

NINTENDO BLA

WWW.NINTENDOBLA.BR

Pokémon
LEGENDS

#189 SET
2025

Mega Evolução

Nosso top 10 das melhores
mega evoluções de Pokémon

Análise

Hollow Knight: Silksong é
um show de level design

Análise

Kirby and the Forgotten Land – Nintendo
Switch 2 Edition + Star-Crossed World



Temos que pegar

E mais um game de Pokémon se aproxima. Depois de tantas polêmicas envolvendo os títulos mais recentes da franquia, **Pokémon Legends: Z-A** surge com a promessa de seguir por um caminho diferente. Com mais tempo de desenvolvimento, será este o jogo capaz de mudar o rumo que a Game Freak vem tomando? Aproveitando o embalo, preparamos um especial com as **dez melhores megaevoluções** e uma discussão sobre o cenário competitivo em **Pokémon Champions**. E não para por aí: trazemos três análises de peso para completar a edição. Embarque nas intensas batalhas de Fiarlongo em **Hollow Knight: Silksong**, descubra o maior roubo da galáxia em **Star Wars Outlaws: Gold Edition** e explore a jornada meteórica de **Kirby and the Forgotten Land + Star-Crossed World**. Prepare-se para uma leitura gamer digna do seu tempo. 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
Felipe Castello
Fernando Lorde
Leandro Alves



REVISÃO
Alessandra Ribeiro
Beatriz Castro
Cristiane Amarante



DIAGRAMAÇÃO
Cristian Rodrigues
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



03 | CAPA
Pokémon Legends:
Z-A (Switch/Switch 2)



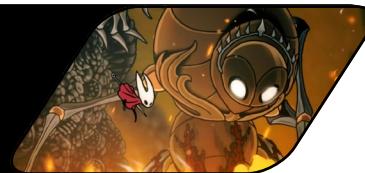
12 | TOP 10
As melhores Mega
Evolução de Pokémon



27 | DISCUSSÃO
Pokémon Champions e a
nova era do competitivo



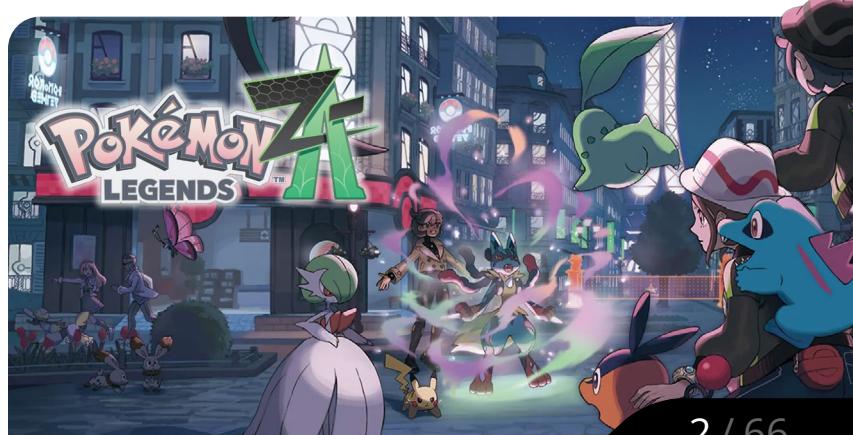
34 | ANÁLISE
Hollow Knight: Silksong
(Switch/Switch 2)



46 | ANÁLISE
Kirby and the Forgotten Land +
Star-Crossed World (Switch 2)



54 | ANÁLISE
Star Wars Outlaws: Gold
Edition (Switch 2)





Pokémon Legends: Z-A: altas expectativas para a nova jornada Pokémon pelas ruas da imensa Lumiose City

Anunciado em fevereiro do ano passado, **Pokémon Legends: Z-A** chegará finalmente ao Switch e ao Switch 2 no dia 16 de outubro. Segundo título da série Legends, a aventura promete expandir e melhorar diversas mecânicas introduzidas por **Pokémon Legends: Arceus**, além de retomar aspectos elogiados por fãs desde sua introdução (como é o caso das Mega Evoluções, que retornarão após sete longos anos longe dos jogos principais da franquia). Pegue sua mochila, um guia da cidade e várias Poké Bolas, porque vamos desbravar o que vem por aí!

por **Felipe Castello**

Revisão: Alessandra Ribeiro

Diagramação: Leandro Alves

SWITCH

SWITCH 2

Explorando a grande metrópole da região de Kalos

Legends: Z-A acontece inteiramente em Lumiose City, cidade principal de Kalos, que foi palco de vários eventos importantes na trama de Pokémons X e Pokémons Y (lançados para o 3DS em 2013). A metrópole passa por um grande projeto de replanejamento urbano, conduzido pela **Quasartico Inc.**, com o objetivo de tornar o local mais apropriado para o convívio harmônico entre humanos e Pokémons. No início da aventura, chegaremos à cidade e poderemos escolher como Pokémons iniciais **Chikorita**, **Tepig** ou **Totodile**.

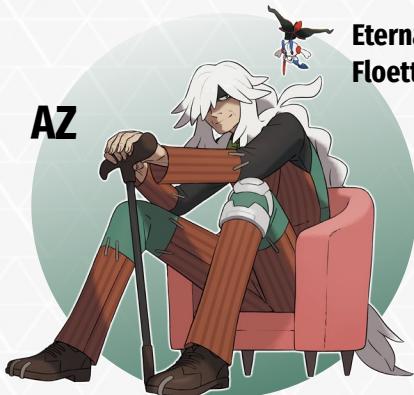


**Pokémon Z-A
LEGENDS**™

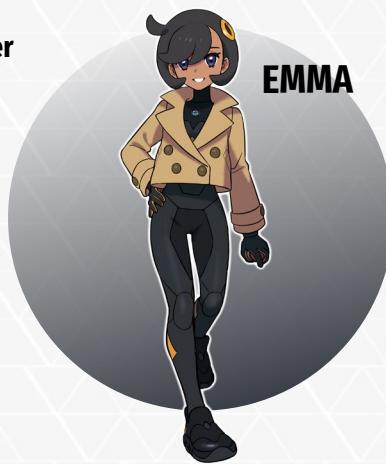




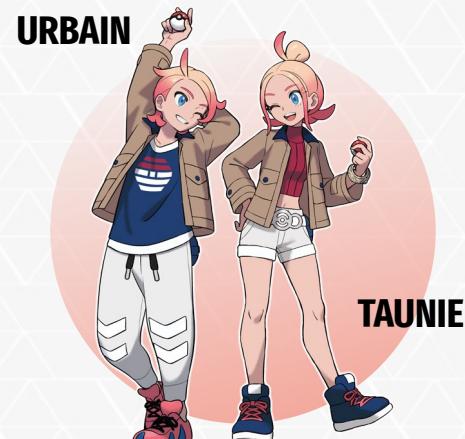
A princípio, a história parece acontecer um pouco depois dos eventos de *Pokémon X* e *Pokémon Y*, já que pudemos ver alguns rostos conhecidos nos trailers lançados, como o enigmático **AZ**, seu **Eternal Flower Floette** e a misteriosa **Emma**. Nesse contexto, o protagonista se junta à Team MZ, convidado por **Urbain** ou **Taunie** (dependendo da aparência escolhida pelo jogador no início da aventura), personagens apresentados ao público como amigos que vivem e trabalham no luxuoso Hotel Z – e têm tudo para, possivelmente, assumirem a função de rivais, muito comum nos jogos principais da franquia.



Eternal Flower Floette



EMMA



URBAIN

TAUNIE

O objetivo da Team MZ (que conta com outros integrantes, como o designer de moda Naveen e a dançarina Lida) é proteger Lumiose City, em especial dos *Pokémon Rogue Mega-Evolved*, versões mais poderosas dos monstrinhos que estão fora de controle (além de *Mega Evoluídos*) e causando problemas pela cidade. Esses *Pokémon* parecem ter um papel similar aos *Alpha Pokémons* de *Legends: Arceus*: versões maiores e mais agressivas das criaturas, mas que rendem boas recompensas ao serem derrotados ou capturados.



NAVEEN



LIDA



Rogue Mega Evolution

Os chamados "Rogue Mega-Evolved Pokémons" não conseguem controlar a sua própria força

Apesar de se passar completamente dentro da metrópole, a aventura parece ter mantido as vastas possibilidades de exploração que a região de Hisui proporcionou no título anterior – agora, exploraremos Lumiose City numa escala muito mais ampliada do que em Pokémon X e Pokémon Y: temos acesso ao Hotel Z, que serve de base para a equipe, a diversas lojas (com muitas opções de personalização do jogador) e cafés (onde podemos curar os Pokémon da equipe e fortalecer vínculos de amizade), além de elevadores e novas funções do Rotom Phone (sim, ele voltou!), que permitem explorar até mesmo os telhados dos prédios da cidade.



Além das diversas missões secundárias espalhadas por Lumiose, poderemos explorar, durante o dia, as **Wild Zones** – locais criados para a convivência entre humanos e Pokémon –, onde encontraremos diversos monstrinhos para batalhar e capturar. Já ao anoitecer, várias **Battle Zones** surgem pela cidade, e enfrentaremos outros treinadores para chegar ao topo do Z-A Royale.



Batalhando de Z a A

Fomos apresentados ao **Z-A Royale** no **Pokémon Presents**, realizado em julho deste ano: a competição envolve batalhar com outros treinadores, subindo de ranque no processo. Começamos no ranque Z, o mais baixo, e devemos subir até o A, no topo da competição. Pelo título do jogo, o Z-A Royale parece ser de grande importância para a história de **Pokémon Legends: Z-A**.



Há, ainda, treinadores mais fortes a serem enfrentados (talvez similares aos conhecidos líderes de ginásio dos jogos principais), como **Corbeau**, chefe do Rust Syndicate. A organização misteriosa opera em Lumiose City e, aparentemente, está envolvida de alguma forma com a Team MZ. Esses treinadores parecem ter temáticas próprias e **Pokémon** principais: no caso de Corbeau, um imponente Arbok é seu parceiro venenoso e mais forte.



Dessa forma, a aventura parece girar, principalmente, em torno dos eventos que ocorrem na cidade em dois períodos distintos: durante o dia e ao anoitecer. O foco do primeiro momento parece ser a exploração da cidade e das Wild Zones, captura de **Pokémon** e realização de missões secundárias; no segundo, as batalhas do Z-A Royale e o combate aos **Pokémon Rogue Mega-Evolved**.



O retorno triunfal das Mega Evoluções

E falando nelas, um dos grandes destaques desde o anúncio de *Pokémon Legends: Z-A* é o retorno das Mega Evoluções. A última vez que pudemos utilizar a mecânica em um jogo principal da série foi em *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* e *Let's Go, Eevee!*, lançados em 2018 para o Switch.

Introduzida em *Pokémon X* e *Pokémon Y*, a Mega Evolução é uma etapa evolutiva especial dos monstrinhos, ativada a partir de uma *Mega Stone* específica para cada *Pokémon*; a transformação traz um novo visual e torna as criaturas muito mais poderosas, mas com um detalhe: ela só se mantém por um curto período. Sendo assim, depois de cada batalha, os *Pokémon* que passaram pela Mega Evolução voltam ao seu estado original, podendo atingir a etapa evolutiva novamente em uma próxima luta.

Muitos fãs aguardavam ansiosamente o retorno das Mega Evoluções, principalmente por não considerarem que as mecânicas similares introduzidas nos jogos seguintes a *Pokémon X* e *Pokémon Y* foram tão marcantes quanto a nova etapa evolutiva. *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon* introduziram os **Z-Moves**, ataques poderosos que não alteravam a aparência do *Pokémon* que as utilizasse; *Pokémon Sword* e *Pokémon Shield* trouxeram as formas **Dynamax** e **Gigantamax** (até que bem semelhantes às Mega Evoluções, porém também tornavam os *Pokémon* gigantescos); por fim, *Pokémon Scarlet* e *Pokémon Violet* apresentaram aos jogadores a **Terastalização**, fenômeno que mudava a tipagem dos monstrinhos, mas, ainda assim, sem alterações muito drásticas no visual.



Gigantamax



Z-Move

Terastalização



Nesse contexto, o retorno das Mega Evoluções parece ser um dos pontos mais importantes (e divulgados até agora) em *Legends: Z-A*. Além de contar com diversas Megas já existentes, como Mega Lucario, Mega Scizor, Mega Gardevoir e Mega Tyranitar, o título também introduzirá novas Mega Evoluções. Algumas já reveladas foram **Mega Dragonite**, **Mega Victrebeel** e **Mega Hawlucha**; contudo, há boatos que ao menos uma dezena de novas transformações estarão presentes no título. Ah, nada como novas formas de Pokémons conhecidos para aquecer os debates da comunidade de jogadores nas redes!

Mega Dragonite



Mega Victrebeel



Mega Hawlucha



Duas plataformas, mesma aventura

Seguindo a linha de títulos recentes que receberam upgrades no Switch 2, como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, *Super Mario Party Jamboree* e *Kirby and the Forgotten Land*, *Pokémon Legends: Z-A* será lançado tanto no Nintendo Switch original como no Nintendo Switch 2.

A principal diferença está no desempenho de cada versão: no Switch 2, o título contará com melhorias de performance, maior resolução e taxas de quadros mais suaves. Além disso, assim como nos outros jogos citados, jogadores poderão comprar a versão de Switch do título e, eventualmente, adquirir um pacote de melhoria voltado para o Switch 2.

Dessa forma, *Pokémon Legends: Z-A* poderá ser aproveitado por uma parcela ainda maior dos fãs da franquia. A única preocupação que surge é se a versão do Switch original terá um desempenho satisfatório – algumas das principais críticas que circularam após o lançamento de *Legends: Arceus* foram visuais e texturas simplificados demais, bugs de performance e draw distance limitada (a distância de renderização de elementos como personagens, cenários e Pokémons). Resta torcer para que ambas as versões possam proporcionar uma aventura inesquecível por Lumiose City.



Próxima parada: Lumiose City

Pokémon Legends: Z-A promete manter a fórmula de sucesso de combate e exploração já vistos em *Legends: Arceus* e expandir ainda mais o potencial da série *Legends*. Para ficar perfeito, só faltava uma localização em PT-BR! Com o retorno das Mega Evoluções, novas formas de explorar a grande Lumiose City e uma história ainda envolta em muitos mistérios, a aventura já tem tudo para ser um marcante primeiro passo da franquia *Pokémon* no Switch 2. Agora, só nos resta aguardar ansiosamente pelo lançamento do novo título. Já sabe qual será seu *Pokémon* inicial desta vez, leitor? 



Pokémon Legends: Z-A (Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Game Freak

Gênero Ação, Aventura, RPG

Lançamento 16 de outubro 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: Cristiane Amarante

Diagramação: Felipe Castello



As dez melhores Megaevoluções

Desde a sexta geração, lá na região de Kalos, os “poderzinhos extras” dos monstrinhos de bolso viraram quase uma tradição. Tivemos os **Z-Moves** em **Pokémon Sun/Moon**, o **Dynamax** e **Gigantamax** em **Sword/Shield**, a **Terastalização** na nona geração... Mas foi em **Pokémon X/Y** onde tudo começou: com a **Megaevolução**, o tema da nossa lista de hoje.

De lá para cá, essa mecânica marcou presença também em [Omega Ruby/Alpha Sapphire](#) e em [Let's Go, Pikachu!/Eevee!](#). E agora retorna com força total em **Pokémon Legends: Z-A**, trazendo até novas formas mega.

E olha, pode ser impressão minha (ou da minha bolha), mas a **Megaevolução** ainda é a mais querida por muitos jogadores – e, vasculhando a internet, a sensação é a mesma. Por isso, separei aqui as **dez Megaevoluções mais poderosas e memoráveis**.

