aurora é como um SteamWorld Dig de Gameboy. O jogo não tem necessariamente um combate, e o foco é em criar seu caminho cavando enquanto conhece mais dos personagens e encontra novos locais pra explorar, tudo num mapa basicamente pequeníssimo de tela de gameboy que vai pra apenas mais e mais pra baixo.

**Tier: A**



## The Wandering Village

Jogos de construir vilas não são novidade, mas, uma vila que é um titã e se mexe...aí sim, é novidade sim.

Em Wandering Village temos que administrar não apenas recursos naturais e nossos aldeões, mas também nos relacionar com o titã que está sendo usado pra nos acomodar. É uma diferença que pode parecer singular, mas acredite: ela muda tudo, e pra melhor. Wandering Village é um destaque nos jogos de estratégia e um jogo bem relaxante pra se jogar no modo portátil. 

**Tier: A**





**nintendo**

**BARATO**

**Encontre onde estão mais baratos os produtos Nintendo no Brasil, veja histórico de preços e reviews dos jogadores**

[nintendobarato.com.br](http://nintendobarato.com.br)

[linktr.ee/nintendobarato](http://linktr.ee/nintendobarato)

**Siga o Coelho nas redes sociais!**



@coelhonojapao



@rodrigocoelhoc



@rodrigocoelhoc



@rodrigocoelhoc



**Leia as ultimas notícias e use os guias completos de todos os jogos Nintendo!**

[coelhonus.com](http://coelhonus.com)

[@coelhonusfeed](https://www.instagram.com/coelhonusfeed)

# NINTENDO **BLAST**

Confira outras edições em:

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