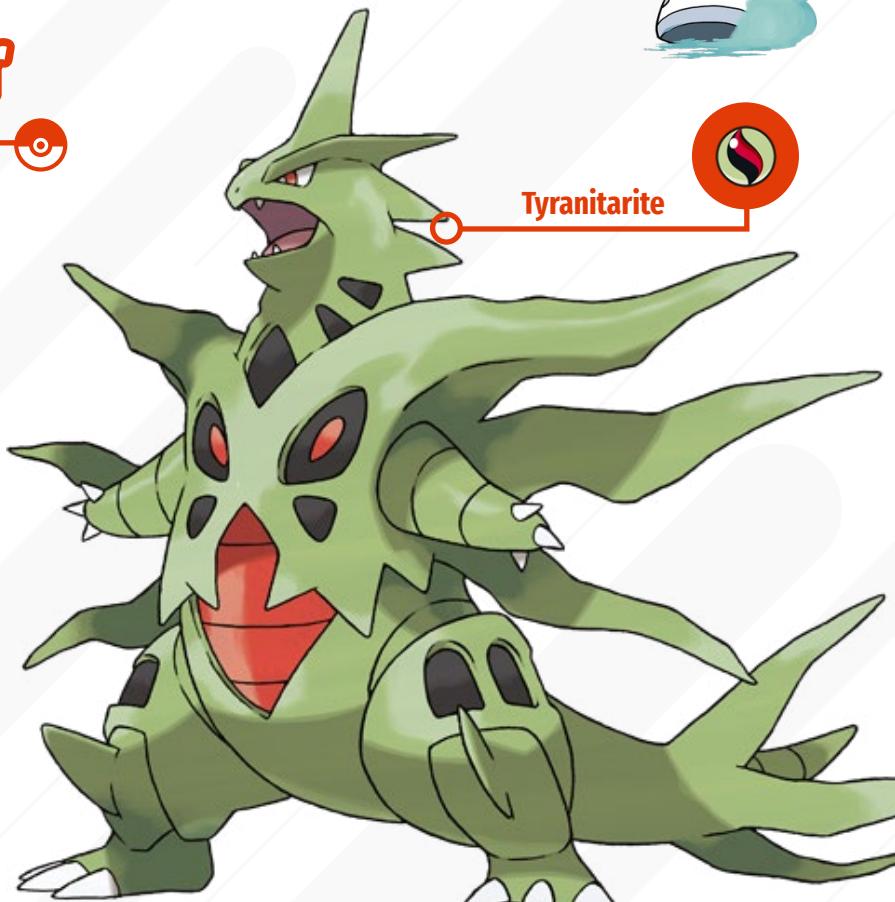
Vale lembrar: além do lado competitivo, entra também um pouquinho de gosto pessoal na escolha. Aliás, não irei considerar o **Primal Kyogre** e o **Primal Groudon**. Então, se o seu favorito não aparecer, não precisa usar um Hyper Beam em mim, combinado?



10. Mega Tyranitar

Força bruta sem limites

O que fazer diante de um Pokémon que já era brutal em sua forma base? Pois bem, **Mega Tyranitar** já dava muito trabalho mesmo antes de megaevoluir. Sua habilidade oculta, **Sand Stream**, libera automaticamente uma Sandstorm em batalha, que dura cinco turnos e aumenta em 50% a **defesa especial** de Pokémon do tipo Pedra enquanto está ativa. Com o **Assault Vest**, que ele também pode usar na forma base, sua **defesa especial** sobe 50%, porém não pode usar movimentos que atribuem condições especiais, tornando-o um verdadeiro tanque.





Ao megaevoluir, Tyranitar perde o acesso ao Assault Vest, já que precisa usar a **Tyranitarite**, mas recebe **100 pontos extras distribuídos em seus atributos**, aumentando ainda mais seu poder. Com o suporte de **Dragon Dance**, seu ataque pode subir cerca de 50% durante a batalha. Vale lembrar que, com a natureza Adamant, seu ataque chega a incríveis 649 antes de qualquer Dragon Dance. Movimentos como **Crunch** se aproveitam do STAB (bônus de ataque do mesmo tipo), já **Earthquake** é ótimo para lidar com Pedra, Aço, Fogo e outros de baixa defesa, e **Fire Punch** entra em cena contra Ferrothorn, Celesteela e Genesect.

Mesmo sendo um monstro em batalha, é preciso tomar cuidado com tipos **Fada**, **Grama** e, principalmente, **Lutador**, que causa quatro vezes mais dano aos tipos Pedra/Noturno.



09. Mega Charizard X

O fogo que devora tudo

Um dos queridinhos da galera, **Mega Charizard X** finalmente transformou o dragão, que já era um lagarto, em um verdadeiro monstro. Apesar de sua forma base não brilhar tanto no competitivo, a Megaevolução X o coloca entre os Pokémons mais poderosos, chegando a enfrentar até mesmo Mewtwo na OVA **Pokémon Origins**.



Charizardite X

Charizard X recebe a tipagem **Fogo/Dragão**, eliminando sua fraqueza quádrupla contra Pedra e ganhando a habilidade **Tough Claws**, que aumenta em cerca de 30% o dano de movimentos de contato, o que dá uma vantagem estratégica considerável. Com 394 de ataque (considerando uma natureza que aumente o ataque, preferencialmente Adamant) e o suporte de **Dragon Dance**, que também eleva sua velocidade de 299, ele se torna um verdadeiro perigo em campo.

Movimentos como **Flare Blitz/Fire Punch** e **Dragon Claw** (com STAB e se aproveitam de Tough Claws), e **Earthquake** para pegar os tipos Pedra de plantão, formam um conjunto devastador. E, para não se desgastar, ainda podemos contar com **Roost** para recuperar energia e manter a pressão sobre o adversário.



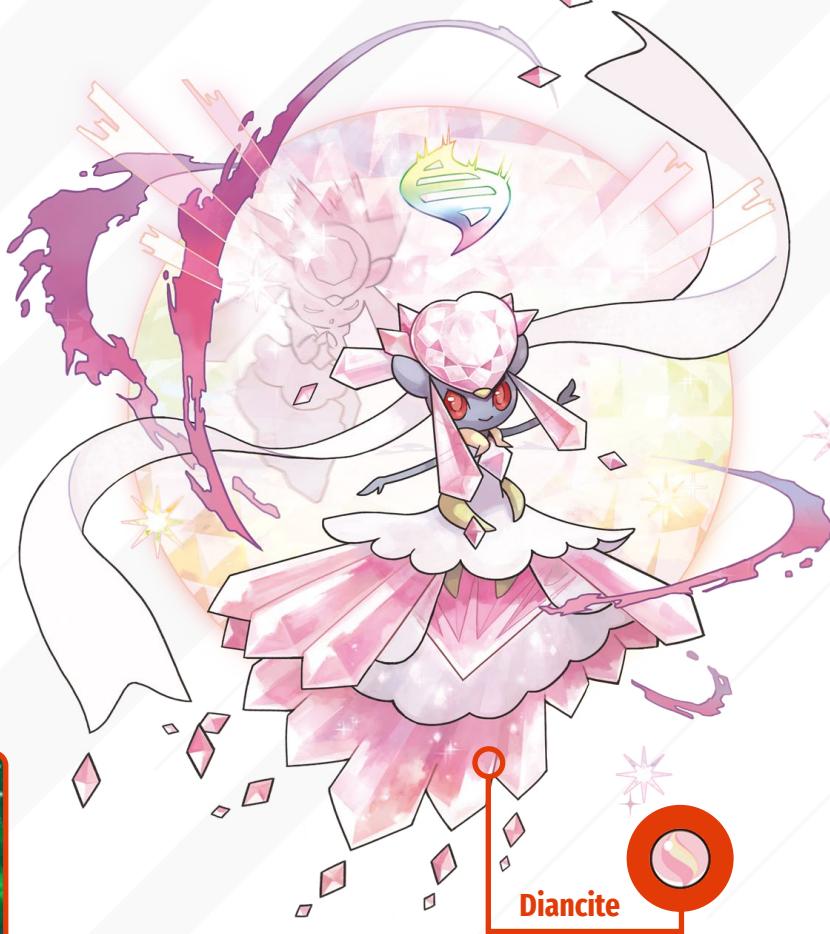
08. Mega Diancie

Beleza e poder cristalizados

Difícil saber como se defender de **Mega Diancie**. Com altíssimos 419 pontos em ataque (físico e especial), é um desafio para o oponente prever de qual forma o golpe virá – seja físico ou especial, pois o dano é massivo! Some isso às suas defesas, que podem chegar a 319 sem contar o bônus de natureza, e ainda uma velocidade de dar inveja, chegando a 350 com o bônus certo. Parece quase impossível derrotar um Pokémon assim em 1 contra 1, não é?



Mas nem tudo é perfeito: os pontos de vida são baixos, atingindo no máximo 304 de HP, o que ajuda a equilibrar o jogo. Além disso, sua habilidade **Magic Bounce** reflete efeitos de status e movimentos de entrada de campo de volta para o adversário, dando ainda mais dificuldade para lidar com ela. Quanto aos movimentos, **Stealth Rock** fortalece o campo e atrapalha trocas do oponente, **Moonblast** e **Diamond Storm/Earth Power** se aproveitam do STAB, e o **Hidden Power** (caso retornem com ele em **Legends: Z-A**), de tipos como Gelo ou Fogo, ajuda a cobrir fraquezas contra Pokémon dos tipo Aço e Grama.



07. Mega Metagross

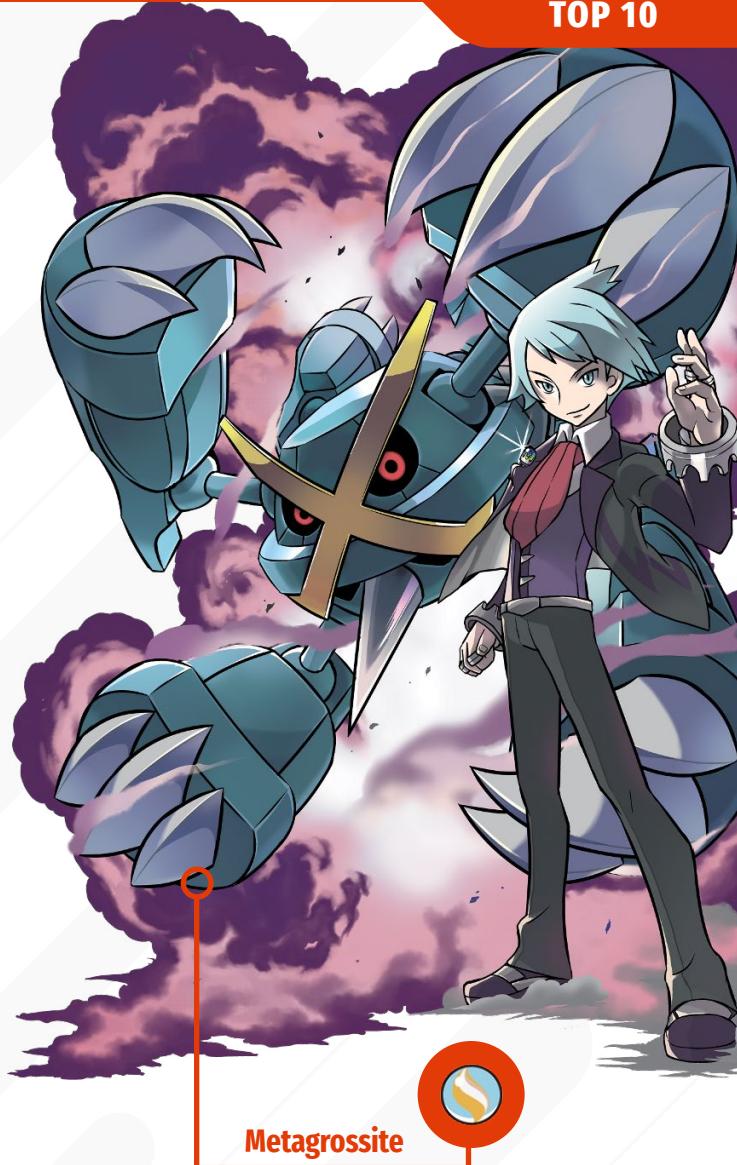
Mente e músculos invencíveis

Falar do Metagross sempre é fácil para mim – afinal, ele está entre os meus Pokémon favoritos, seja pela tipagem, pelo visual imponente ou pelo seu poder absurdo. O fato de o shiny dele ser incrível só aumenta o carinho: lembro de ter chocado mais de 400 ovos até conseguir um, que usei com orgulho na antiga LOP (Liga Oficial Pokémon).

Quando anunciaram a Megaevolução de Metagross, fiquei *megafeliz* (sim, a piada foi intencional) e curioso para saber como ficariam seus atributos e habilidades para montar estratégias. Felizmente, ele herdou **Tough Claws**, que aumenta em cerca de 30% o dano de movimentos de contato – perfeito, já que boa parte do seu arsenal é físico.



é excelente contra Planta, Voador e, claro, dragões como Mega Salamence. Já **Rock Slide**, mesmo sem bônus, me dá uma resposta sólida contra os de tipo Fogo que ousam aparecer. A quarta vaga fica na dúvida: **Bullet Punch**, que já me salvou inúmeras vezes com sua prioridade, ou **Earthquake**, para causar um estrago massivo.



Pensando nesse formato, costumo usar **Meteor Mash**, que aproveita tanto o STAB quanto o bônus da habilidade e ainda tem 20% de chance de aumentar o Ataque em um estágio. Para cobertura, **Ice Punch**

Os atributos de Mega Metagross são sensacionais e até a sua “baixa” velocidade acaba compensada. Com a natureza Jolly, ele pode chegar a incríveis **350 de Velocidade**, o que transforma essa máquina de aço e psíquico em uma verdadeira ameaça competitiva.

06. Mega Blaziken



Blazikenite

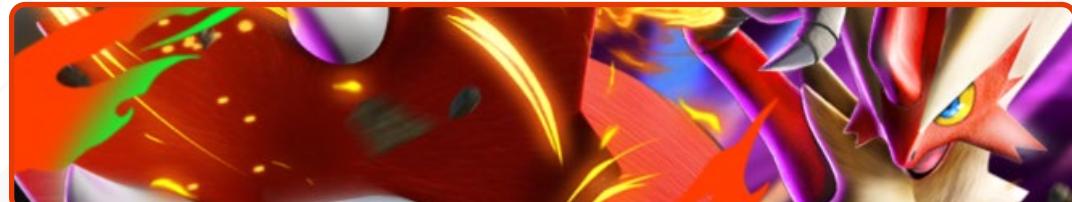
Velocidade que queima a pista

Mega Blaziken é tão absurdo que foi banido rapidamente das regras da Smogon – e tudo isso graças, principalmente, à sua habilidade **Speed Boost**. Simples assim: a cada turno, sua Velocidade aumenta em um estágio, de graça! Some isso a um Ataque que, maximizado e com a natureza favorável, pode chegar a incríveis **460**... Já entendeu o estrago, né?



E não para por aí. Mega Blaziken tem acesso a **Swords Dance**, elevando seu Ataque em dois estágios, além de possuir golpes devastadores, como **Flare Blitz**, **Stone Edge** e **Knock Off** – este último sendo perfeito para retirar um Focus Sash e ainda garantir um turno extra de Speed Boost. É o tipo de Pokémon que pressiona o adversário desde o primeiro momento.

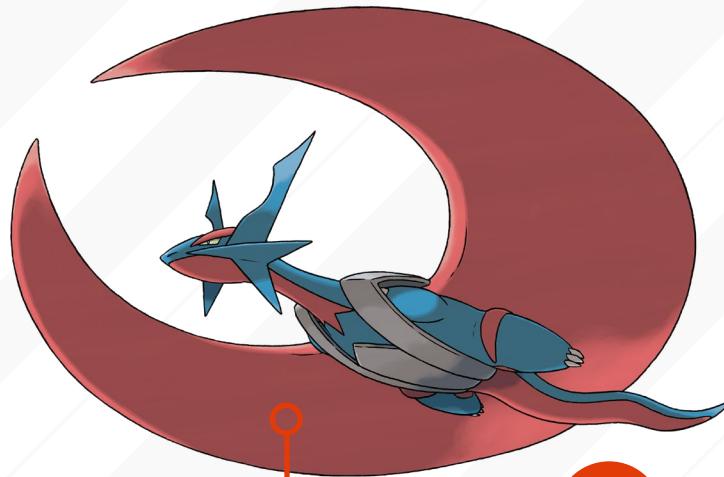
Mas ele também pode assumir um papel mais estratégico com **Baton Pass**. Se você sabe que ele não vai resistir por muito tempo, basta transferir todos os bônus de Speed Boost e Swords Dance para outro membro do time, transformando qualquer aliado em uma verdadeira ameaça. É o tipo de recurso que chega a dar medo em qualquer oponente.



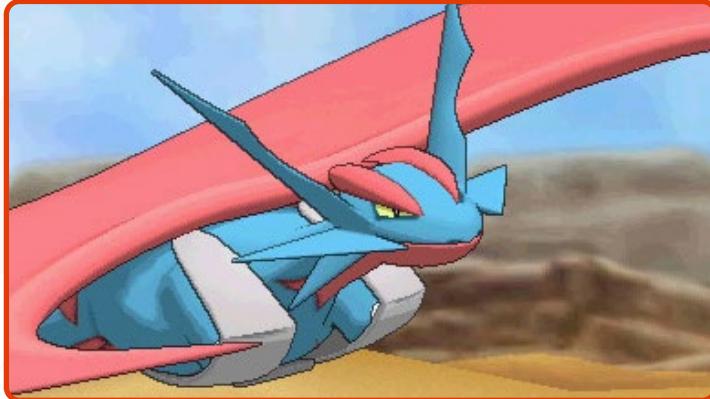
05. Mega Salamence

Asas que rasgam os céus

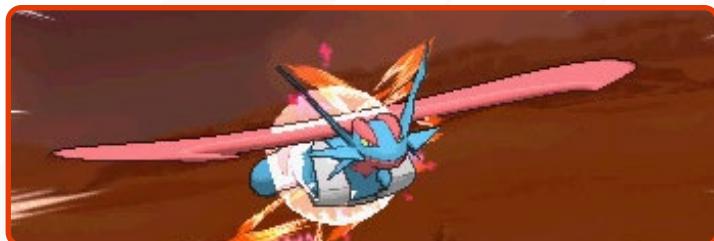
O dragão sonhador que queria asas virou o verdadeiro terror dos céus! Mega Salamence é tão poderoso que chegou a ser banido rapidinho — e não é à toa. Seus atributos já são excelentes, mas basta um **Dragon Dance** para transformar seu Ataque e Velocidade em algo quase imbatível. Some isso a **Roost**, que garante fôlego extra e ainda cobre fraquezas, e já temos a base de um monstro competitivo.



Salamencite



Mas o que realmente define o Mega Salamence é a sua habilidade Aerilate: ela converte todos os movimentos do tipo Normal em Voador e ainda dá um bônus de 30%. Isso significa que golpes como **Double-Edge** atingem com uma força absurda, destruindo a maioria dos oponentes após apenas um setup. E aí entra a cereja do bolo: **Facade**. Esse movimento transforma condições negativas como Queimado ou Envenenado em pura vantagem, chegando a ser até mais forte que o próprio Double-Edge nessas situações.



Com apenas um Dragon Dance, o Facade turbinado é capaz de derrubar Ferrothorn em um único golpe. E não para por aí: com Stealth Rock em campo, o Mega Salamence também consegue nocautear Lugia e até versões mais rápidas de Arceus voltadas para suporte. Resultado? Um dragão que não só domina os céus, mas também causa medo em qualquer adversário que ouse desafiá-lo.

04. Mega Gengar

Sombra e caos em ação

Poucos Pokémons são tão divertidos de usar quanto o Gengar. Ele se encaixa facilmente em vários tipos de equipe, tem jeitos diferentes de ser jogado e, convenhamos, é simplesmente maneiro demais! Na sexta geração, cheguei a ter dois Gengar shiny, resultado de incontáveis ovos com aquele Ditto estrangeiro. A ideia era conseguir apenas um, mas acabei tirando dois: troquei um deles e, o outro, com os atributos perfeitos, virou meu parceiro no competitivo. Não tem como negar, o visual shiny dele – todo branco – é maravilhoso. Eu usava tanto esse Gengar que um amigo, em viagem ao Japão, trouxe de presente uma pelúcia do Mega Gengar shiny, direto de um Pokécenter de Tóquio(?)



E não era para menos! Mega Gengar é simplesmente insano. Com a natureza certa, ele atinge **482 de Ataque Especial** e **359 de Velocidade**, transformando-se em um canhão veloz e mortal. O conjunto de ataques clássico brilha: **Shadow Ball** e **Sludge Wave** para STAB, **Focus Blast** para cobertura e **Substitute** para se proteger enquanto distribui dano pesado.

Mas a cereja do bolo está na habilidade exclusiva da Megaevolução: **Shadow Tag**. Ela impede o adversário de fugir da batalha, deixando o oponente preso frente a frente com um dos Pokémons mais assustadores que a franquia já viu. Não adianta chorar: quando o Mega Gengar entra em campo, ou você derruba rápido... Ou é engolido pela sombra.



03. Mega Lucario



Lucarionite

Aura e golpes perfeitos

Talvez a Megaevolução de Pokémon não lendário mais quebrada do metagame da época, Mega Lucario dominava graças à sua habilidade exclusiva: **Adaptability**. Com ela, o bônus de STAB saltava de 50% para 100%, fazendo com que qualquer golpe do tipo Lutador ou Aço batesse como se fosse sempre superefetivo. É simplesmente insano!



E não para por aí: Mega Lucario tinha acesso a **Swords Dance**, elevando ainda mais seu poder ofensivo, além de ferramentas como **Bullet Punch** para prioridade e o temido **Close Combat**, com poder base de **120**. Não precisa de muita explicação para entender o porquê de tanto medo.

Mas o que tornava o Pokémon ainda mais assustador era a sua versatilidade. Mega Lucario podia brilhar tanto no físico quanto no especial, com opções como **Aura Sphere**, **Flash Cannon** e **Focus Blast** aproveitando ao máximo o **Adaptability**. Alguns treinadores ainda ousavam usar versões híbridas, confundindo adversários e pegando muita gente de surpresa.

No fim, não importa o caminho escolhido: Mega Lucario era pura pressão em campo e um dos maiores terrores competitivos já criados.

02. Mega Mewtwo Y

Velocidade e poder em outro nível

Chegamos a ele: o temido Pokémon Psíquico criado artificialmente a partir do DNA do mítico **Mew**. Na primeira geração, os Pokémons do tipo Psíquico eram tão dominantes que o metagame precisou ser drasticamente ajustado para tentar equilibrar as coisas. Mas o “ajuste” acabou sendo pesado demais: a divisão do atributo Especial em Ataque e Defesa reduziu drasticamente a resistência especial dos Psíquicos, enquanto muitos Pokémons Normais ganharam mais Defesa Especial. Some isso à chegada dos tipos Sombrio (imune e supereficaz contra Psíquico) e Aço (com várias resistências), e o tipo que antes era soberano acabou perdendo bastante espaço.

Mesmo assim, um nome nunca deixou de brilhar: Mewtwo, um dos Pokémons mais icônicos de todos os tempos. Para homenageá-lo, a Game Freak foi além e deu a ele duas Megaevoluções:



Mega Mewtwo X, que ganha o tipo Lutador e cobre as fraquezas mais problemáticas.



Mega Mewtwo Y, que basicamente transforma Mewtwo em uma versão ainda mais turbinada de si mesmo.

E o resultado é assustador. Só para contextualizar: Mega Mewtwo Y, com a natureza correta, alcança **535 pontos de Ataque Especial e 379 de Speed**, sem precisar de fortalecimento. É um monstro absoluto. Agora, imagine isso somado a um **Calm Mind**, que aumenta tanto o Ataque Espacial quanto a Defesa Especial em um estágio.



O conjunto de ataques também não deixa a desejar: **Ice Beam** para lidar com Voadores e Dragões, **Focus Blast** para cobrir fraquezas (e ainda derrubar Normais), e o golpe de assinatura **Psystrike**, com **100 de poder base**, que ignora Defesas Especiais elevadas. Se a ideia for prolongar a presença em campo, há opções como **Recover**, além de **Fire Blast** para punir alvos como Mega Scizor e Aegislash.

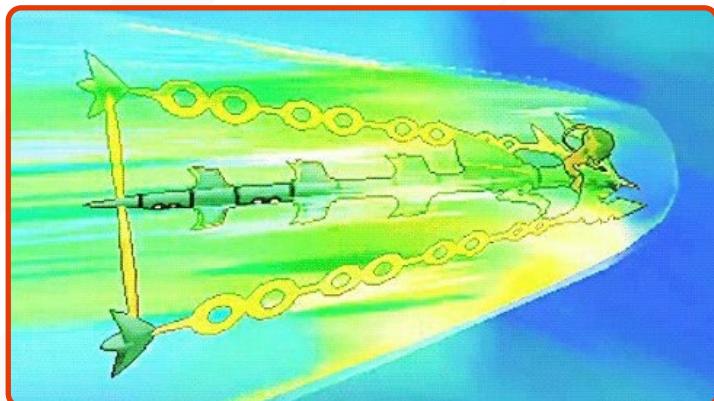
No fim das contas, seja em sua forma X ou Y, Mewtwo continua sendo uma verdadeira ameaça lendária. Vai encarar?

01. Mega Rayquaza

O domínio dos céus

Aí você pensa: “não tem como ser mais apelativo do que um Mega Mewtwo, né?” Engano seu. Mega Rayquaza foi o primeiro Pokémon a ultrapassar a categoria Uber – e é uma verdadeira loucura o que a Game Freak criou!

Como disse antes, todas as Megaevoluções precisam segurar sua pedra de megaevolução, ou seja, nada de itens extras para ajudar o Pokémon. Mas Mega Rayquaza quebra essa regra: **ele pode megaevoluir naturalmente, sem precisar de pedra alguma**. Some isso a um **Life Orb**, que aumenta o dano em cerca de 30% em troca de 10% de pontos de saúde por ataque, e ainda temos um ataque absurdo que pode chegar a **504** de base com a natureza certa. Some isto tudo a um **Dragon Dance**... Já percebeu o caos, né?



E não para por aí. Mega Rayquaza recebeu uma habilidade igualmente apelativa: **Delta Stream**, que cria a condição climática Strong Winds enquanto ele estiver em campo, reduzindo o dano de qualquer golpe que seria supereficaz contra Pokémon do tipo Voador. Isso torna derrubá-lo ainda mais difícil.



O conjunto de ataques fecha com chave de ouro: **Extreme Speed**, garantindo prioridade e força, e o golpe de assinatura **Dragon Ascent**, com **120 de poder base**, (que ainda diminui as defesas do usuário em um estágio). Mega Rayquaza é literalmente o ápice da loucura competitiva.

Menção Honrosa

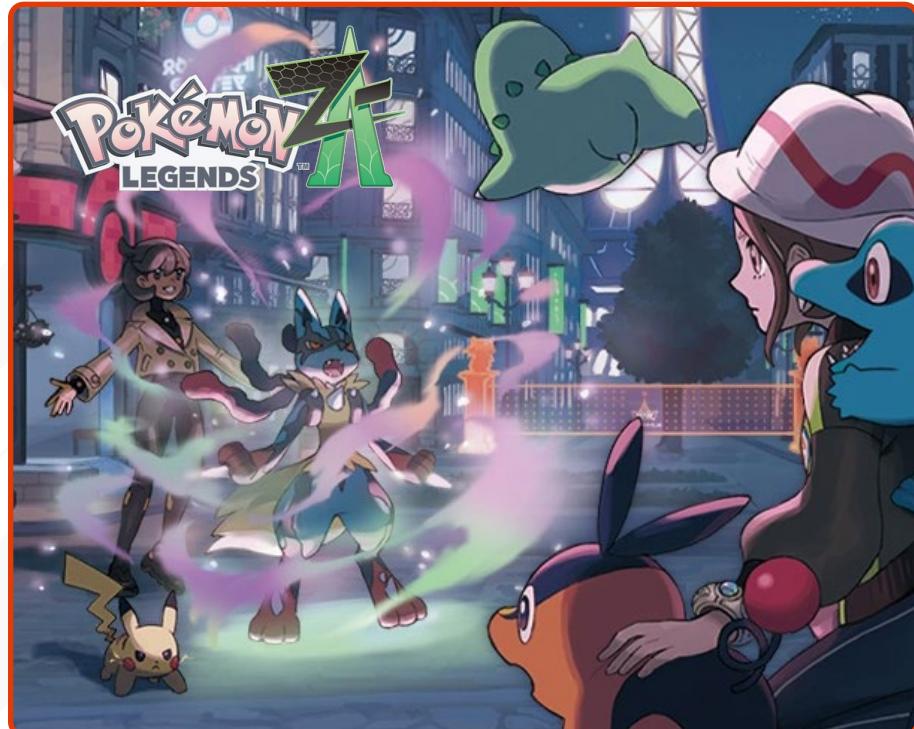
Os anos foram passando e diversas mecânicas surgiram a cada geração: Megaevolução, Formas Regionais, Z-Moves, Gigantamax... Muitos monstrinhos incríveis ganharam novas formas. Contudo, um “pseudo”Pokémon lendário foi terrivelmente ignorado... até agora!

Mega Dragonite finalmente chega e, mesmo sem detalhes completos sobre atributos, habilidade ou eventual movimento de assinatura, é impossível não ficar animado imaginando o que esse Pokémon tão gentil e poderoso pode fazer.

Se sua versão base já era temida, Dragonite só se torna ainda mais assustador. Ele possui atributos sólidos e uma Hidden Ability maravilhosa: **Multiscale**, que **reduz em 50% o dano recebido** enquanto estiver com PS máximo, tornando-o muito mais difícil de derrubar no início da batalha. Isso dá tempo para um **Dragon Dance**, preparando-o para enfrentar de frente movimentos do tipo Gelo, que normalmente seriam quatro vezes mais eficazes devido às suas fraquezas de Dragão e Voador.

Com golpes como **Extreme Speed**, **Outrage** e **Earthquake**, o monstrinho literalmente faz a festa em campo. Bem-vindo ao seu merecido lugar de destaque, Mega Dragonite!

E para quem ama Megaevoluções, a espera acaba em **16 de outubro de 2025**. **Pokémon Legends: Z-A** traz de volta essa mecânica icônica, permitindo que treinadores novos e veteranos revivam toda a emoção de ver seus Pokémon favoritos alcançarem um novo nível de poder. Prepare-se para batalhas épicas e estratégias turbinadas! 



Ilustra Blast

"Mega Battle" 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 **Fernando Lorde**

Revisão: Alessandra Ribeiro

Diagramação: Walter Nardone



Pokémon Champions

A nova era do competitivo: onde fica a série principal?

Durante o PokéWorld Championships 2025, fomos surpreendidos com uma mudança histórica no cenário competitivo da franquia: a substituição da série core como base do VGC (Videogame Championships).

O jogo que assumirá o protagonismo será **Pokémon Champions**, previsto para 2026, um título pensado especificamente para batalhas em turnos no formato competitivo tradicional. O anúncio dividiu opiniões. De um lado, jogadores empolgados com a possibilidade de um game dedicado apenas ao competitivo; do outro, fãs preocupados com o impacto que essa decisão pode ter na franquia principal. Afinal, o que significa para Pokémon a criação de um título totalmente voltado ao combate e a saída dos jogos principais desse papel?

O fim da fórmula clássica?

Pokémon Champions representa, na prática, o rompimento com a “receita única” da franquia. Até aqui, os jogos principais precisavam carregar o peso do competitivo – ao mesmo tempo em que eram aventuras de RPG, colecionismo e exploração.

A mudança coloca em dúvida a necessidade de os jogos core manterem o mesmo foco em batalhas competitivas de alto nível. Até agora, precisavam equilibrar campanha, exploração e narrativa com sistemas de batalha que serviam como base para o VGC. Com o Pokémon Champions assumindo esse papel, as produções principais podem se sentir mais livres para experimentar.

Com o competitivo migrando para Champions, a Game Freak ganha liberdade para inovar. Só que isso também significa que os jogos principais podem perder relevância dentro da comunidade competitiva. Pela primeira vez, um fã da franquia pode ignorar totalmente o jogo da geração e, ainda assim, estar plenamente integrado ao cenário global de batalhas. Isso muda a hierarquia de importância dentro da própria marca Pokémon.

Um exemplo claro disso é o retorno das Mega Evoluções ao competitivo; não nos jogos core, mas em Pokémon Legends: Z-A. Esse detalhe mostra que as mecânicas podem ser reinterpretadas ou até mesmo permanecer exclusivas a determinados títulos, sem a obrigação de estarem todas reunidas em uma geração principal. É um indicativo de que o competitivo e a aventura single-player seguirão caminhos distintos.

Se, por um lado, essa separação pode significar o fim de uma “fórmula clássica” em que tudo precisava caber em um mesmo produto, por outro, abre espaço para maior diversidade de experiências. Os jogos principais podem inovar sem medo de prejudicar o cenário competitivo, enquanto Champions garante a continuidade das batalhas em turnos tradicionais. Estamos, talvez, diante de uma ruptura histórica na maneira como a franquia organiza seu próprio ecossistema.



Maior tempo de desenvolvimento dos jogos da série principal

É inegável que a pressão para lançar jogos com regularidade anual afetou a qualidade da série core. Basta olhar para os erros de Scarlet e Violet: bugs, quedas de performance e mundos abertos que pareciam ambiciosos demais para o tempo de produção. A The Pokémon Company claramente sacrificou polimento em nome da agenda.

A chegada de Champions muda esse cenário. Se a série core não precisa mais se alinhar obrigatoriamente às necessidades do competitivo, não há desculpa para que os próximos títulos saiam apressados e quebrados. A Game Freak tem agora a chance de provar que ainda sabe criar experiências de RPG memoráveis, sem a sombra do VGC ditando ritmo e mecânicas.

Em um cenário ideal, essa transição permite que a franquia volte a lançar jogos que não apenas sustentem o apelo competitivo, mas também se destaquem como experiências completas de RPG. Se o foco em torneios for retirado da equação, a Game Freak pode ousar mais, tanto em mecânicas quanto em ambientação.



Todas as mecânicas de volta: o Omni Ring

Uma das grandes novidades de Pokémon Champions é o Omni Ring, item revelado durante o Mundial de 2025 como peça-chave para o retorno de mecânicas antigas. Ele permitirá o uso de sistemas clássicos como as Mega Evoluções e, possivelmente, Dynamax, Z-Moves e Terastal em um mesmo ambiente competitivo.



No lançamento, apenas as Mega Evoluções foram confirmadas, porém a expectativa é que outras mecânicas sejam reintroduzidas gradualmente ao longo das temporadas ranqueadas. A ideia de coexistirem em um mesmo título é algo que, até pouco tempo, parecia inviável.

O mais interessante são as possibilidades de balanceamento: usar uma mecânica por partida, forçando o jogador a escolher entre Mega, Dynamax ou Terastal, por exemplo. Isso não apenas preserva a diversidade estratégica como também mantém o espírito criativo das batalhas competitivas. O Omni Ring pode marcar uma nova era para o VGC, onde passado e futuro finalmente se encontram.

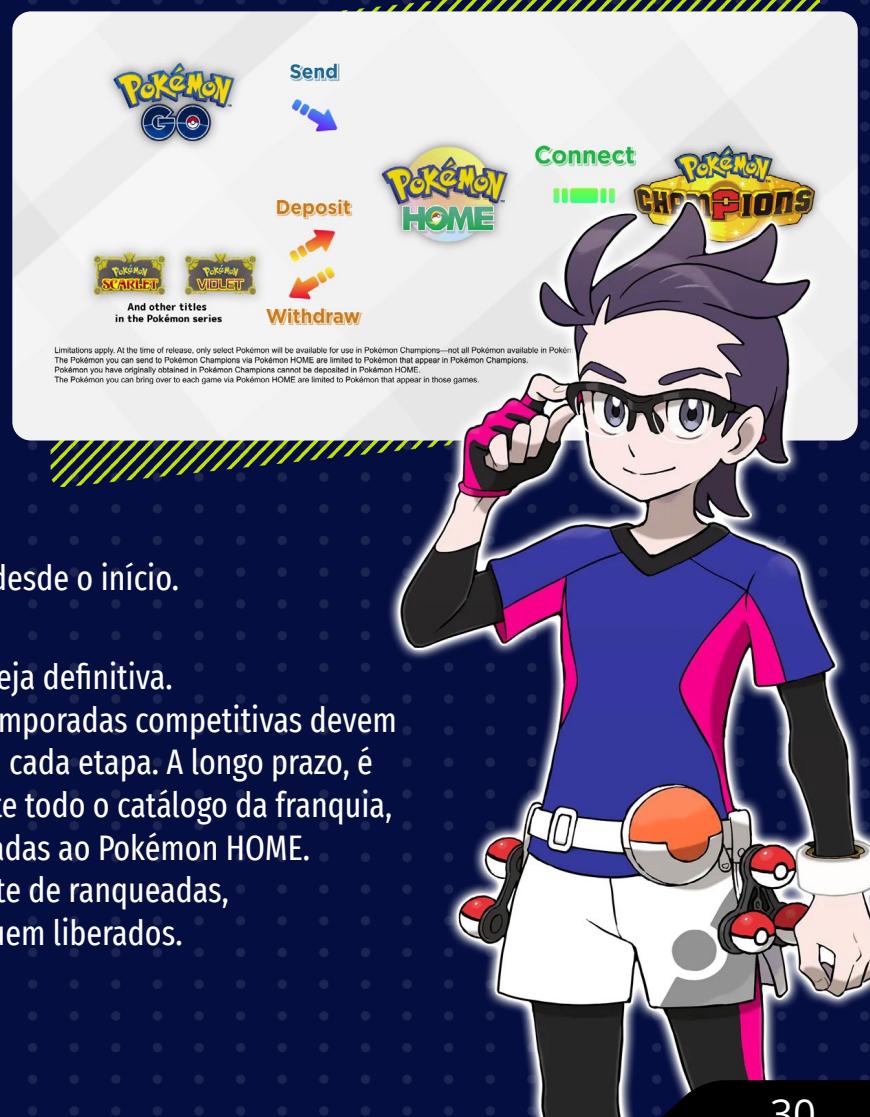


Sem todos os Pokémons?

Apesar do escopo ambicioso, nem todos os Pokémons estarão disponíveis em Champions no lançamento. A própria The Pokémon Company confirmou que a seleção inicial será limitada, provavelmente para manter o equilíbrio do competitivo.

Sim, há lógica em limitar a pool inicial de Pokémons para evitar desequilíbrios. Mas isso também reforça que Champions será um jogo moldado pelas regulations sazonais, e não por uma experiência completa desde o início.

Isso, no entanto, não significa que a limitação seja definitiva. Assim como ocorre nas regulations atuais, as temporadas competitivas devem determinar quais criaturas estarão elegíveis em cada etapa. A longo prazo, é possível que Champions incorpore gradualmente todo o catálogo da franquia, especialmente por meio de atualizações vinculadas ao Pokémons HOME. Contudo, quem sabe, no futuro, fora do ambiente de ranqueadas, haja um formato em que todos os Pokémons fiquem liberados.



Essa limitação inicial pode gerar desconforto em parte da comunidade, porém é uma solução prática para evitar desequilíbrios logo de saída. Afinal, com todas as mecânicas e Pokémon disponíveis, o risco de caos competitivo seria enorme.



Foco completo no combate

Ao contrário dos jogos core, Pokémon Champions não terá campanha ou exploração como prioridade. Seu foco será o combate direto, acessível tanto para veteranos do competitivo quanto para iniciantes curiosos. O anúncio de que será gratuito nos smartphones deixa isso ainda mais evidente: a The Pokémon Company não quer apenas servir ao competitivo hardcore, mas transformar Pokémon em um esport acessível e massificado, a exemplo do Pokémon Unite.

De certa forma, é uma jogada genial. O competitivo sempre foi nichado porque estava preso atrás de um paywall (os jogos principais) e de uma curva de aprendizado pouco amigável. Champions remove essas barreiras: qualquer um pode baixar, montar um time e jogar. O problema? Essa democratização pode vir ao custo de transformar Pokémon em algo mais próximo de um serviço de plataforma do que de um jogo tradicional.

Isso significa que qualquer jogador poderá baixar o game, montar uma equipe e começar a batalhar sem a necessidade de ter os títulos principais. Para aqueles que desejarem expandir o elenco de Pokémon disponíveis, a transferência via Pokémon HOME será a ponte natural entre Champions e os jogos core.



Essa estratégia não só facilita a entrada de novos jogadores no VGC como também fortalece a cena competitiva em escala global. Com um jogo acessível e totalmente focado em batalhas, o competitivo de Pokémon pode se tornar mais popular do que nunca — e finalmente conquistar o espaço que sempre mereceu dentro dos esports.

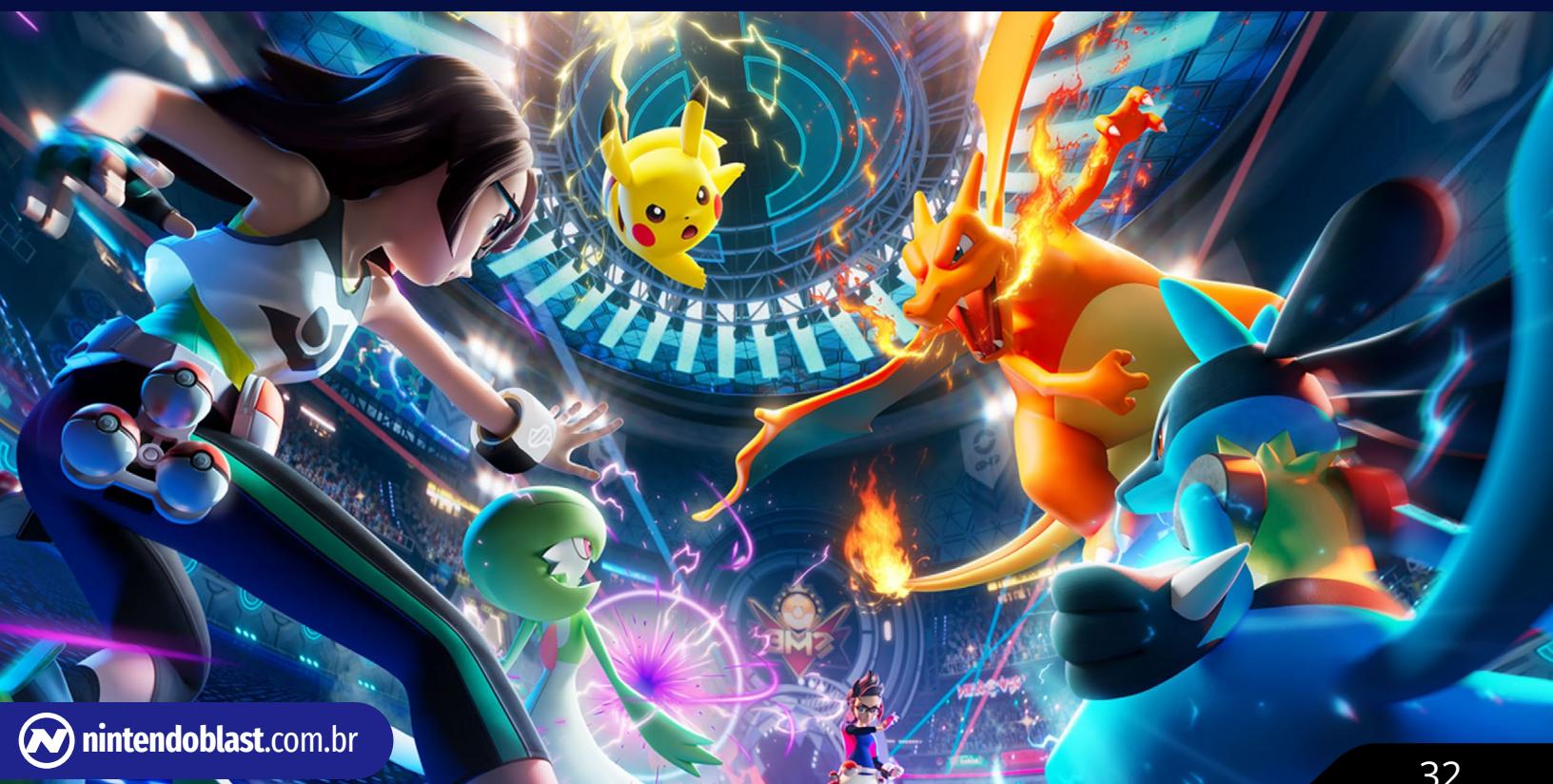
O que Pokémon ganha e o que perde



No fim das contas, **Pokémon Champions** é uma resposta pragmática da The Pokémon Company a dois problemas que vinham se arrastando: o desgaste da série principal e a dificuldade de consolidar o competitivo como um produto atraente. Ao separar as funções, a empresa tenta resolver os dois lados da equação — dar fôlego à série core e visibilidade ao VGC.

Mas essa solução tem um preço. Ao transferir o competitivo para Champions, a TPC corre o risco de transformar os jogos principais em experiências secundárias, quase “descartáveis” para quem só se importa com batalhas. O coração da franquia sempre foi a integração entre captura, exploração e combate; fragmentar esse tripé pode descharacterizar a identidade de Pokémon.

O que está em jogo é simples: se Champions conseguir equilibrar acessibilidade e profundidade, pode finalmente tornar o VGC relevante no cenário global de esports. Se falhar, pode deixar a série principal descolada de seu legado competitivo e, pior, criar um hiato na identidade de Pokémon como um todo. É uma aposta ousada — e talvez a mais arriscada que a franquia já fez em quase trinta anos. 



Guias Blast

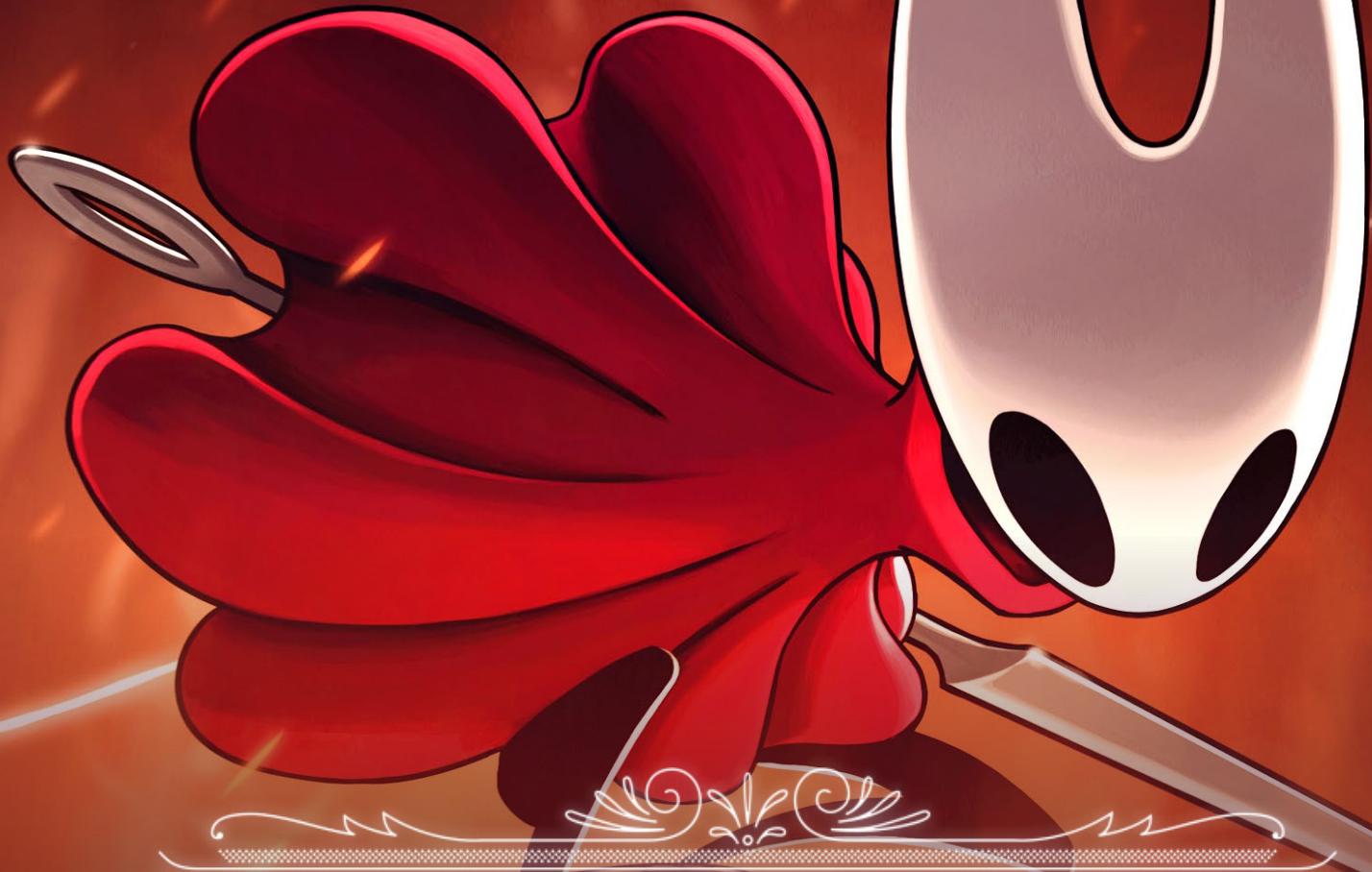
Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



HOLLOW KNIGHT SILKSONG

por **Felipe Castello**Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Leandro Alves

Hollow Knight: Silksong é uma obra-prima pela qual valeu a pena esperar

Oito anos depois do lançamento de **Hollow Knight**, a sequência do título, Hollow Knight: Silksong, finalmente chegou aos consoles em 2025. A aventura, que começou sendo desenvolvida como uma expansão para o primeiro jogo, acabou tomando proporções inesperadas, se transformando em um título próprio **anunciado em 2019**. Agora, depois de tanto tempo, Silksong tem mostrado a milhões de jogadores ao redor do mundo que realmente valeu a pena esperar: o título se estabelece como uma aventura memorável, enorme e desafiadora, indispensável para os fãs de Hollow Knight e do gênero metroidvania.

Um novo território gigantesco a ser explorado

Aventura se passa após os eventos do jogo anterior: Hornet (personagem que teve papel essencial na trama de Hollow Knight ao inicialmente enfrentar e depois auxiliar o Cavaleiro controlado pelo jogador) foi raptada por insetos misteriosos e levada até as terras de Fiarlongo. Ao escapar das criaturas, a protagonista parte em uma jornada pelo território desconhecido em busca de respostas, rumo ao topo do reino.



A história de Hornet é apresentada ao jogador aos poucos, em doses pequenas, assim como em Hollow Knight. Ela encontra inscrições antigas, conversa com diversos personagens que explicam um pouco sobre o funcionamento e a história do mundo, e descobre até mesmo áreas específicas nas quais recebe ensinamentos ancestrais que revelam um pouco da sua origem. Já a trama do jogo se divide em atos, representando cada parte da jornada de Hornet pelo território desconhecido.

O que fica claro, desde o início, é que Fiarlongo está sob o efeito de uma maldição terrível que tem ligação com a Seda, material que pode ser gerado e manipulado por Hornet e seus ancestrais – mas que está sendo utilizado por alguma entidade maligna para controlar os habitantes do reino. Libertar os moradores de Fiarlongo se torna, portanto, parte do objetivo principal da aventura.



Se você for esperta, vai parar aqui e descansar um pouco antes de seguir para aquele mundo perigoso...



Novos rostos amigáveis e muitas missões secundárias

O território de Fiarlongo, por sinal, é completamente abarrotado de personagens dos mais variados. Eles contribuem para o enriquecimento da narrativa e para a imersão neste universo. Há os peregrinos, insetos que estão em busca da salvação e pretendem escalar o reino até a sagrada Cidadela; diversos lojistas que fornecem itens e melhorias para equipamentos; guerreiros como a valente Shakra, que cumpre a função de fornecer mapas (exercida pelo simpático Cornifer no jogo anterior); e a dupla Garmond e Zaza, que auxilia Hornet nos combates, entre muitos outros.



Esses personagens não estão só espalhados pelo mapa, mas também se concentram nos vilarejos principais, que funcionam como um hub para que o jogador adquira itens, descanse e planeje sua próxima jornada. Há ainda momentos em que determinados personagens

migram para outras áreas do reino; essa quantidade notável de insetos amigáveis e suas inúmeras interações (com Hornet e com o próprio território) contribuem muito para a atmosfera da aventura, realmente representando um reino diverso, com seus muitos povos e organizações buscando a sobrevivência.



Pode me chamar de Hornet, Mestre das Pulgas. Saiba que eu, assim como você, fico feliz em ver suas companheiras pulgas em segurança na caravana. Estas terras são perigosas para viajantes solitários.

MESTRE DAS PULGAS

MOOSHKA

Outro aspecto novo da aventura são os Desejos, que formam um sistema de missões secundárias. Hornet pode prometer Desejos para determinados personagens ou através de painéis instalados em cada vilarejo. As missões variam: algumas envolvem a coleta de determinado material ao abatermos inimigos, outras demandam doações de Rosários ou Fragmentos de Carapaça para melhorias nos vilarejos, e assim por diante.

Completar os Desejos rende boas recompensas, mas algumas missões podem passar a sensação de serem um pouco repetitivas ao longo da aventura (já que não há tantos tipos diferentes delas). De toda forma, é uma mecânica interessante para se obter as recompensas ou até mesmo desviar um pouco a rota da trama principal para mudar um pouco os ares e retornar às áreas anteriores.



DOAR
Reparos no Vale dos Ossos



CAÇADA
Traje dos Peregrinos

Reparos no Vale dos Ossos

Flick do Vale dos Ossos

Tem muitos reparos para fazer aqui, mas preciso de mais materiais! Tudo o que quero são fragmentos de carapaça, para que eu possa trabalhar. Não estou pedindo muito, estou?

Doação

200

A Doar

B Cancelar



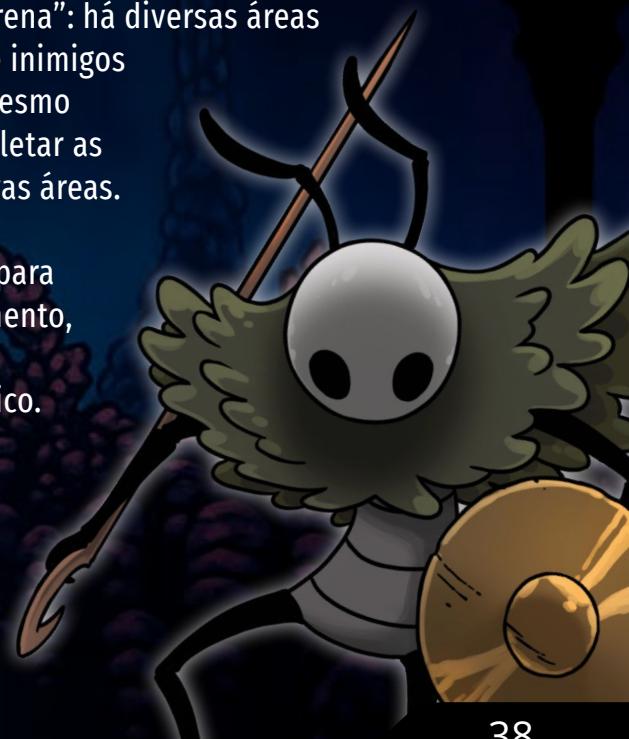
Combates e equipamentos a perder de vista

Um dos grandes destaques de *Silksong* é, claro, o combate: há centenas de inimigos diferentes, e cada um conta com seus próprios movimentos, exigindo do jogador paciência e observação constantes para planejar a melhor abordagem em cada combate. Mesmo os inimigos mais básicos apresentam movimentos e ataques variados, mas a curva de aprendizagem é muito bem implementada: com poucas horas de jogo, me acostumei com diversos inimigos no caminho, progredindo muito mais rápido pelos cenários. A forma como os inimigos são apresentados e as áreas em que encontramos cada um são muito bem pensadas, contribuindo para um aprendizado constante.



Uma novidade quando falamos dos inimigos são as salas estilo “arena”: há diversas áreas pelo mapa em que ficamos presos e precisamos derrotar ondas de inimigos variados. São momentos bem desafiadores, e alguns podem até mesmo ser comparados com os encontros com chefões. Geralmente, completar as salas rende recompensas ou o desbloqueio de passagens para novas áreas.

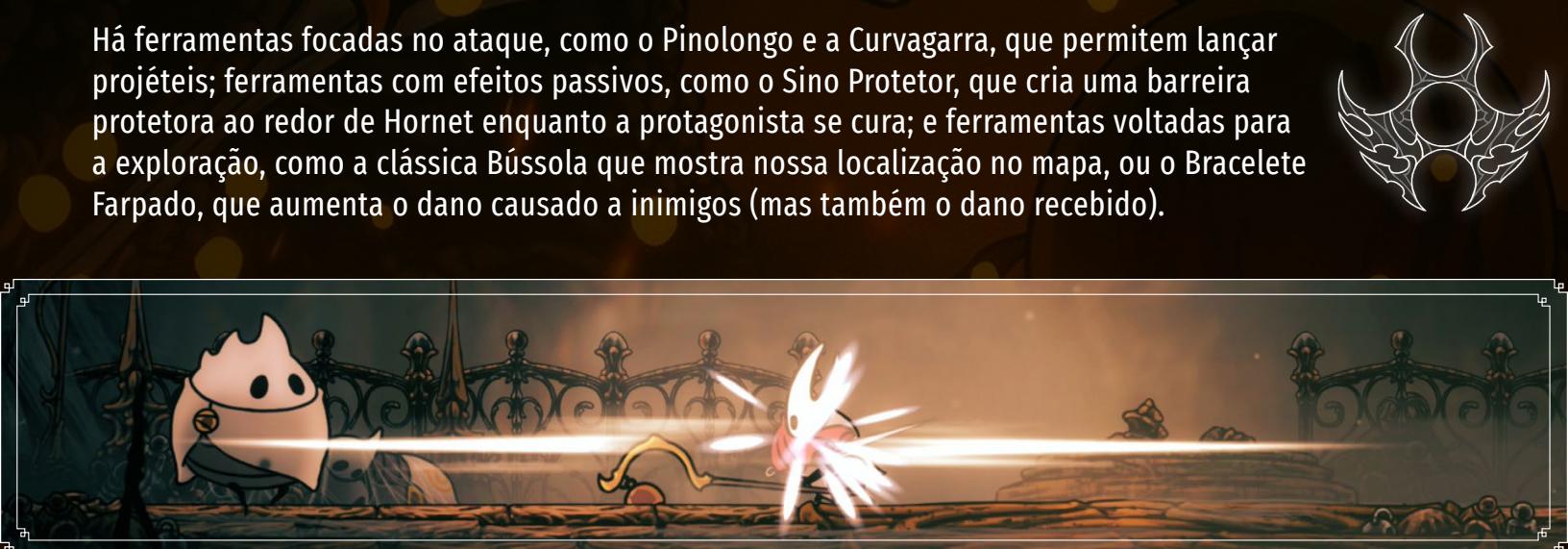
A movimentação básica de Hornet envolve atacar com sua agulha para os lados e para cima, pular e atacar para baixo. Esse último movimento, diferente de *Hollow Knight*, é feito na diagonal, impulsionando a protagonista para cima ao atingir algum inimigo ou objeto específico. Há ainda habilidades que podem ser desbloqueadas ao longo da aventura, como o Passo Veloz, permitindo a esquiva, ou a Garra de Seda, que permite nos agarrarmos às paredes. Hornet se move, no geral, de maneira muito ágil e precisa, dando ainda mais liberdade de movimentação ao jogador.



Quando falamos em ataques, além da agulha, Hornet pode equipar ferramentas para utilizar nas batalhas. O sistema de amuletos de Hollow Knight deu lugar ao Brasão, no qual a protagonista pode equipar ferramentas de diversos tipos, causando efeitos variados. Há ainda a possibilidade de se obter Brasões diferentes, que mudam o ataque e alguns movimentos básicos de Hornet: o Brasão do Viajante, por exemplo, faz com que os ataques tenham um alcance menor, mas também faz com que os ataques para baixo aconteçam na vertical (bem semelhante à forma como o Cavaleiro atacava em Hollow Knight).



Há ferramentas focadas no ataque, como o Pinolongo e a Curvagarra, que permitem lançar projéteis; ferramentas com efeitos passivos, como o Sino Protetor, que cria uma barreira protetora ao redor de Hornet enquanto a protagonista se cura; e ferramentas voltadas para a exploração, como a clássica Bússola que mostra nossa localização no mapa, ou o Bracelete Farpado, que aumenta o dano causado a inimigos (mas também o dano recebido).



A liberdade de se arquitetar o repertório de ataques e movimentos de Hornet é mais do que bem-vinda, expandindo muito as possibilidades e estilos de combate e exploração para cada jogador. Um único ponto negativo são os comandos para o uso de ferramentas: geralmente, elas exigem que um gatilho esteja pressionado, junto com alguma direção. Em combates mais rápidos, repletos de inimigos, recorrer às ferramentas nem sempre é muito prático e pode custar algumas máscaras de dano.

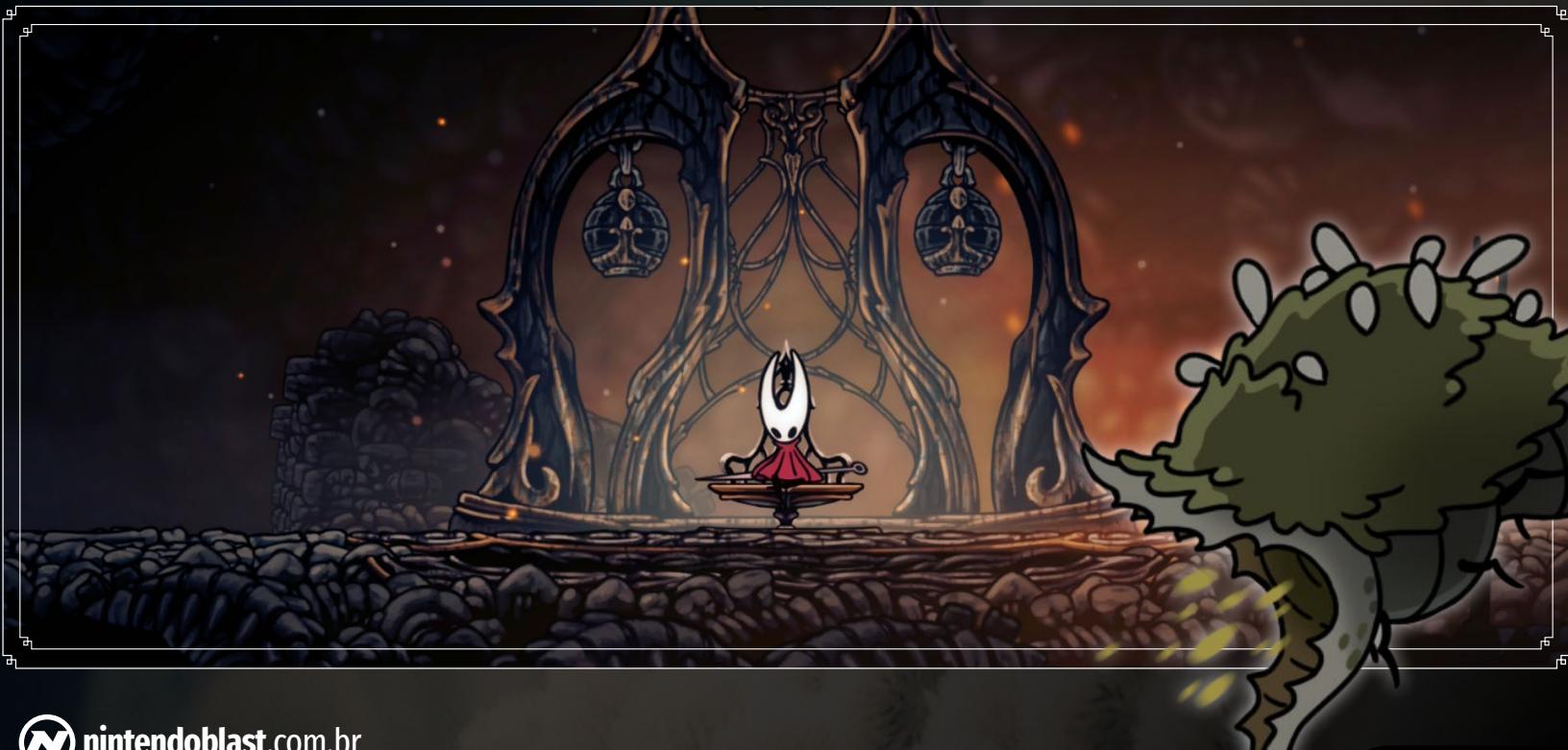


Chefões memoráveis e lutas épicas

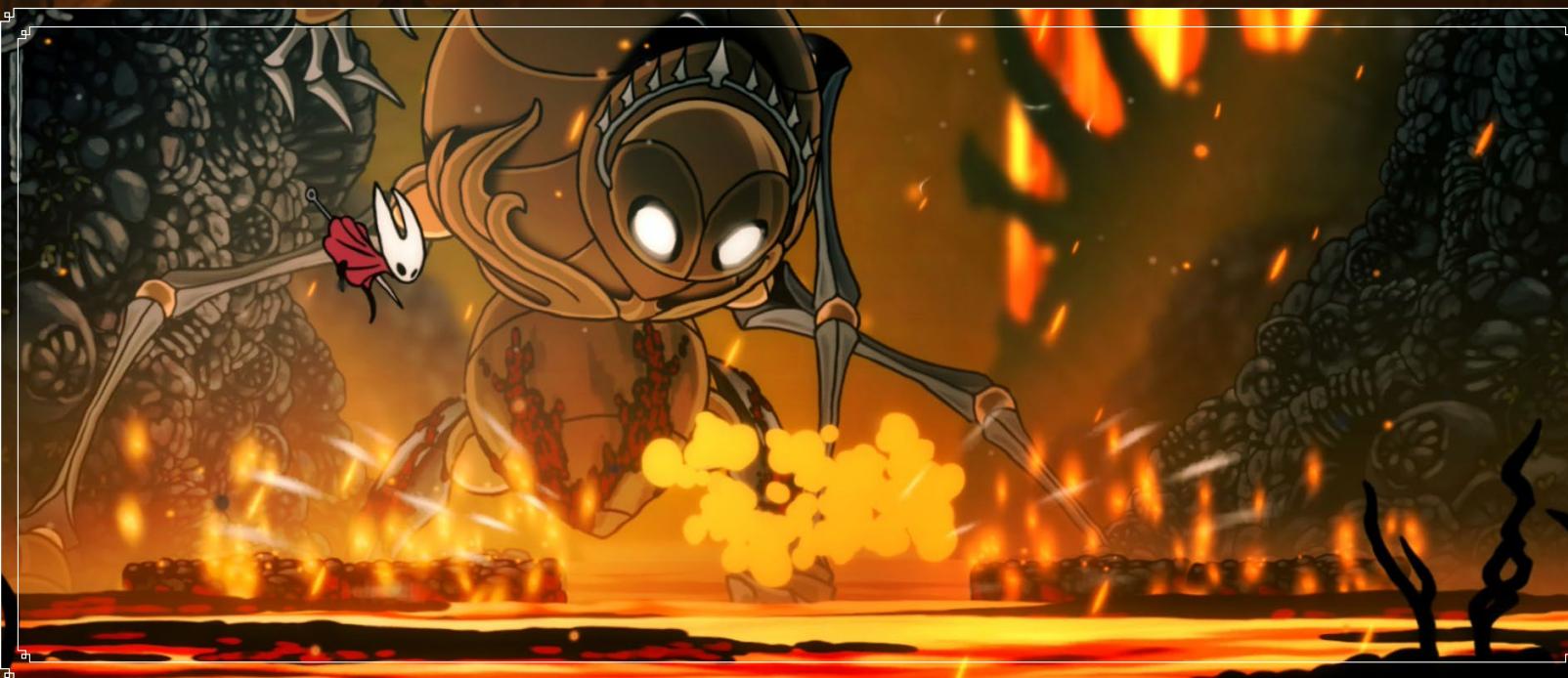
Outro destaque do combate em *Silksong*, assim como em seu antecessor, são as lutas contra chefões. Os inimigos mais fortes representam os grandes desafios da aventura de Hornet, e cada um apresenta um obstáculo que demanda movimentos precisos e bem pensados por parte do jogador. Mesmo assim, não sinto que há lutas injustas: todas podem ser completadas com paciência e uma boa dose de tentativa e erro.



O desafio é ainda maior quando levamos em conta que os chefões causam duas máscaras de dano à protagonista – mas acredito que a mecânica faz sentido para reforçar a importância dessas batalhas. Além disso, várias delas acontecem próximas aos bancos de descanso (que funcionam como em *Hollow Knight*, curando Hornet, atualizando o mapa e salvando o jogo). Ficar muito tempo preso em uma mesma luta pode ser frustrante, claro, mas retornar ao local para tentar novamente não costuma levar muito tempo a ponto de se tornar uma chateação.



O destaque também fica por conta do visual dos vários chefões e das diversas mecânicas variadas que algumas lutas utilizam. Pessoalmente, me encantei com uma luta específica no Ato 2 (mas claro, não darei spoilers), que funcionava quase como um jogo de ritmo, demandando que Hornet se movimentasse e esquivasse nos momentos certos. O repertório de inimigos mais poderosos é impressionante, enriquecendo ainda mais a atmosfera da aventura por Fiarlongo.



Novas formas de se organizar



Além da liberdade imensa na personalização dos movimentos e dos ataques de Hornet, Silksong também apresenta dois itens essenciais na aventura: os Fragmentos de Carapaça e os Rosários. Os fragmentos são utilizados para várias finalidades, como as doações que podem ser feitas nos vilarejos de Fiarlongo para determinadas melhorias no local ou para repor as ferramentas utilizadas anteriormente em combate.



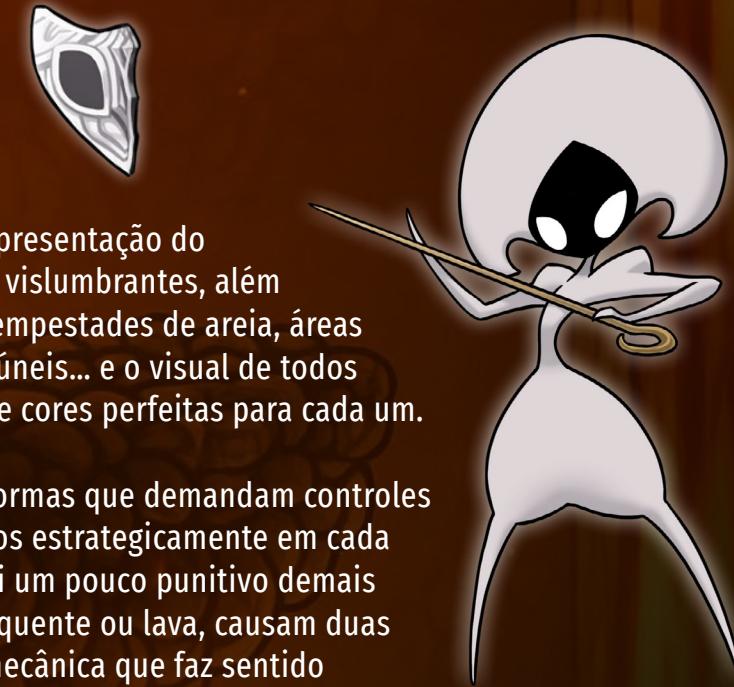
Já os Rosários são a moeda de troca do jogo, utilizados nas lojas, para desbloquear alguns bancos de descanso e para abrir estações de transporte entre áreas. Nesse sentido, o jogo também permite que o jogador organize seus Rosários da forma que preferir: afinal, perdemos todos se somos abatidos, e precisamos retornar ao local onde fomos derrotados para recuperá-los. Porém, os Rosários podem ser organizados em Cordões e Colares; dessa forma, Hornet não os perderá ao cair em combate.

Os Cordões podem ser comprados em lojas ou criados em máquinas espalhadas pelo mapa – geralmente, o jogador precisa gastar 20 Rosários a mais do que os que compõem cada Cordão (por exemplo, um cordão que prende 60 Rosários custa 80 deles para ser feito), mas o custo vale a pena para não perder as preciosas bolinhas. O sistema faz com que os recursos sejam muito mais abundantes ao longo da aventura, garantindo que sempre mantenhamos um pouco conosco e a necessidade de recuperá-los em determinadas áreas se torne uma tarefa cada vez mais rara.

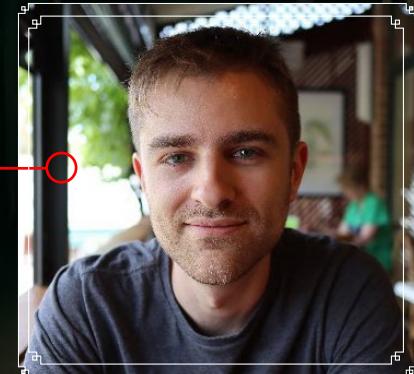
Visual, trilha sonora e jogabilidade dignos de um clássico

É impossível falar sobre Silksong sem mencionar a apresentação do título. Os cenários que exploramos em Fiarlongo são vislumbrantes, além de extremamente variados. Há florestas, cavernas, tempestades de areia, áreas repletas de magma, ambientes escuros repletos de túneis... e o visual de todos esses locais é belíssimo, contando com iluminações e cores perfeitas para cada um.

Ainda sobre os cenários, cada área conta com plataformas que demandam controles precisos, diversas armadilhas e inimigos posicionados estrategicamente em cada local para aumentar ainda mais os desafios. Só achei um pouco punitivo demais o fato de que algumas armadilhas, como jatos de ar quente ou lava, causam duas máscaras de dano em vez de uma. Acho que é uma mecânica que faz sentido para os chefões, mas, nos cenários, acaba atrasando a exploração do jogador.



A estética utilizada e o trabalho incansável por parte da equipe de desenvolvimento (o pequeno estúdio de games australiano Team Cherry) são louváveis e fáceis de perceber ao longo do jogo. A trilha sonora, composta por **Christopher Larkin**, é um espetáculo à parte, dando vida a cada combate e seção de exploração pelo reino. O título conta também com diversas cutscenes animadas, que contribuem ainda mais para o visual e o clima de momentos essenciais da trama. Apesar de curtas, essas sequências impressionam pela qualidade.



Vale também notar que a implementação do título no Switch 2 foi muito bem executada: os controles são altamente responsivos, jogar no modo portátil é bem prático e a vibração HD 2, própria do console híbrido, é usada com maestria. Sentimos com precisão os passos de Hornet, cada ataque usado, a absorção de novas habilidades e muito mais.



Uma jornada inesquecível

A aventura de Hornet conta com uma lista imensa de aspectos marcantes: uma trama misteriosa e instigante, um mapa simplesmente gigantesco (e ainda maior que o de Hollow Knight), cenários de tirar o fôlego, controles responsivos e precisos, alta liberdade de personalização de estilo de ataques e movimentação, inúmeras áreas e segredos escondidos pelo mapa, personagens bem construídos e cativantes, chefões memoráveis e cutscenes envolventes — e a lista só cresce.

Perguntar: Você sabe por que eles te perseguem? Aquela



Hollow Knight: Silksong aprimora praticamente todos os aspectos apresentados por seu antecessor e ainda adiciona à receita diversas novidades que tornam o jogo uma experiência única. O resultado é simples: estamos diante de um dos melhores títulos de 2025 lançados até agora. A jornada de Hornet é altamente viciante e nos mostra que, apesar de longa e repleta de ansiedade, a espera por Silksong valeu a pena. *Shaw!* 

✓ Prós

- Aventura gigantesca, com a trama principal levando dezenas de horas para ser completada;
- Cenários incríveis e trilha sonora impecável, contribuindo para a atmosfera de exploração do título;
- Grande liberdade de personalização de movimentação e ataques, deixando cada jogador se adaptar ao seu estilo de jogo preferido;
- Variedade enorme de inimigos e chefões, apresentando desafios complexos;
- Disponibilidade de legendas em PT-BR;
- Personagens cativantes e bem construídos;
- Curva de aprendizagem muito bem implementada.

✗ Contras

- Algumas combinações de botões para o uso de ferramentas não são muito práticas durante os combates mais complexos;
- A opção de zoom no mapa ainda é pequena, dificultando uma observação mais precisa para se colocar marcadores;
- Algumas missões secundárias podem se tornar repetitivas com o tempo.



Hollow Knight: Silksong (PC/PS4/PS5/XBO/XSX/Switch/Switch 2)

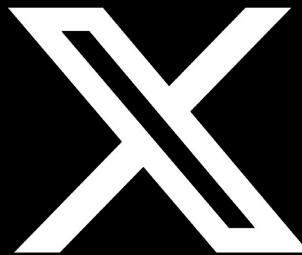
Desenvolvedor Team Cherry

Gênero Ação, Metroidvania

Lançamento 04 de setembro de 2025

Nota **10**

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



X.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/nintendoblast

Seguir



nintendoblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/@NintendoBlast

Inscrever-se



por Leandro Alves

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Cristian Rodrigues



Kirby and the Forgotten Land Switch 2 Edition + Star Crossed World brilha como nunca

Kirby and the Forgotten Land foi um sucesso no Switch original – e não era para menos. Seu primeiro jogo em um mundo totalmente 3D foi feito com carinho, dedicação e muita criatividade, trazendo inimigos inéditos e uma ambientação cheia de frescor. Agora, a bolinha rosa retorna em uma versão melhorada, acompanhada de uma expansão que realmente brilha: **Star Crossed World**.

Forgotten Land



Enquanto curtia a tranquilidade de PopStar, Kirby presencia um fenômeno estranho no céu. Uma dimensão desconhecida surge e começa a sugar tudo ao redor, incluindo seus amigos e até inimigos. Na tentativa de resgatá-los, Kirby também é puxado pelo vórtex colossal.

Ao recobrar a consciência, descobre estar em uma terra arruinada, onde civilizações já não existem e a vegetação tomou conta. A aventura começa de verdade quando vê os Waddle Dees sendo capturados por inimigos como os Awoofy – criaturinhas que parecem fofas raposinhas, mas que escondem bastante ferocidade. Tentando salvá-los, Kirby conhece Elfilin, um misterioso ser bondoso que se torna seu companheiro de jornada, auxiliando com informações ao longo da campanha.



A missão é clara: resgatar os Waddle Dees e enfrentar as forças por trás do fenômeno. Para isso, será necessário explorar mundos variados – uma cidade engolida pela vegetação, desertos, praias paradisíacas e até vulcões em erupção. Cada área possui fases ao estilo **Super Mario 3D World**, com objetivos secundários que incentivam voltar nelas diversas vezes caso queira alcançar os 100%.



Além disso, há os desafios Treasure Road espalhados pelo mapa e fundamentais para coletar as Rare Stones, que terão importância mais adiante – falarei mais tarde.



O jogo também traz um pós-game mais desafiador, com versões mais difíceis das fases e chefes turbinados. Foi justamente essa parte que me conquistou mais, pois adiciona um nível de desafio que contrasta com a campanha acessível. Kirby nunca teve foco na dificuldade – e sim em exploração e diversão –, e *Forgotten Land* entrega isso com maestria.



Kirby, a bolinha mais poderosa de PopStar

Kirby continua com suas habilidades clássicas: sugar inimigos e objetos, devolvê-los e, claro, copiar poderes. São doze Copy Abilities, todas evoluíveis para versões mais poderosas, rápidas ou até com novas mecânicas. Minha favorita foi a Ranger, com disparos carregados que fazem diferença contra chefes.



Outra Copy bastante inusitada e poderosa é a Tornado, que em seu terceiro nível gera um furacão de nuvens densas e relâmpagos. Com ela, Kirby pode atravessar lava, água ou até abismos, tudo isso enquanto causa dano aos inimigos ao redor, mas existe um limite de tempo para permanecer nessa forma atravessando obstáculos, o que exige certo planejamento. Já a Fire concede poderes de fogo e, em seu nível máximo, além de lançar labaredas intensas, permite um curto voo em chamas, oferecendo mais mobilidade e causando dano simultaneamente.

Para evoluir as Copy, é preciso levar as Rare Stones ao ferreiro Waddle Dee da Weapon Shop. Essa é apenas uma das construções que surgem na Waddle Dee Town, cidade que cresce à medida que resgatamos os Waddle Dees. Ali, é possível comprar itens de cura no Café-Staff, lutar no Colosseum por recompensas valiosas ou até gastar moedas nas Gotcha Machines, garantindo miniaturas de personagens, inimigos e objetos. Esse sistema dá ainda mais motivos para revisitá-las.



Uma ausência que senti foi a de um menu detalhando as habilidades. Como cada Copy tem variações distintas após evoluir, uma explicação mais clara faria diferença para escolher entre mais poder ou mais velocidade, de acordo com o estilo de jogo.

Mas não é só de Copy que Kirby vive. O game introduz o Mouthful Mode, em que ele engole objetos específicos para assumir formas inusitadas, como carro, cone, tubo e até lâmpada. Essas transformações trazem novos jeitos de resolver puzzles e explorar fases, além de participarem de desafios do Treasure Road que estão entre os mais criativos e meus preferidos.



Upgrade meteórico



Forgotten Land já era visualmente lindo, com direção de arte caprichada e animações carismáticas. Porém, no Switch 1 rodava a 720p no portátil e 810p-1080p no dock, limitado a 30 FPS.

Na Switch 2 Edition, o jogo brilha ainda mais: resolução de 1080p no modo portátil e 1440p no dock, tudo rodando em 60 FPS estáveis. A nitidez no portátil impressiona e até os loadings ficaram mais rápidos. O trabalho de aprimoramento foi excelente, tornando esta versão definitiva para quem deseja jogar Kirby com o máximo de qualidade.



Atravessando as estrelas



Isso significa revisitar fases já conhecidas, mas com uma boa dose de novidade. Os cristais alteram o cenário com efeitos visuais belíssimos e abrem novos caminhos por meio das Big Starryflowers, garantindo exploração inédita. A expansão adiciona duas novas fases por mundo, inimigos mais fortes e até o temível Galactal, criado pelo próprio meteoro para caçar Kirby. Chefes retornam com novos poderes, agora corrompidos pelo cristal maligno.

A grande novidade da Switch 2 Edition é a expansão *Star Crossed World*. Após os eventos principais, um meteoro cristalino em forma de coração negro cai em uma ilha próxima. Kirby e Elfilin vão investigar e encontram os Starries, que revelam que o meteoro abriga um ser maligno de poder colossal. Para selá-lo novamente, será preciso reunir os Starries cristalizados espalhados pelos mundos.



Embora não traga novas Copy Abilities, a expansão compensa com novos Mouthful Modes, como a mola (que aumenta o salto e causa impacto ao cair), a engrenagem (que permite escalar paredes e que transforma Kirby em uma roda giratória devastadora).



A Waddle Dee Town também recebe melhorias: duas novas máquinas de gacha, as novas cutscenes disponíveis no cinema, músicas extras no Waddle Live! e mais desafios no Colosseum. A trilha sonora acompanha a expansão com composições épicas, que elevam a atmosfera.



Star Crossed World dura em torno de cinco horas, somando-se a cerca de quinze horas do jogo base e pós-game. Para fechar tudo em 100%, a aventura pode chegar a 25-30 horas de gameplay.

Brilhando mais do que nunca



Kirby and the Forgotten Land Switch 2 Edition + Star Crossed World

World é a versão definitiva de uma das aventuras mais queridas da bolinha rosa. Visual aprimorado, desempenho impecável, direção de arte encantadora, trilha sonora épica e gameplay variado tornam o pacote irresistível.

Apesar de pequenos pontos negativos – inimigos pouco desafiadores, a falta de um menu explicativo para as Copys e novas Copys –, o jogo transborda carisma, conteúdo e criatividade. Kirby, Elfilin e os Waddle Dees estão mais brilhantes do que nunca. 



✓ Prós

- Visual ainda mais bonito no Switch 2, com resolução superior e 60 FPS estáveis;
- Direção de arte impecável, com mundos variados e muito carisma;
- Gameplay acessível e divertido, com boas doses de exploração;
- Evolução das Copy Abilities traz variedade estratégica;
- Mouthful Mode criativo, com transformações únicas e divertidas;
- Pós-game mais desafiador, garantindo longevidade;
- Star Crossed World adiciona fases inéditas, inimigos mais fortes e novos Mouthful Modes;
- Waddle Dee Town expandida, com novos modos e colecionáveis;
- Trilha sonora épica que complementa perfeitamente a aventura.

✗ Contras

- Dificuldade baixa na campanha principal pode decepcionar quem busca desafio;
- Ausência de novas Copy Abilities na expansão;
- Falta de um menu explicativo para as Copys e suas evoluções.



Kirby and the Forgotten Land + Star Crossed World (Switch 2)

Desenvolvedor HAL Laboratory

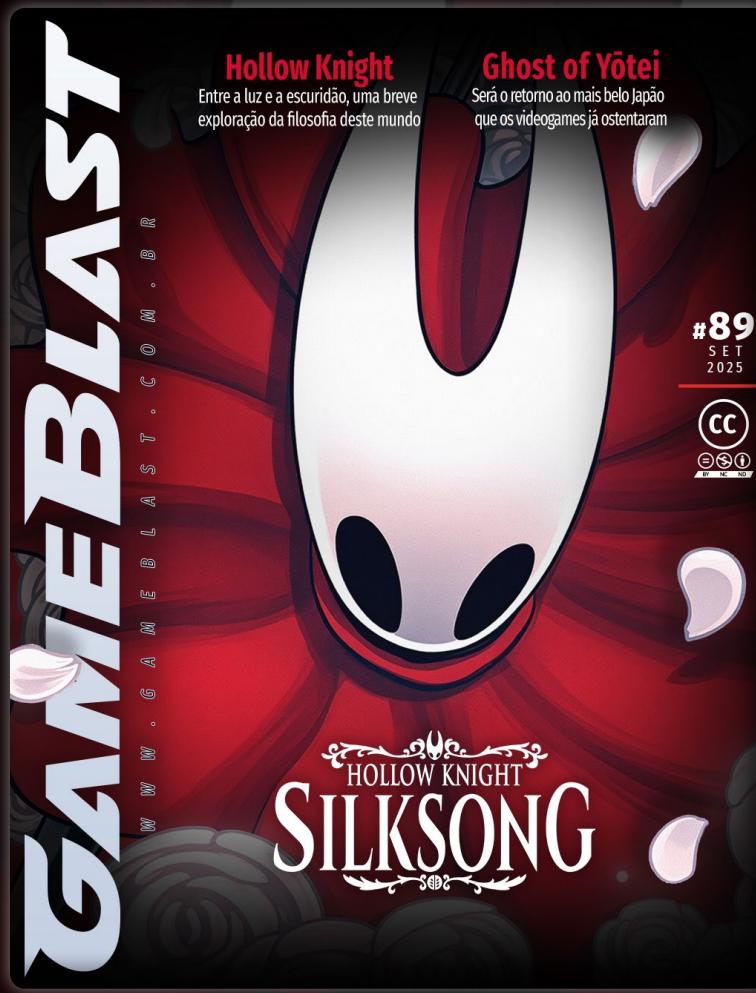
Gênero Ação, Plataforma

Lançamento 28 de agosto de 2025

Nota **9.5**

Revista GameBlast #89

Neste mês, debravamos as terras de Fiarlongo ao lado da desetemida Hornet em Hollow Knight: Silksong.



Ainda nesta edição, trazemos análises de Hell is Us e Metal Gear Solid Delta: Snake Eater, matérias especiais sobre o universo de Hollow Knight, e muito mais!

Baixe já a sua!



por Leandro Alves

Revisão: Cristiane Amarante

Diagramação: Felipe Castello



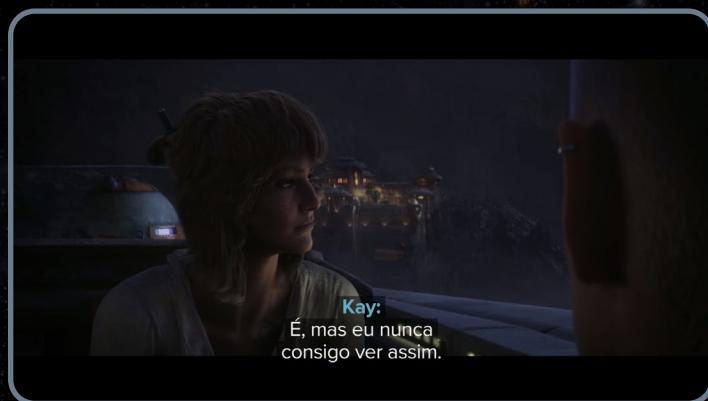
STAR WARS OUTLAWS™

**ousa explorar novos horizontes, mas
tropeça na mesmice do gênero**

Em uma galáxia muito, muito distante – e também muito familiar – a política se desenrola entre a democracia em declínio e a tirania de um império. Dois lados se enfrentam: guardiões da luz e assassinos das trevas. Mas nem todos são heróis ou vilões: há aqueles que lutam apenas para sobreviver no caos galáctico, e é nesse cenário que **Star Wars Outlaws Gold Edition** se destaca.

Uma galáxia pequena, mas cheia de perigos

A história segue Kay Vess, uma ladra em ascensão, tentando sobreviver entre os mais pobres, vítimas da opressão dos poderosos sindicatos. Endividada e sem oportunidades lucrativas em Canto Bight, distrito do planeta Cantonica, Kay enfrenta um mundo onde ricos investem em cassinos e extravagâncias enquanto o povo sofre em trabalhos humilhantes e quase escravizantes.



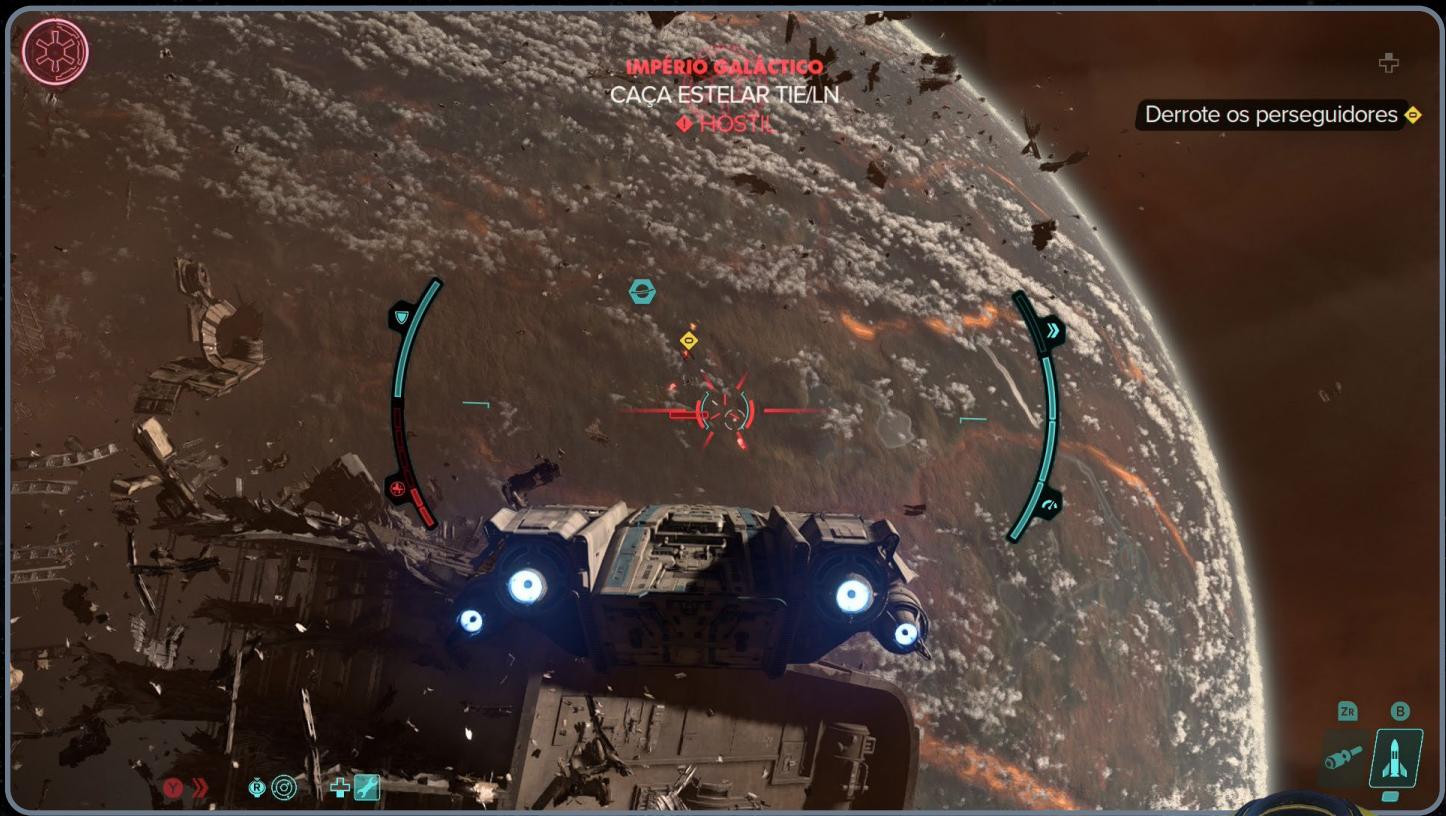
Kay:
É, mas eu nunca
consigo ver assim.



Depois de diversas tentativas de trabalhos para os sindicatos que deram errado e a deixaram à beira da falência, Kay Vess aceita uma missão de alto risco: roubar a mansão de Sliro Ruback, membro do poderoso sindicato Zerek Besh. Era a oportunidade que a fora da lei precisava – além de elevar sua moral com contatos e sindicatos, a recompensa poderia garantir créditos suficientes para finalmente sair daquele planeta caótico. Contudo, a sorte ainda não estava ao seu lado: ela é capturada e traída pela própria equipe, que se revela ligada à Aliança Rebelde.

Com a ajuda de seu fiel amigo Nix, seu inseparável mascote, Kay consegue escapar a bordo de um cargueiro leve, o EML-850 Trailblazer, chegando à lua de Toshara. No caminho, sua nave sofre danos, e após completar algumas missões para arrecadar créditos e peças por meio de contratos com sindicatos, seu nome começa a ganhar notoriedade. Isso chama a atenção do senhor do crime Jaylen Vrax, que a contrata para realizar o maior roubo de sua vida e ainda se vingar de Sliro, roubando sua mansão mais uma vez. Desta vez, porém, Kay contará com a ajuda do Droide BX ND-5 e precisará reunir uma equipe na Orla Exterior – região da galáxia habitada por piratas, contrabandistas, escravizadores e outros criminosos. O game se desenvolve, assim, em torno de contratos e serviços prestados aos sindicatos.





Sindicatos para que te quero

O jogo possui uma mecânica divertida centrada nos sindicatos, ou cartéis do crime, onde todos os fora da lei recebem trabalhos e tarefas. Muitos personagens são fiéis aos seus respectivos sindicatos, enquanto outros atuam de forma autônoma, como a nossa protagonista. Cada trabalho concluído gera um aumento na sua reputação, variando conforme o risco da missão. Conforme você cresce entre os sindicatos, surgem oportunidades melhores, mas o sistema também exige equilíbrio: algumas missões favorecem um cartel e prejudicam outro, já que os sindicatos são inimigos e certos trabalhos envolvem invadir seus territórios.

Uma das mecânicas mais envolventes é a tomada de decisões. O jogo apresenta escolhas que impactam diretamente os relacionamentos com os sindicatos. Por exemplo: recebi um trabalho de alto risco do sindicato Aurora Escarlate para invadir uma construção espacial do império e roubar dados do sindicato mais poderoso da lua de Toshara, os Pikes. Ao concluir a missão, fui obrigado a decidir se entregaria os dados à Ellera, criminosa da Aurora Escarlate, ou se a trairia, entregando-os aos Pikes e subindo na hierarquia desse cartel.

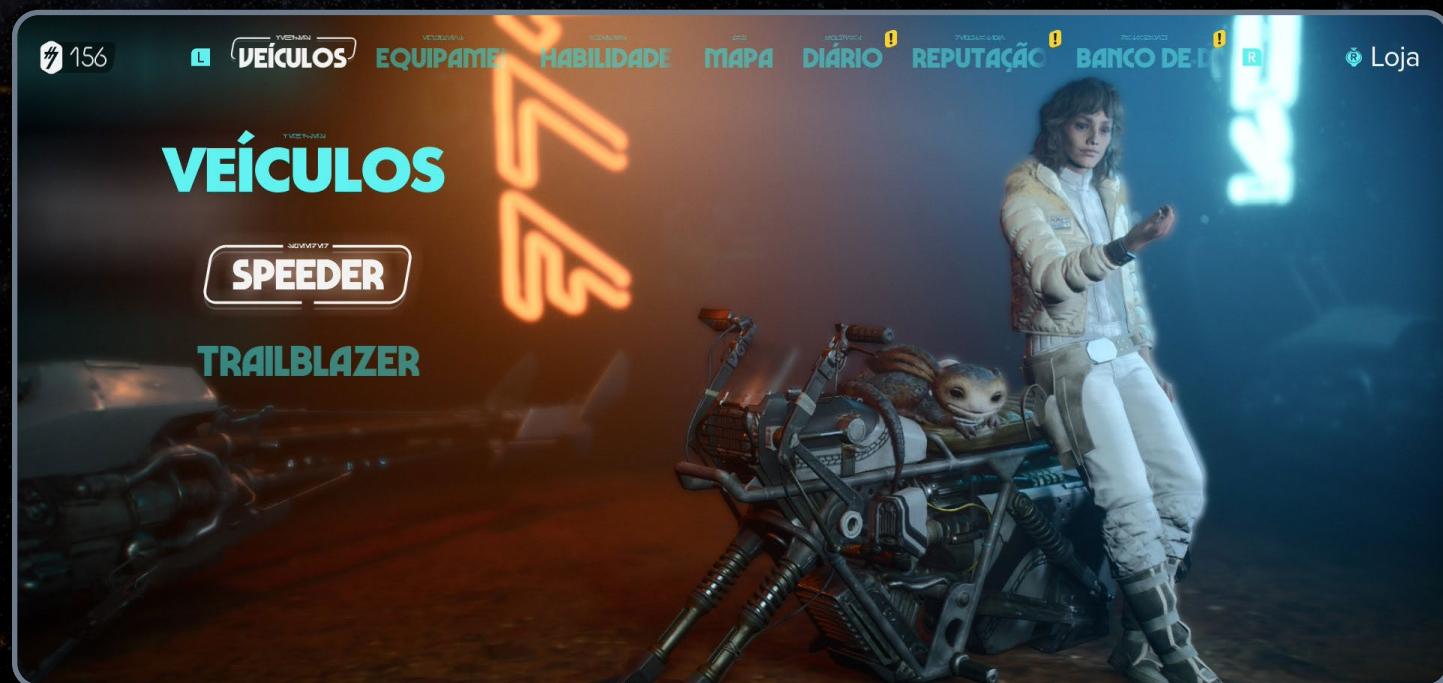


Estas decisões exigem cuidado, pois influenciam vantagens e desvantagens em cada planeta. Cada território é dominado por algum sindicato, e manter um bom relacionamento permite não apenas acessar melhores trabalhos, mas também explorar esses territórios livremente e conquistar recompensas valiosas. Você começa com um relacionamento “fraco”, que pode subir ou descer, e provavelmente desejará alcançar o nível máximo, o que exige estratégia, paciência e planejamento cuidadoso.



Velhos conhecidos e personalização

Na Orla Exterior, encontramos planetas icônicos como Tatooine, o desértico lar de personagens importantes da trama, como Anakin Skywalker, e do sindicato Hutt de Jabba. Também há novos sindicatos a descobrir, além de órbitas com satélites, estações espaciais, terminais do império, lixos cósmicos, piratas e caças imperiais que podem destruir a Trailblazer ao menor descuido. Nessas estações, é possível conseguir novos contratos, realizar missões e encontrar peças ou skins que dão upgrades à Speeder e à Trailblazer.





Além de melhorias em armas, defesa e velocidade, é possível desbloquear pinturas, amuletos e até troféus para personalização. Kay também pode evoluir seu Blaster, modificando-o para disparos mais rápidos e fracos ou poderosos tiros explosivos. Ela ainda conta com acessórios que ajudam na movimentação e permitem acessar áreas antes inacessíveis, trazendo um toque de mecânica metroidvania. Também possui bomba de fumaça para dispersar os inimigos e granadas que podem ser roubadas dos stormtroopers, mas que, a meu ver, pouco ajudam. Por isso, me foquei mais na furtividade e, quando as coisas ficavam ruins, no Blaster. Suas roupas oferecem bonificações importantes, como aumento de vida, capacidade de carregar mais frascos de recuperação ou redução de dano, além de melhorar a furtividade. Nix também possui skins, que não dão bônus, mas o deixam ainda mais fofo. Durante a campanha, novos espaços para amuletos serão desbloqueados, garantindo mais opções estratégicas.

BLASTER

PLASMA •



DISPARO DE CHOQUE



APARÊNCIA



VM-19

APARÊNCIA

O blaster da Kay é uma pistola pesada VM-19 presenteada pela mãe, Riko. O VM-19 é conhecido pela confiabilidade e capacidade de trocar seus módulos de disparo.

A Selecionar

B Voltar

Kay pode aprender habilidades como hacking, abrir portas com grampos, sabotar sistemas e roubar informações. Para isso, é preciso encontrar especialistas que liberam listas de habilidades, cumprindo requisitos específicos para desbloquear cada uma delas.





BARTENDER

VAI FALANDO

A Lábia afeta todos os inimigos próximos. Aperte **R** ao receber a deixa para **distrair** todos os inimigos num raio médio por um curto período.

Requer a habilidade: **LÁBIA**

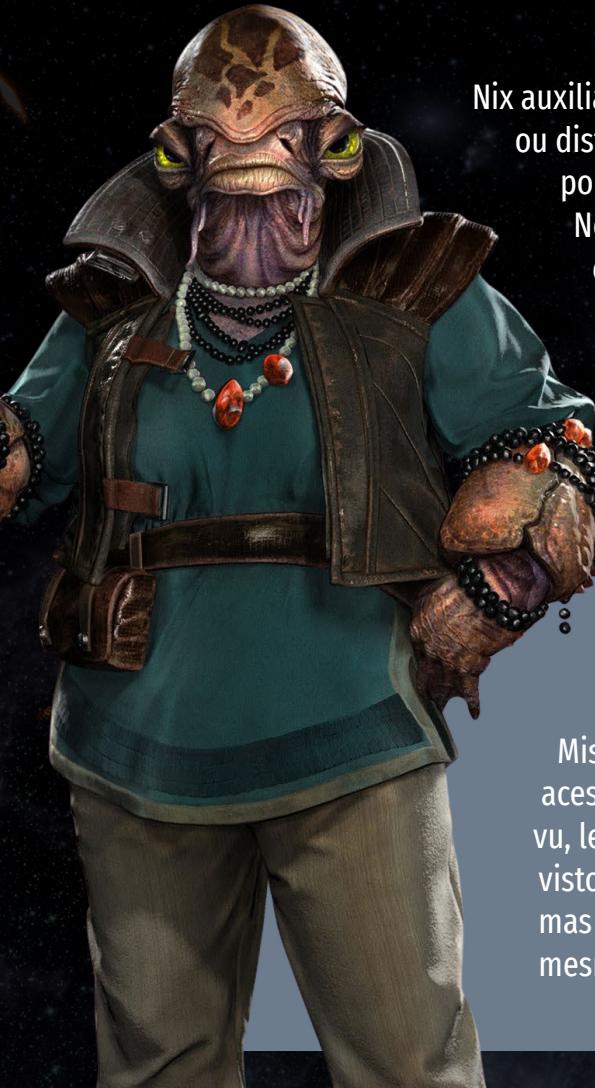
B Voltar

Caminhos de uma fora da lei

Durante os trabalhos, Kay está constantemente em perigo. Invadir uma frota do império ou um território de sindicatos exige paciência e cuidado, e o melhor caminho muitas vezes é a furtividade.

Kay não é Jedi nem Mandaloriana: ela é frágil, e um pouco de estratégia ajuda a concluir missões sem combates ou perdas de reputação. Se alguém a flagrar, alarmes disparam e inimigos perseguem a protagonista — ou você enfrenta o combate direto, ou se esconde até a situação se acalmar. Em algumas missões, a perseguição pode durar todo o tempo, levando até à morte.



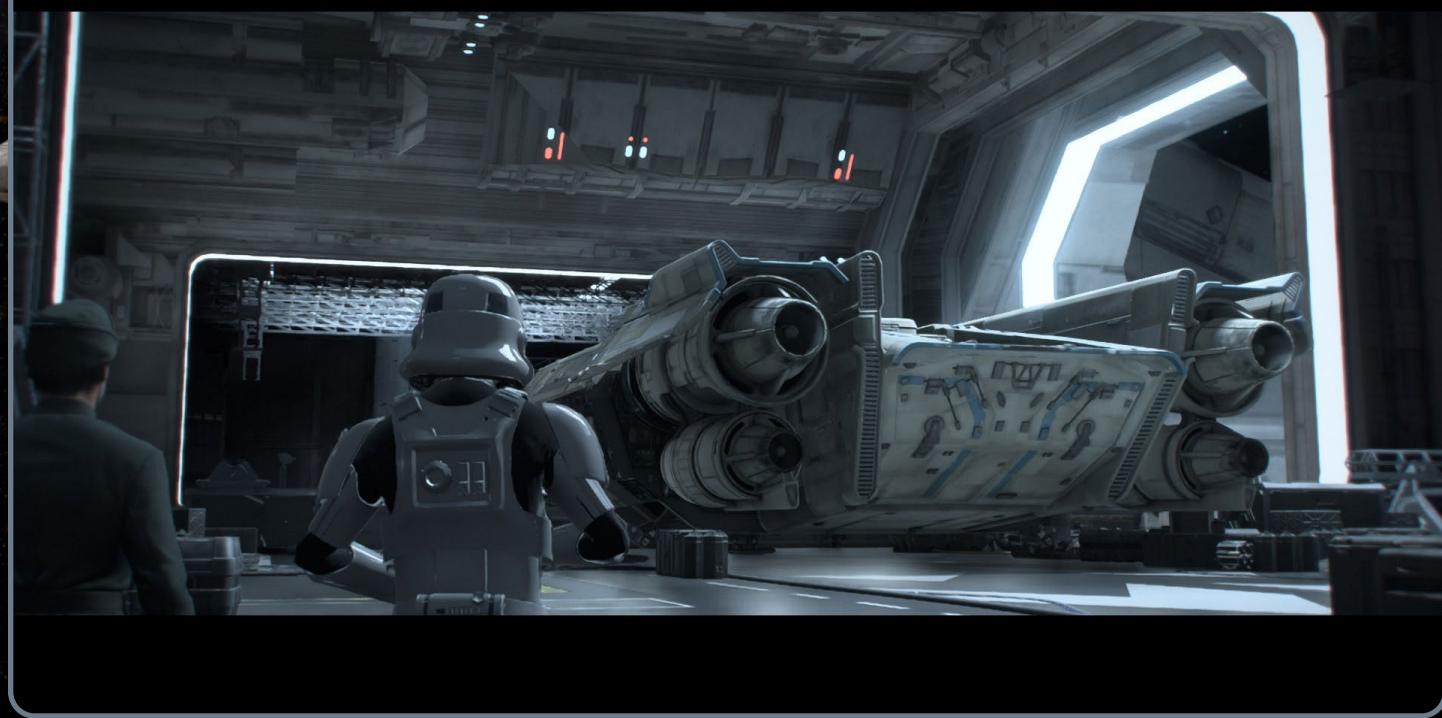


Nix auxilia em todas as situações, apertando interruptores, abrindo caminhos ou distraindo inimigos. Novas ações para o mascote são desbloqueadas aos poucos, aumentando o leque de possibilidades e ajudando na aventura.

No combate, Kay conta apenas com o Blaster, que dispara plasma, cargas de íons — úteis em puzzles — ou choques para deixar inimigos inconscientes, mas que precisam recarregar após cada uso. Algumas armas podem ser roubadas de inimigos nocauteados, mas se tornam inúteis quando as balas acabam. Kay também pode desferir socos e chutes ou derrubar inimigos pelas costas com comandos furtivos, lembrando mecânicas de *Assassin's Creed*.

Apesar de toda essa variedade, o jogo acaba entrando em um nível de repetição constante.

Missões de coleta simples ou buscar cartões para acessar salas nos sindicatos dão uma sensação de déjà vu, lembrando os títulos dos assassinos e padrões já vistos. Não se engane, sou fã da franquia dos assassinos, mas essa semelhança acabou me incomodando um pouco, mesmo com toda a diversão que *Outlaws* proporciona.



Positivo e negativo

Star Wars Outlaws recebeu duas atualizações desde seu lançamento no Nintendo Switch 2, melhorando bastante a performance e o visual desde o trailer exibido na Nintendo Direct: Partner Showcase em 31 de julho. Ainda assim, alguns problemas persistem. Existem bugs gráficos, como o cabelo da protagonista com serrilhados e movimentos estranhos, e crashes ocasionais — tive cinco interrupções, algumas vezes salvando com o save automático, outras precisando refazer caminhos.



Um bug crítico aconteceu em Tatooine: ao contatar um personagem dentro de uma casa, a porta não abriu após coletar informações, e o jogo salvou automaticamente. Por sorte, consegui escapar com uma viagem rápida para minha nave, evitando a perda total do progresso. Outro ponto negativo está na exploração: em alguns momentos, fiquei preso entre pedras ou vãos e precisei usar viagens rápidas para escapar; em outros, consegui sair com esforço, como em um espaço próximo a uma cascata onde não conseguia saltar.





Por outro lado, os pontos positivos são claros. A direção de arte é impressionante e fiel à franquia. Sindicatos, império, personagens icônicos, estruturas, planetas e cada detalhe do universo fazem você se sentir parte de Star Wars, mesmo sem Jedi, Força ou sabres de luz. A trilha sonora, os disparos de Blasters e particularmente o som da Speeder que me trazem à memória momentos especiais da minha infância quando assistia aos filmes com meu pai, são incrivelmente fiéis, reforçando a sensação de imersão. A iluminação, o pôr do sol e reflexos são belamente executados graças à tecnologia Ray Tracing.

Outlaws roda a 1080p no dock e 720p no modo portátil, ambos usando DLSS da NVIDIA a 30 quadros por segundo, com algumas quedas. É possível notar cortes de conteúdo em relação a outras plataformas, mas não chega a atrapalhar a experiência.

A versão para Nintendo Switch 2 ainda oferece controles de movimento com os Joy-Con 2 e permite usar a tela de toque do console para hackear e navegar pelos menus do game, trazendo mais imersão e agilidade em certas tarefas. A presença de dublagem e legendas em português do Brasil é um grande acerto, com uma adaptação cuidadosa que traz naturalidade às falas. A própria Kay se comunica com um jeitinho brasileiro que aproxima ainda mais o público nacional da experiência.





Jogatinas e conteúdo extra



O game inclui um minigame viciante chamado Sabbac. Normalmente, não me interesso por minigames, mas este me conquistou. Inspirado no jogo de cartas do universo Star Wars, mistura sorte e estratégia e aparece em cantinas, onde é possível apostar créditos e enfrentar adversários. As partidas lembram pôquer, mas com cartas que podem mudar de valor a qualquer momento, tornando cada jogada imprevisível. Mais que um passatempo, o Sabbac reforça a imersão no submundo da galáxia, sendo interessante aceitar missões que envolvam o jogo.

Além do conteúdo principal, Outlaws para Nintendo Switch 2 vem com duas expansões que ampliam a experiência. Wild Card leva Kay Vess a um torneio exclusivo de Sabbac, onde sorte e esperteza se misturam e a protagonista encontra figuras lendárias como o lendário Lando Calrissian. A expansão adiciona novas missões e cosméticos para Kay, Nix e a nave, reforçando o clima de aventura nos cantos mais obscuros da galáxia. A missão é desbloqueada após concluir certas missões principais.

Já A Pirate's Fortune foca em ação e exploração. Acompanhada de Hondo Ohnaka, Kay parte para o sistema inédito de Khepi, enfrentando novos inimigos, descobrindo segredos antigos e lidando com contratos de contrabando que oferecem melhorias para a Trailblazer. A expansão traz mais risco e recompensa, aprofundando a ligação da protagonista com o universo dos piratas espaciais. A missão é desbloqueada após finalizar o jogo base.

Juntas, as duas expansões ampliam a longevidade do jogo e enriquecem a jornada de Kay Vess, oferecendo novos olhares sobre o submundo que Outlaws propõe retratar.



Imerso na Orla Exterior

Star Wars Outlaws Gold Edition consegue capturar a essência do universo Star Wars sem precisar de Jedi ou sabres de luz. Explorar a galáxia, atravessar planetas icônicos, negociar com sindicatos e vivenciar cada detalhe da Orla Exterior me fez sentir de verdade parte desse mundo tão épico. A direção de arte, trilha sonora e imersão são muito boas, mas bugs, crashes e missões repetitivas atrapalham em alguns momentos. Ainda assim, com suas expansões e mecânicas estratégicas, o jogo entrega uma aventura sólida e envolvente para quem quer se perder no submundo galáctico com estilo e liberdade. 



✓ Prós

- Direção de arte e cenários impecáveis, fiéis ao universo de Star Wars;
- Imersão sonora e visual de alto nível, incluindo Ray Tracing e trilha sonora;
- Mecânicas de furtividade, decisões e sindicatos envolventes e estratégicas;
- Controles de movimento com os Joy-Con 2 e uso da tela de toque deixam a jogabilidade mais intuitiva e imersiva;
- Dublagem e legendas em português do Brasil tornam a experiência mais acessível e envolvente;
- Personalização de Kay, Nix, Blaster e veículos oferece profundidade e variedade;
- Minigame Sabbac e expansões adicionam longevidade e conteúdo extra;
- Explorar planetas icônicos e interagir com personagens clássicos reforça a sensação de estar na galáxia.

✗ Contras

- Missões repetitivas e alguns objetivos pouco inspirados, sensação de déjà vu;
- Bugs gráficos (cabelos serrilhados, movimentos estranhos) e crashes ocasionais;
- Problemas de exploração e colisão que exigem viagens rápidas para escapar de erros.



Star Wars Outlaws: Gold Edition (Switch 2)

Desenvolvedor Ubisoft

Gênero Ação, Aventura

Lançamento 04 de setembro de 2025

Nota **8.0**

NINTENDO **BLAST**

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista