

NINTENDO BLAST



#190 OUT
2025



Discussão

Fire Emblem: Fortune's Weave tem um legado com Three Houses?

Análise

Análise: Dear me, I was... é uma narrativa simples e profunda

Análise

HADES II: desafio, caos e perfeição em cada corrida pelo submundo

A Guerra do Aprisionamento

Chegamos a uma das grandes surpresas do ano no Nintendo Switch 2: **Hyrule Warriors: Age of Imprisonment**. O novo título reúne lendários guerreiros do passado em uma batalha épica para conter o poder de Ganondorf, em uma história totalmente canônica dentro do universo de The Legend of Zelda. Nesta edição, preparamos uma matéria especial reunindo tudo o que se sabe até agora sobre o jogo. Mergulhamos no caos divino de **Hades II** e na estratégia refinada de **Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles**. E ainda tem mais: uma discussão aprofundada sobre os possíveis laços entre **Fire Emblem: Fortune's Weave** e Three Houses. Prepare seu coração (e seus Joy-Con) – a edição está repleta de aventuras inesquecíveis. 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
Alan Murilo
Fábio Castanho
Leandro Alves
Lucas Oliveira



REVISÃO
Alessandra Ribeiro
Beatriz Castro
Cristiane Amarante
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



03 | CAPA
Hyrule Warriors: Age of Imprisonment (Switch 2)



14 | ANÁLISE
Hades II (Switch/Switch 2)



23 | ANÁLISE
Dear me, I was... (Switch 2)



29 | ANÁLISE
Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles (Switch/Switch 2)



39 | ANÁLISE
Cronos: The New Dawn (Switch 2)



48 | ANÁLISE
Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2 (Switch)



60 | COLUNA
Jogos de setembro jogados pela Equipe Coelho no Japão

**COELHO
no JAPÃO**

69 | DISCUSSÃO
FE: Fortune's Weave possui um legado com Three Houses?





por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



HYRULE WARRIORS

Age of Imprisonment

A guerra esquecida da linha do tempo de Zelda

Quando parecia que já tínhamos explorado tudo o que a linha do tempo de *Breath of the Wild* tinha a oferecer — com *Age of Calamity* e *Tears of the Kingdom* — a Nintendo surpreende novamente: chega *Hyrule Warriors: Age of Imprisonment*, prometendo mais história, personagens e mecânicas. Para quem é fã (como eu), isso soa como um verdadeiro presente. Afinal, quem nunca ficou curioso sobre o que ocorreu na **Guerra do Aprisionamento**, mencionada nas inscrições sob o castelo ou nas memórias de *Tears of the Kingdom*? Agora, Nintendo e Koei Tecmo prometem uma aventura canônica que se conecta diretamente aos eventos do universo de *Breath of the Wild*. Vamos explorar tudo o que se sabe até o momento.

Esta prévia foi baseada em trailers oficiais, demonstrações divulgadas na TGS 2025 e reportagens de veículos internacionais.

Além das terras planas de Hyrule

Os trailers divulgados pela Nintendo mostram batalhas massivas contra hordas em diferentes regiões de Hyrule, agora com os Sábios em ação, cada um empunhando habilidades únicas. O estilo musou continua firme – ataques devastadores e dezenas de inimigos na tela simultaneamente – mas desta vez, com uma camada tática mais refinada.

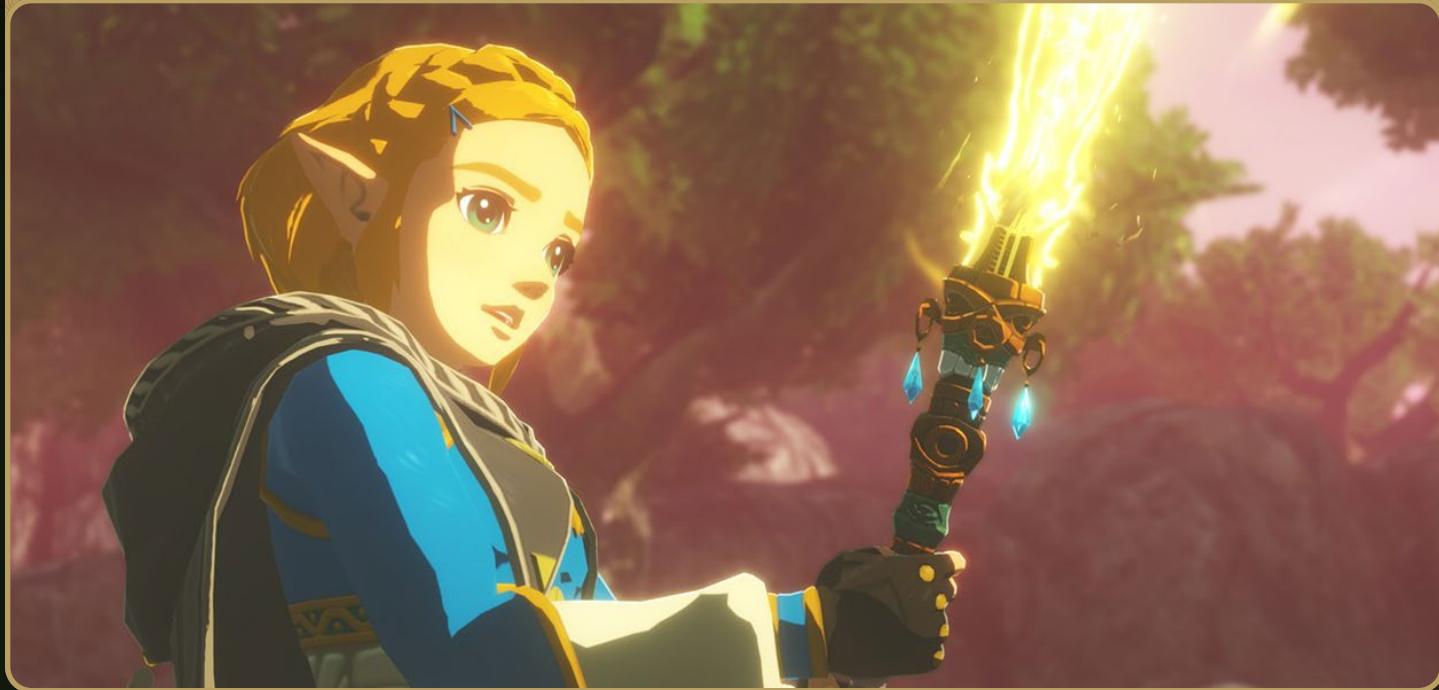


Nas demos apresentadas na TGS 2025, Zelda aparece comentando não conhecer as “profundezas” (ou *Depths*), enquanto **Mineru**, a Sábia do Espírito, revela não conseguir prosseguir sozinha em suas pesquisas – até Zelda intervir com seus poderes de luz. Esses trechos reforçam a ligação direta do jogo com Tears of the Kingdom, aprofundando eventos anteriores ao despertar de Ganondorf.



Cada personagem tem seu próprio estilo de combate:

Zelda utiliza uma ferramenta Zonai que canaliza luz, podendo disparar projéteis ou agir como lâmina;



Rauru empunha uma lança luminosa que combina alcance e agilidade;



Mineru domina construtos e Zonai Devices para controlar o campo de batalha e com suas engenhocas devastadoras.



Batalhas aprimoradas e novas mecânicas

Um dos principais diferenciais de *Age of Imprisonment* é a introdução das **Unic Skills** – técnicas exclusivas de cada personagem. Ao segurar o botão **R**, surge um menu flutuante com quatro espaços de habilidades, incluindo ataques como *Piercing Light* (Y) e *Bow of Light* (X) da princesa Zelda. As Unic Skills também funcionam como contra-ataques: Y interrompe investidas terrestres, X rebate ataques aéros. Cada técnica possui tempo de recarga, exigindo bom senso estratégico.



Outra novidade é a personalização das **Zonai Devices**. O jogador pode equipar duas delas nos quatro espaços do menu principal, ativando-as com combinações como **R + B**. Enquanto os botões Y e X ficam reservados às técnicas únicas, B e A ação os dispositivos Zonai – que funcionam de forma similar às mecânicas vistas em Tears of the Kingdom. É possível alternar entre dispositivos com o D-pad, criando setups específicos para cada missão.



Os **elementos** (fogo, gelo, eletricidade...) estão de volta, permitindo explorar fraquezas dos inimigos herdadas de Tears of the Kingdom para causar dano extra. Assim como no último jogo principal, os dispositivos Zonai consomem energia: quando a bateria esgota, é preciso aguardar a recarga. Esses equipamentos substituem o Sheikah Slate de Age of Calamity, mas agora oferecem um leque mais criativo – é possível deixar dispositivos ativos no campo, como lançadores de chamas contínuos ou geradores de gelo, para compor combos explosivos. A clássica **Flurry Rush** (esquiva perfeita) retorna, permitindo contra-ataques velozes e uma enxurrada de golpes – especialmente úteis contra chefes e elites.



Outra novidade é o **Sync Strikes**, que une dois personagens em ataques combinados devastadores. Essa mecânica incentiva o uso de duplas para cumprir missões simultâneas e derrotar chefes com mais eficiência. Esses golpes demoram para recarregar, mas abrem espaço para novas estratégias e combinações criativas. À medida que novos personagens são desbloqueados, as possibilidades táticas se multiplicam – adicionando uma profundidade inédita à série.



Heróis e aliados de Hyrule



Além dos personagens já conhecidos, *Age of Imprisonment* apresenta novos rostos – e espécies – à batalha. Até o momento, foram confirmados:

Agraston – Líder dos Goron; inteligente e generoso, é um velho amigo de Rauru;



Raphica – Líder dos Rito, um guerreiro engenhoso e leal, embora enigmático;



Qia – Princesa Zora habilidosa em artes marciais, inspira bravura em seu povo;



Ardi – Guerreira Gerudo disciplinada que segue Ganondorf sob o código tribal;

Lenalia – Criada de Zelda, gentil, curiosa e leal; guarda um livro de registros místicos;



Nokchi – Um pequeno Korok que surge como personagem jogável. Apesar do tamanho, Nokchi compensa com velocidade e suporte: ele invoca raízes e sementes explosivas, podendo fortalecer aliados próximos; sua presença traz um toque de leveza e humor às batalhas.



Ainda não há informações oficiais sobre **Link** ser jogável – o que mantém o mistério. Porém, nos trailers é possível observar uma **tecnologia Zonai mutável**, capaz de assumir uma forma humanoide muito semelhante a ele. Não se sabe se essa figura terá ligação direta com o herói, mas as teorias já dominam a comunidade.



Performance, coop e exclusividade



As demos disponíveis indicam uma performance sólida, mesmo em batalhas repletas de partículas, luzes e dezenas de inimigos simultâneos. Há relatos pontuais de quedas de taxa de quadros e artefatos visuais, mas nada que comprometa a fluidez geral. Tudo indica que *Age of Imprisonment* está bem otimizado para o Nintendo Switch 2, aproveitando o novo hardware para entregar cenários amplos e efeitos mais detalhados.



Outra excelente notícia é a confirmação de modo cooperativo local em tela dividida e suporte ao GameShare, permitindo que dois jogadores enfrentem hordas lado a lado. Essa adição deve agradar a fãs de longa data do gênero musou, que sempre valorizaram a experiência compartilhada.

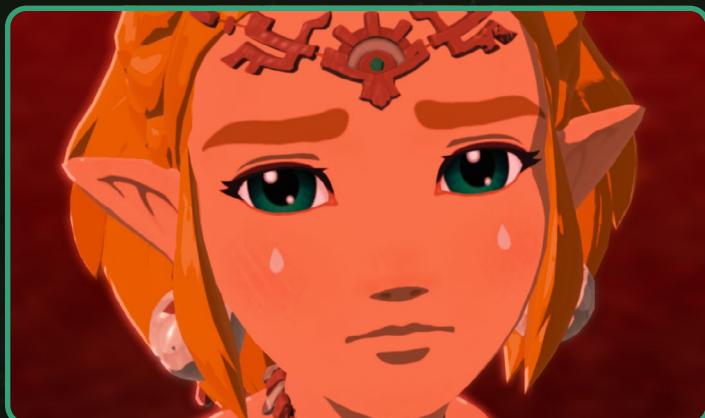
O título também foi confirmado como exclusivo do Switch 2, aproveitando suas capacidades técnicas e integração com o novo sistema de iluminação global introduzido pela engine atualizada da Nintendo.

Além disso, a Nintendo confirmou que *Age of Imprisonment* é totalmente canônico, situando-se entre os eventos de *Tears of the Kingdom* e os registros mais antigos sobre Ganondorf – um marco inédito na linha do tempo dos spin-offs.



Mais que um spin-off, um capítulo essencial

Com *Hyrule Warriors: Age of Imprisonment*, a Nintendo e a Koei Tecmo buscam entregar mais do que um simples derivado de ação: trata-se de uma peça fundamental da mitologia de *Zelda*. As novas mecânicas (Unic Skills, Sync Strikes e dispositivos Zonai aprimorados), o elenco expandido e a promessa de uma narrativa canônica transformam este título em um dos projetos mais ambiciosos da série ***Hyrule Warriors***.



Se o desempenho técnico se mantiver estável e as batalhas sustentarem o ritmo frenético característico da franquia, *Age of Imprisonment* pode se tornar um dos melhores *musou* já lançados – e um elo essencial para entender o passado e o futuro de Hyrule.

O jogo será lançado em **6 de novembro de 2025**, exclusivamente para **Nintendo Switch 2**. 



Hyrule Warriors: Age of Imprisonment (Switch 2)

Desenvolvedor Koei Tecmo, Nintendo

Gênero Musou

Lançamento 06 de novembro 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!



 **COMPRAR NO**
Google™ play

 **COMPRAR NO**
Google™ play

 Disponível na
amazon.com



por Fábio Castanho

Revisão: Alessandra Ribeiro

Diagramação: Walter Nardone



HADES

O aguardado retorno ao mundo grego é maior, melhor e uma evolução natural do primeiro jogo

Ah, mitologia grega... Sem sombras de dúvidas, o berço cultural mais influente da humanidade. Em 2020, Hades foi lançado no auge da pandemia e estourou o mundo dos games com sua gameplay viciante de roguelike, acentuado por uma história poderosa e envolvente, como um bom mito antigo.

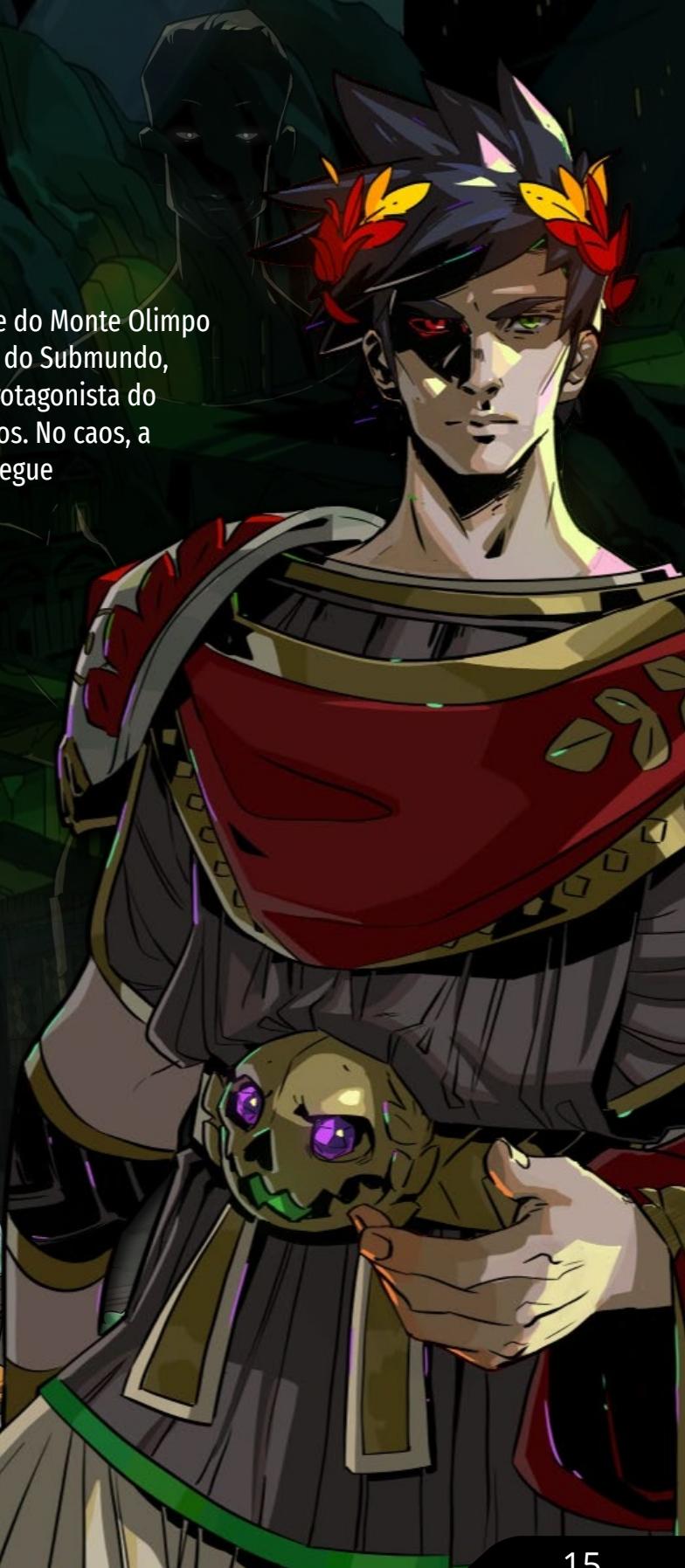
Agora estamos em 2025, com a aguardada sequência: *Hades II*. Está disponível e nos traz rostos novos, antigos e desafios dignos de serem cantados pelas musas. Sem mais delongas, empuhe alguma arma e venha comigo, o caminho será árduo e tenebroso.



Quinto dos Infernos

Cronos, Titã primordial do Tempo e pai da grande trindade do Monte Olimpo (Zeus, Poseidon e Hades), está de volta e usurpou o trono do Submundo, aprisionando Hades, sua esposa Perséfone, seu filho (e protagonista do jogo anterior) Zagreus e todo o resto da Mansão dos Mortos. No caos, a bruxa Hécate, membro bastante importante da Casa, consegue escapar com Melinôe, a filha recém-nascida do casal.

Anos depois, a Princesa do Submundo é uma jovem moça treinada pela resistência contra Cronos e determinada a descer até a Casa de Hades para restaurar a glória de sua família e derrotar o Titã permanentemente. Com o passar da jornada, no entanto, Hermes, o Mensageiro dos Deuses e um de seus aliados mais valiosos, avisa que problemas enormes estão acontecendo no Monte Olimpo e que nem mesmo o Panteão pode impedir. Com isso, Melinôe deve subir até o topo do mundo e descer até seu fundo para restaurar a ordem no universo.





Os Ocultos

O grande fardo que sequências de produtos originais universalmente aclamados e revolucionários possuem é conseguir segurar a tocha da pressão de ser o próximo passo, de poder oferecer uma expansão natural do que seu antecessor fez e/ou evoluir com a qualidade da marca. Felizmente, Hades II não apenas cumpre com as expectativas como se garante como uma continuação digna.

O esqueleto da jogabilidade é idêntico ao primeiro jogo: enfrentar hordas e hordas de inimigos por salas criadas aleatoriamente e inevitavelmente morrer, sendo mandado direto para a Encruzilhada, o esconderijo secreto dos Ocultos e morada de Mel. E, como o primeiro jogo, a morte não é o fim. Claro, todo o progresso da noite foi pro buraco, porém Ossos (a moeda fora das jornadas) se mantém, bem como qualquer recurso adquirido pela odisseia. Com esses itens, é possível desbloquear novas armas, customizar o esconderijo e melhorar seus status, como vida, velocidade e força.

E é a partir daqui que as coisas começam a mudar para nossa semideusa. Diferente de Zag, Mel é uma bruxa e tem, à disposição, magias, encantos e maldições, possíveis com os diferentes recursos adquiridos ao longo das noites de aventuras. No primeiro jogo, Zagreus conseguia pescar; Mel pode também... mas, agora, as possibilidades do que coletar aumentaram bastante: além de peixes, também podemos pegar plantas, minerar, cavar por sementes e resgatar almas penadas. A variedade de coletáveis nessas cinco categorias é imensa e é sempre satisfatório encontrá-las, porque o jogo te instiga a procurar pelos coletáveis, revelando mais e mais conteúdo desbloqueável com o esforço e repetição.





Caldeirão a todo vapor

Como seu irmão mais velho, Melinoe pode correr, avançar para ter uma breve invulnerabilidade e três tipos de ataques iniciais, sendo eles normal, especial e conjuração (um círculo no chão que prende inimigos temporariamente). Além disso, a Princesa tem à disposição as variadas bênçãos do Panteão de Deuses do Olimpo, com rostos familiares aos jogadores do primeiro jogo (como Zeus e Deméter) e alguns novos (como Hera e Apolo), trazendo efeitos elementais e subjugadores contra as hordas de criaturas que Mel deve enfrentar.



Diferente de seu irmãozão, no entanto, ela pode usar uma limitada barra de magia para deixar seus ataques mais fortes, criando uma evolução natural e muito bem-vinda da jogabilidade do primeiro game. Além da proteção divina, temos também a luz de Selene, a Encarnação da Lua, provendo ações especiais extremamente úteis que variam de curar instantaneamente a ressuscitar um inimigo morto para ajudar Mel.

Por fim, existem alguns aliados que aparecem de vez em quando que podem dar um suporte adicional muito bem-vindo, como efeitos a longo prazo, da bruxa Circe, auxílio aéreo, de Ícaro, moedas, por Héracles, e roupas temporárias, por Aracne, cumprindo papéis semelhantes a figuras da primeira jornada que ajudaram Zag (infelizmente, esses personagens estão relegados a meras referências visuais. Saudades, minha doce Dusa).



Selene



Héracles



Circe



Ícaro

Aracne



Ágora Mítica

Em questão de apresentação, Hades II honra com firmeza seu antecessor. Sua performance é impecável, rodando sem problemas tanto no Switch quanto no Switch 2, sem travamentos e carregamentos longos, além de estar lindamente traduzido para português brasileiro, adaptando muito bem os nomes e trocadilhos do jogo. Sua trilha sonora é algo digno dos cantos das ninfas, evocando a ambientação dos cenários de forma magistral, como a magnitude do Monte Olimpo, a natureza insólita do oceano ou o desespero de pradarias dolorosas.

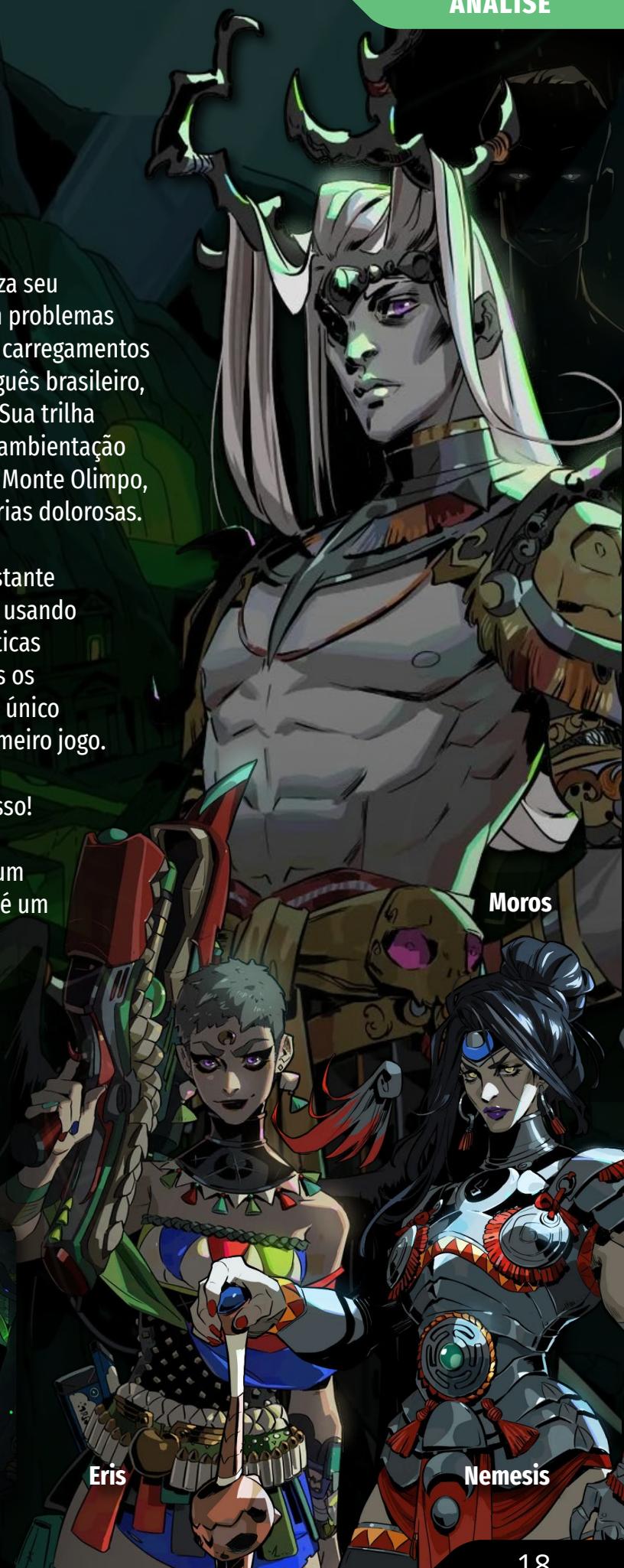
Seus gráficos são lindíssimos, com um estilo gráfico bastante semelhante ao traço do mestre Mike Mignola (Hellboy), usando do contraste de luz e sombra para criar imagens fantásticas e personagens muito bem feitos em praticamente todos os sentidos. Digo em praticamente porque aqui deve ser o único ponto levemente decepcionante em comparação ao primeiro jogo.

Não é que os novos personagens sejam ruins. Longe disso! A grande maioria é muito legal e carismática: Odisseu é tão interessante quanto sua contraparte épica; Ícaro é um doce de gente; Aracne é extremamente complexa; Dora é um amor... e então, temos Moros, Nemesis e Eris. Eles são legais, mas não muito interessantes, seja pela forma apática que agem, temperamento antagônico (mesmo sendo, supostamente, parceiros) ou a sensação de que demoram muito para se afeiçoar com Mel em comparação a personagens como Meg ou Thanatos. Contudo, não se enganem: eles são personagens legais que podem agradar o público certo.



Eris

Nemesis

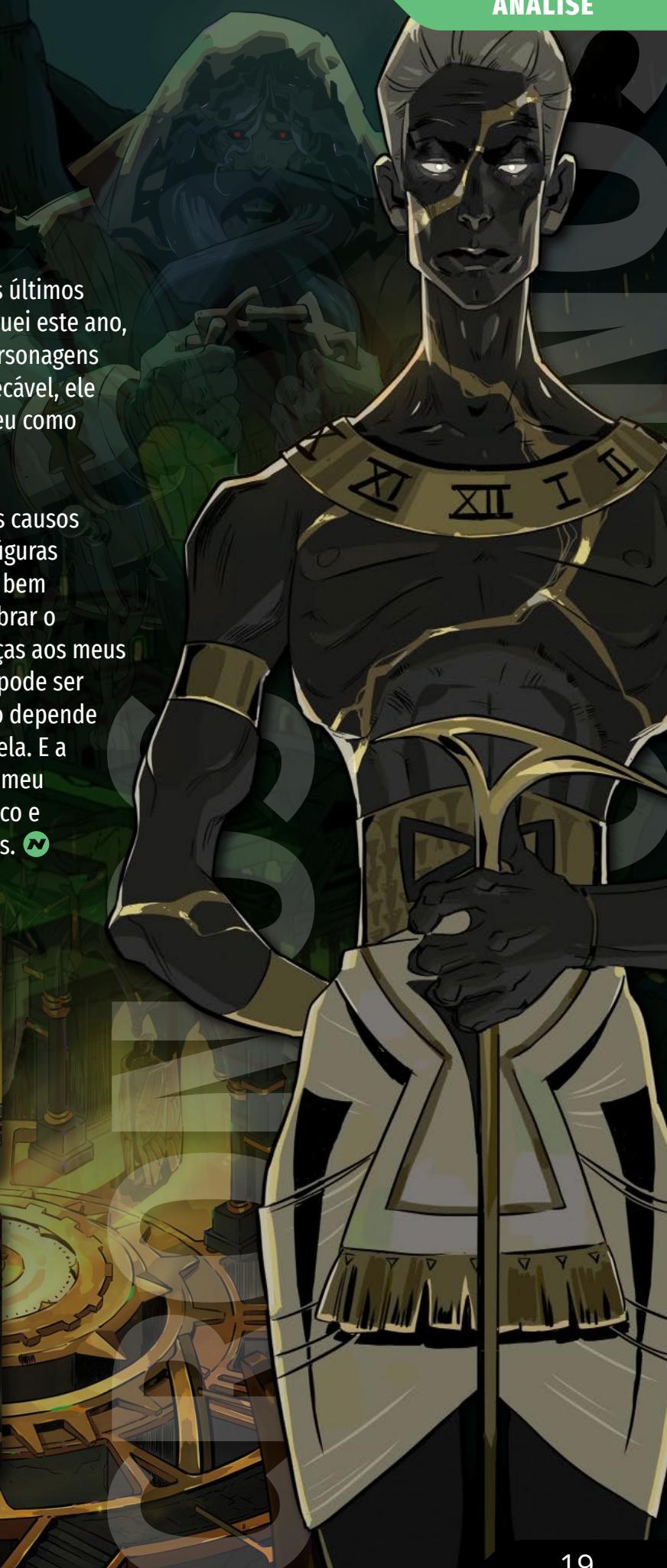
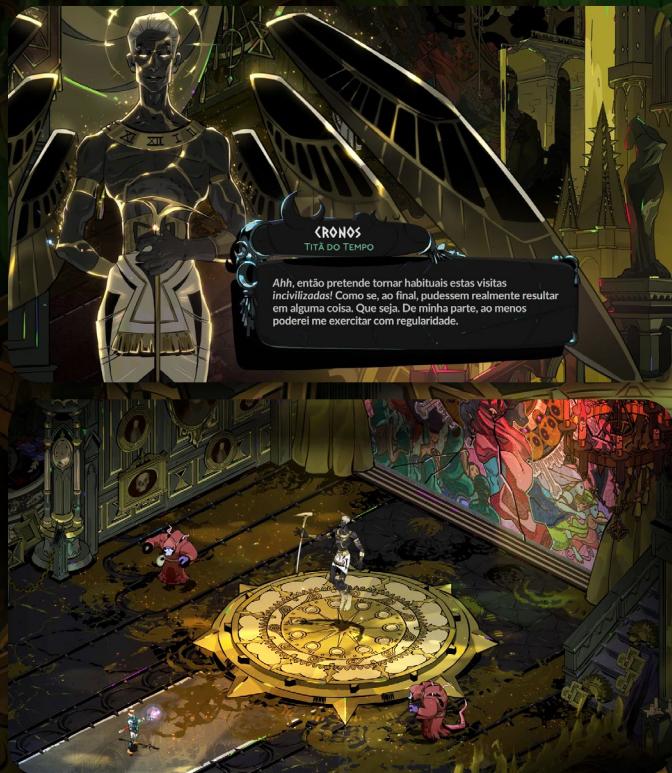




Morte a Cronos!

Hades II foi um dos jogos que eu mais aguardei nos últimos tempos e é, sem dúvidas, um dos melhores que joguei este ano, sem hipérboles. Com uma história interessante, personagens carismáticos, música magistral e performance impecável, ele não apenas honra o que o primeiro jogo estabeleceu como expande naturalmente suas mecânicas e universo.

Acima de tudo, as histórias da duologia retratam os causos e consertos de famílias, o amor escondido nessas figuras complexas e como se relacionam a nós. Ver o quanto bem adaptados esses mitos foram recriados me faz lembrar o porquê amo tanto mitologia, um amor iniciado graças aos meus pais e à falta que sinto de dias melhores. O tempo pode ser irrefreável, porém como chegamos até nosso fim só depende de nós, tal como a odisseia de Melinôe é escolha dela. E a memória que fica é eterna. Te amarei para sempre, meu pai. Obrigado por me introduzir ao mundo mitológico e que o senhor esteja repousando nos Campos Elísios.





✓ Prós

- História densa e interessante, com reviravoltas e cheia de referências a mitologia grega;
- Melinoë é uma protagonista carismática e rodeada por personagens coloridos e reinterpretações legais de deuses, conceitos e mitos;
- Evolução natural e muito bem feita da jogabilidade de alta qualidade do título anterior;
- Músicas imersivas e visuais de ponta, criando uma identidade única para o universo;
- Legendado muito bem para português brasileiro;
- Performance impecável tanto no Switch quanto no Switch 2.

✗ Contras

- Alguns personagens específicos demoram para engajar com suas personalidades.

Hades II (PC/Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Supergiant Games

Gênero Ação, Roguelike

Lançamento 25 de setembro de 2025

10

Nota



Ilustra Blast

"Melinoë" 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 Leandro Alves

Revisão: Beatriz Castro
Diagramação: Felipe Castello

Dear me, I was...

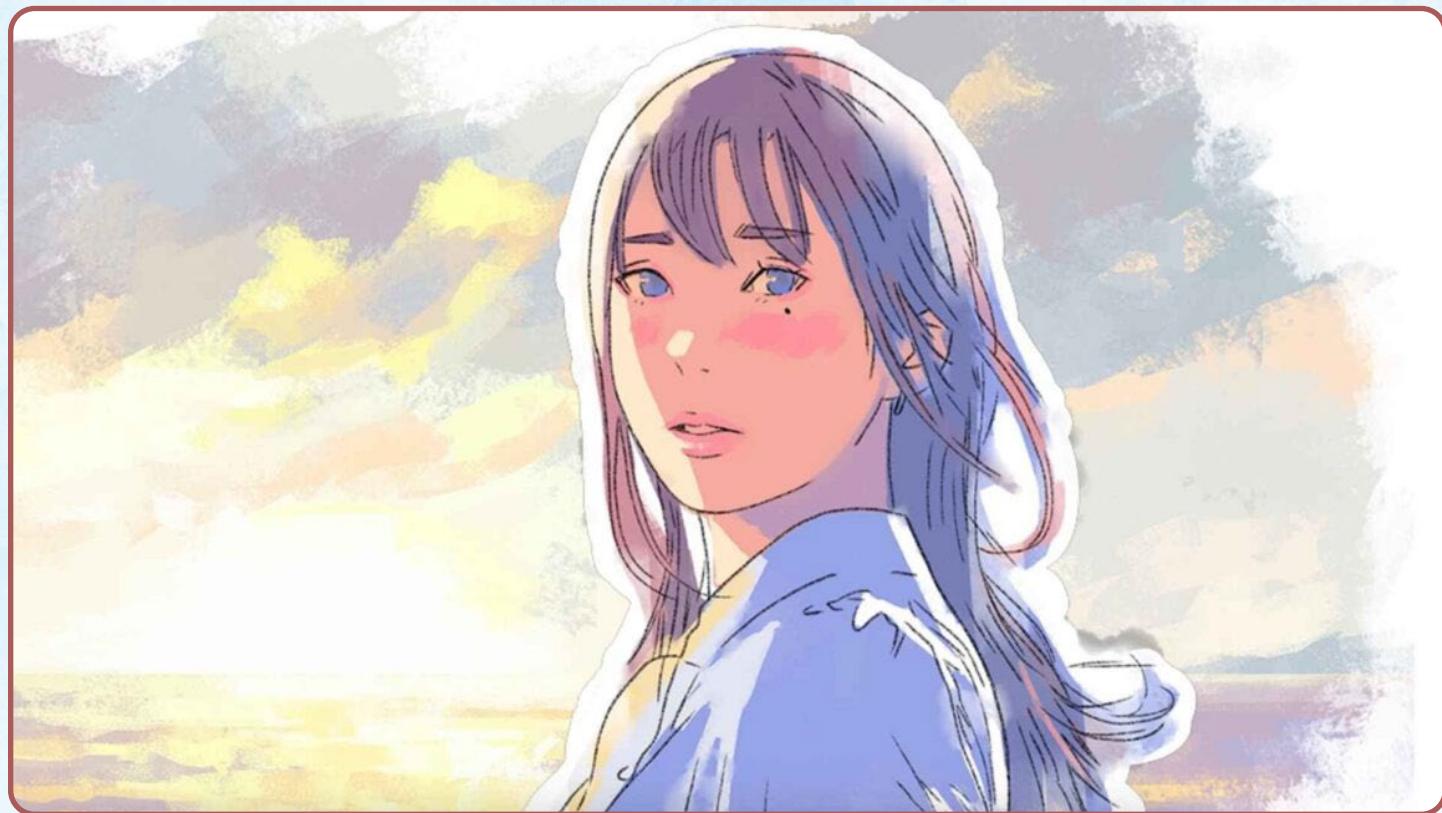
Uma narrativa simples e profunda

Fui jogar **Dear me, I was...** sem qualquer expectativa e logo fui surpreendido por sua força narrativa. Em poucos minutos, já estava envolvido em um conto simples e curto, mas com uma profundidade rara. A mensagem central é clara: nossa vida é moldada por nossas escolhas; cabe a nós preencher o quadro em branco e dar cor à própria história.

O quadro em branco

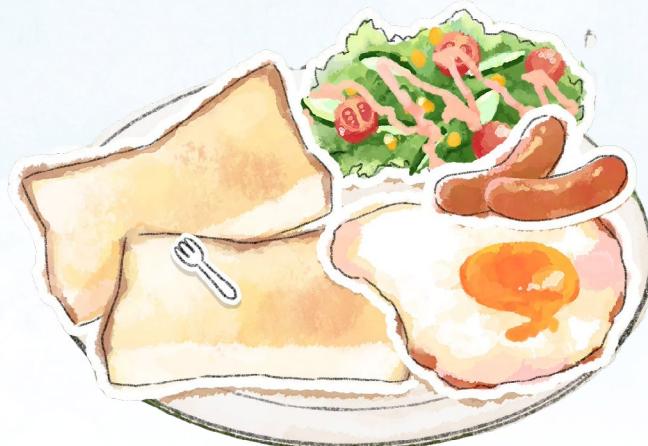
Esse game narrativo interativo acompanha a vida de uma jovem japonesa, convidando o jogador a testemunhar desde sua infância turbulenta até momentos marcantes de relacionamentos e descobertas. Assim como uma tela em branco, a protagonista é a artista de sua jornada — e cada decisão pode iluminar ou apagar as cores de sua trajetória.

Sem uma única palavra falada, a experiência se aproxima de um filme mudo, onde cada cena transmite mais do que qualquer diálogo poderia expressar. Às vezes, é preciso interpretar o que está acontecendo, mas logo tudo se torna claro, envolvente e emocional.



A beleza da vida

A jogabilidade é simples, quase minimalista: pequenos gestos com os Joy-Cons 2 permitem “rabiscar” desenhos, escolher a ordem de uma refeição, abrir uma gaveta ou interagir com objetos cotidianos. É tão breve e direto que mais parece assistir a um episódio de anime ou série interativa.





E falando em anime, o jogo é uma obra de arte em aquarela. Os traços lembram rascunhos feitos à mão que ganham vida com a técnica de rotoscopia, conferindo animações fluidas e expressivas. Os personagens, por sua vez, têm um aspecto que remete a *Paper Mario: Sticker Star*, como se fossem adesivos colados em cenários dignos de verdadeiras pinturas.



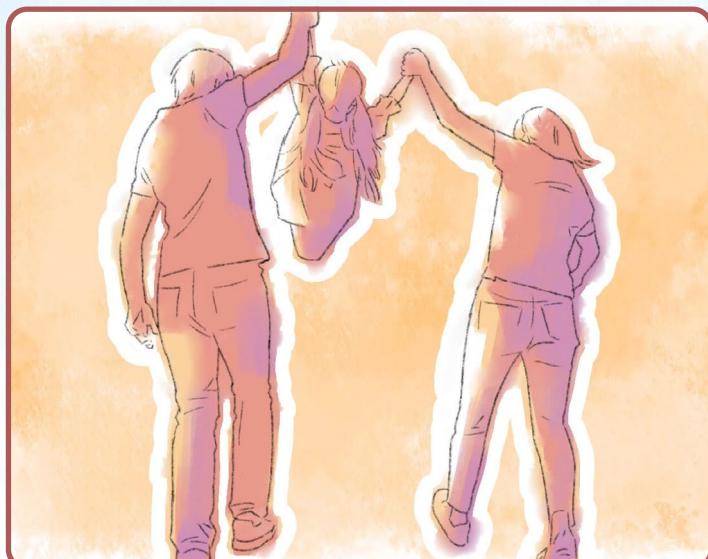
As cores também são protagonistas: tons opacos marcam os momentos de dor e reflexão, enquanto paletas vibrantes transmitem felicidade, ação e esperança. O resultado é uma narrativa visual capaz de traduzir emoções com clareza – da solidão à alegria, do medo à superação. Em vários momentos, é impossível não sorrir com a protagonista ou sentir seu sofrimento.

Decisões envolventes

Curiosamente, *Dear me, I was...* é exclusivo do Nintendo Switch 2, ainda que sua jogabilidade também se adapte bem ao Pro Controller. É de se estranhar que não esteja disponível no Switch original, dada sua enorme base instalada. Fica a expectativa de que a Arc System Works leve essa experiência também para outras plataformas, já que sua mensagem é universal.



A trilha sonora acompanha com maestria: suave e relaxante em boa parte da jornada, mas capaz de ganhar intensidade nos momentos cruciais, despertando fortes emoções e ampliando o impacto de cada cena.



Uma experiência curta que permanece para sempre

Dear me, I was... não é apenas um jogo: é uma reflexão interativa sobre vida, escolhas e sentimentos. Em apenas 45 minutos, consegue emocionar mais do que muitas narrativas longas, deixando cicatrizes e cores que permanecem mesmo após os créditos finais. Uma experiência delicada, profunda e inesquecível.



✓ Prós

- Narrativa simples, mas profunda e emocionante;
- Estilo artístico em aquarela belíssimo e cheio de expressão;
- Animações fluidas com uso criativo da rotoscopia;
- Uso de cores para transmitir sentimentos de forma clara e envolvente;
- Trilha sonora delicada, mas intensa nos momentos certos;
- Experiência curta que deixa impacto duradouro.

✗ Contras

- Duração muito breve (cerca de 45 minutos) pode deixar um gosto de “quero mais”;
- Exclusividade no Nintendo Switch 2 limita o acesso a mais jogadores;
- Interações bastante simples podem não agradar quem espera mais.

Dear me, I was ...

Dear me, I was... (Switch 2)
Desenvolvedor Arc System Works
Gênero Aventura
Lançamento 31 de julho de 2025

Nota

9.0

Guias Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Lucas Oliveira

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Leandro Alves

SWITCH

SWITCH 2



FINAL FANTASY TACTICS THE IVALICE CHRONICLES™

dá novo frescor a um dos mais influentes RPGs estratégicos

Em 1997, a Square lançava no primeiro PlayStation um *spin-off* de uma de suas principais séries de RPGs, que se destacou por combinar uma narrativa extraordinária e personagens complexos com um sistema de batalhas táticas profundamente estratégico. Pouco mais de duas décadas depois, essa grande e influente obra retorna como **Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles**, uma versão que adiciona melhorias pontuais, mas suficientes para revitalizar a experiência.

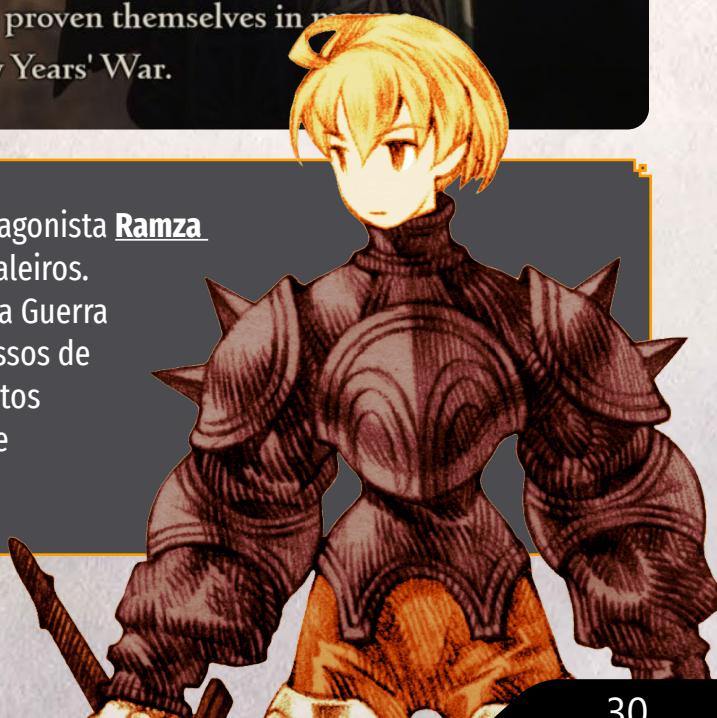
A Guerra dos Leões e os caminhos opostos trilhados por dois amigos

A trama se passa em Ivalice, um reino ainda em processo de recuperação após a devastadora Guerra dos Cinquenta Anos, travada contra a região de Ordallia. Como costuma acontecer em conflitos dessa escala, a população mais vulnerável, como soldados e camponeses, foi quem suportou a maior parte das perdas, tanto econômicas quanto sociais.

A morte do rei de Ivalice desencadeou uma disputa interna pela regência, já que o príncipe herdeiro ainda era apenas uma criança. De um lado, o Duque Larg defendia a coroação do filho legítimo do monarca falecido. Do outro, o Duque Goltanna sustentava que a Princesa Ovelia, filha adotiva do antigo governante, deveria assumir o trono. Como ambas as facções carregavam um leão em suas bandeiras, o conflito que se seguiu ficaria marcado na história como a Guerra dos Leões.

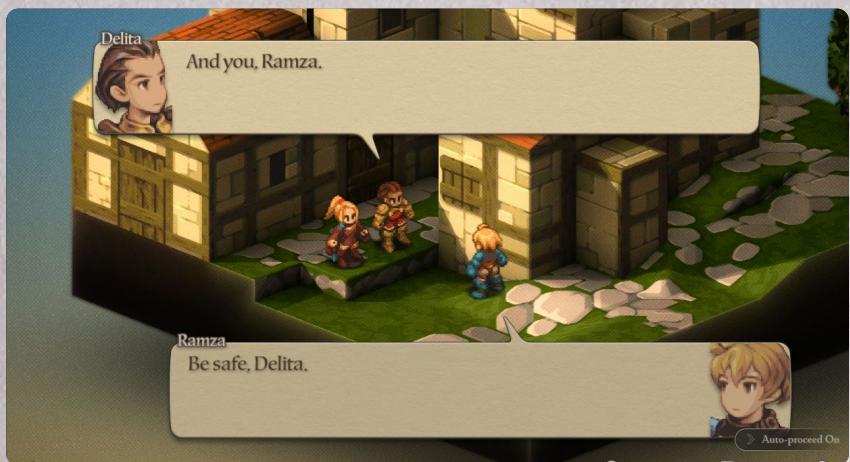


É nesse cenário de instabilidade que conhecemos o protagonista Ramza Beoultre, terceiro filho de uma respeitável família de cavaleiros. Seu pai, Barbaneth Beoultre, foi um dos grandes heróis da Guerra dos Cinquenta Anos, e o jovem inicialmente segue os passos de sua linhagem. No entanto, à medida que os acontecimentos se desenrolam, o rapaz passa a questionar as injustiças e contradições que assolam o reino e o seu próprio clã.

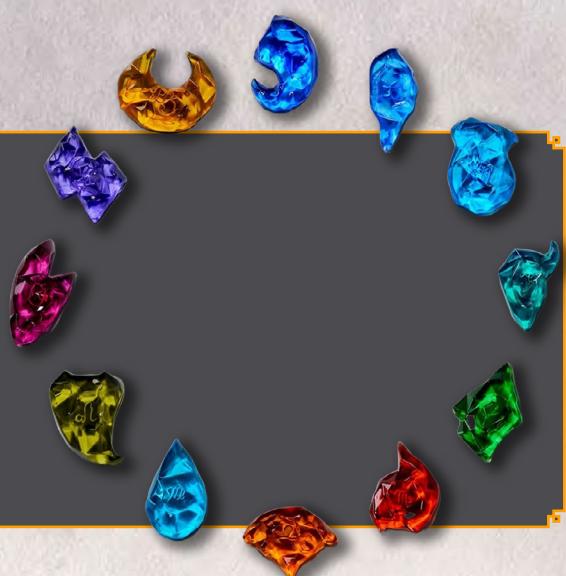


Em paralelo, acompanhamos a trajetória de Delita Heiral, amigo de infância de Ramza. Apesar de sua origem humilde, ele foi acolhido pela família Beoulve, mas um evento traumático causa uma ruptura nessa amizade. Após compreender da forma mais dura que aqueles sem poder são facilmente manipulados e descartados, Delita decide traçar seu próprio caminho para conquistar influência, ainda que isso envolva a utilização de atos questionáveis.

Essa oposição de ideais e escolhas entre Ramza e Delita é o grande destaque da narrativa de *Final Fantasy Tactics*.



Como não poderia faltar em um jogo da série, a trama também incorpora elementos fantásticos, com as misteriosas **Pedras do Zodíaco** e o despertar de forças ancestrais que parecem estar diretamente relacionadas à própria Guerra dos Leões. Embora alguns desses aspectos sejam um pouco menos explorados, eles se integram de maneira coesa ao drama político, ampliando a grandiosidade e o tom épico da história.



inglês), com interpretações que ressaltam as particularidades de cada personagem e conseguem acrescentar camadas de emoção a cada cena.

Outra novidade muito bem-vinda é a repaginação completa de um menu dedicado a informações detalhadas e relevantes sobre o universo do jogo – incluindo personagens, locais, itens e conflitos. Agora, nesse mesmo espaço, uma linha do tempo é atualizada conforme o progresso na campanha, facilitando a compreensão do contexto geral da história.

No geral, o enredo de *Final Fantasy Tactics* é extraordinário e reflexivo, apresentando não apenas um, mas alguns dos personagens mais complexos e marcantes de toda a franquia e do próprio gênero. Em *The Ivalice Chronicles*, esse drama ganha ainda mais força graças à adição de uma excelente dublagem em japonês (também há vozes em



Profundidade tática invejável

Além da narrativa incrível e densa, a jogabilidade de Final Fantasy Tactics também é profundamente responsável por torná-lo uma grande referência dentro do gênero. Aqui, temos combates táticos em mapas isométricos que adotam o tradicional modelo de grid, no qual os personagens se movem e atacam em quadradinhos.

As lutas são baseadas em turnos individuais, com a ordem de

ação sendo determinada pela velocidade de cada indivíduo. No jogo original, era possível consultar a sequência dos combatentes em um menu oculto e não muito conveniente; em Ivalice Chronicles, porém, a linha do tempo é mostrada o tempo todo no lado esquerdo da tela e acima dos personagens.

Embora não pareça uma mudança tão drástica, na prática, ela torna

os confrontos mais dinâmicos por permitir que o jogador não apenas pense no que cada um de seus combatentes fará, mas também consiga prever de forma prática o tempo de resposta do inimigo. Considerando que magias poderosas podem exigir vários turnos de carregamento, dando margem para que o adversário antecipe e interrompa a execução, essa melhoria de interface é mais do que bem-vinda.



Outro aspecto de suma importância nos confrontos é o posicionamento das unidades. Enquanto ataques físicos pelas costas têm maior chance de acerto, habilidades de bloqueio ou esquiva privilegiam os combatentes voltados para o adversário. Por sua vez, os usuários de armas à distância, como arcos e pistolas, costumam ter vantagem em locais mais altos, ao passo que as classes mágicas exigem atenção redobrada para que os feitiços em área não acertem os próprios aliados.

É importante destacar que, em FFT, o terreno não é apenas estético, já que rios, pontes, muros de castelos e desniveis do chão criam situações únicas que podem tanto favorecer quanto atrapalhar o jogador, dependendo de como ele organiza suas unidades. A habilidade de reviver da classe Monk, por exemplo, não consegue alcançar aliados que estejam em uma elevação diferente da sua.



Para melhor visualizar o campo de batalha, esta nova versão permite não apenas rotacionar, inclinar e afastar a câmera, mas também observar todo o cenário a partir de uma perspectiva aérea. Outra novidade útil é a possibilidade de verificar os efeitos específicos de cada tipo de terreno, o que torna mais intuitivo o uso da classe Geomancer, especialista em canalizar a energia do solo para lançar magias.

Toda a interface de combate também foi completamente remodelada para reunir o maior número possível de informações, incluindo agora o nível e a experiência da classe em uso. Outras adições interessantes incluem diálogos extras que surgem em situações específicas quando certos personagens participam, o aumento expressivo no número de heróis que podem ser mantidos no grupo, a possibilidade de acelerar os confrontos e um tutorial contextual que surge sempre que uma nova mecânica é introduzida.



Ainda sobre os confrontos, além do clássico objetivo de derrotar todos os inimigos, muitas missões trazem requisitos alternativos, como eliminar apenas o líder adversário ou proteger unidades específicas. Neste último cenário, a morte do personagem a ser resgatado resulta imediatamente em um game over. Vale destacar também que, em situações normais, combatentes derrubados entram em uma contagem regressiva que, ao chegar a zero, leva à morte permanente.



No que diz respeito ao posicionamento das unidades, à leitura dos cenários e ao gerenciamento dos turnos, Final Fantasy Tactics alcança uma profundidade estratégica invejável, em que até mesmo o simples ato de se mover exige planejamento. Para equilibrar a experiência, a nova versão ainda oferece três níveis distintos de dificuldade, atendendo tanto aos novatos quanto aos jogadores veteranos em busca de um desafio maior.

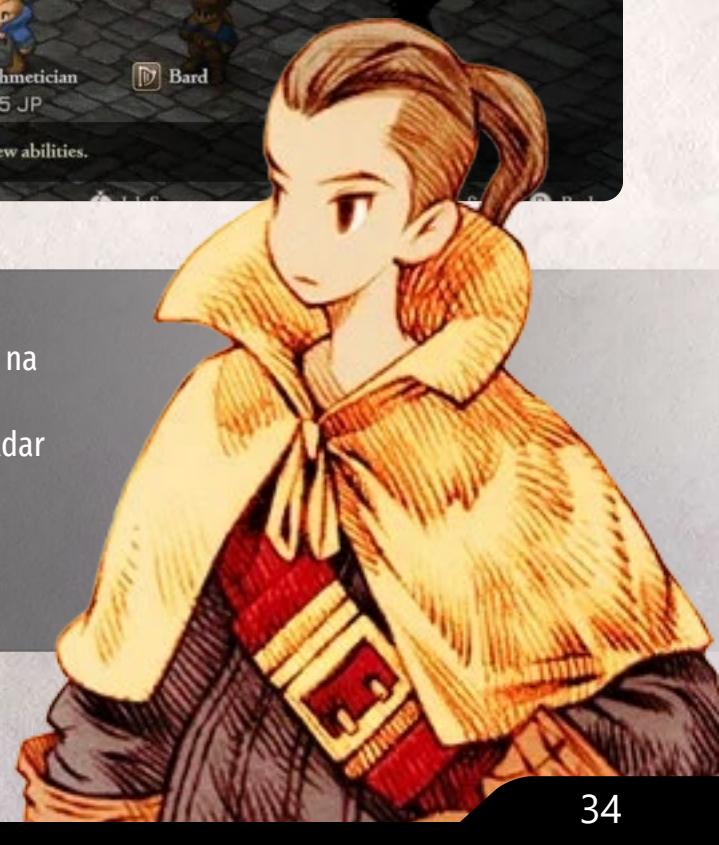
Sistema de classes absurdamente flexível

Um dos grandes pilares da jogabilidade de Final Fantasy Tactics é o seu sofisticado sistema de classes. Aqui, cada personagem pode ser equipado em cinco partes – cabeça, mãos esquerda e direita, tronco e pernas – e, além disso, selecionar habilidades em cinco categorias distintas: duas de ação (uma própria da classe ativa e outra escolhida pelo jogador), reação, suporte e movimento. Dessa forma, mesmo estando vinculado a um único job por vez, o combatente pode fazer uso de talentos aprendidos em profissões anteriores.

Para exemplificar, um knight pode equipar um conjunto de ação do White Mage, adquirindo acesso a magias restaurativas enquanto mantém suas próprias técnicas de quebrar armaduras; adicionar o comando de suporte Dual Wield do Ninja para empunhar duas armas simultaneamente; ativar a reação Counter do Monk, que garante um contra-ataque sempre que for atingido; e ainda utilizar o movimento Teleport do Time Mage para se deslocar instantaneamente para quase qualquer ponto do cenário.



Com 20 jobs de nuances realmente distintas, essa flexibilidade na combinação de habilidades abre caminho para possibilidades quase ilimitadas de personalização. Assim, o jogador pode moldar suas unidades de acordo com seu estilo de jogo ou adaptar a composição às exigências de cada batalha, experimentando constantemente novas estratégias e abordagens.



Reis

HP 485/485 MP 50/50

CT 100 Bravery 62 Faith 64

Lv. 35 EXP 89

Knight Lv. 1 Next 95 JP 105

Abilities

Action Abilities

	JP
Thunder Breath	Learned
Dragon's Charm	300
Dragon's Gift	300
Dragon's Might	400
Dragon's Speed	400
Holy Breath	900

Dragonkin

1 Job Level 3

Job EXP 650 To Next Level 50

JP 420

Beast Tongue Dual Wield

Beastmaster Tame

Dragon's Charm

Description

Communicates mentally in a way perceivable only by wyrmkind to persuade a distant dragon or hydra type enemy to become an ally. At the end of battle, that unit will officially join your party.

1/3 Change Page

É importante destacar que, durante os confrontos, ao realizarmos uma ação bem-sucedida (seja de ataque ou suporte), recebemos pontos de experiência e de job (JP). O primeiro aumenta o nível geral do personagem, enquanto o segundo eleva a proficiência na classe utilizada. Cada job pode ser aprimorado até o Nível 8, e as profissões mais avançadas só podem ser desbloqueadas após atingir graus específicos em classes pré-determinadas.

É também com o uso do JP que adquirimos as habilidades de cada classe em um menu que se assemelha a uma loja. Em The Ivalice Chronicles, essa mecânica ficou mais intuitiva graças à repaginação da interface de gerenciamento de personagens, que agora torna muito mais prático visualizar os requisitos para desbloquear jobs e acompanhar as mudanças de atributos que cada um proporciona.

Além dos jobs comuns, desbloqueáveis por qualquer indivíduo, o jogo apresenta personagens especiais que possuem uma classe própria e única. Alguns deles ingressam como aliados não controláveis no decorrer da campanha, mas depois se tornam jogáveis e podem, até mesmo, morrer permanentemente.

Em suma, se a história de Final Fantasy Tactics se destaca por sua densidade e qualidade, e seus elementos táticos impressionam pela profundidade, o conjunto de jobs completa o conjunto com igual excelência. Trata-se de um dos mais ricos e detalhados sistemas de classes já criados, e não é à toa que até hoje serve como referência dentro do gênero.

New Party Member

A unit wishes to join your party.

Agrias

HP 212/212 MP 29/29

CT 100 Bravery 71 Faith 63

Lv. 12 EXP 61

Holy Knight Lv. 5 Next 276 JP 274

Recruit Refuse

Ausência de The War of the Lions

Um detalhe que talvez chame a atenção dos veteranos é que, por se basear na versão de 1997, Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles não inclui o conteúdo extra de The War of the Lions, a edição lançada para PSP em 2007 e, posteriormente, portada para dispositivos móveis. Essa versão buscou ampliar a obra original com cenas animadas, dois personagens adicionais — Balthier, de Final Fantasy XII; e **Luso**, de Final Fantasy Tactics A2 —, além das novas classes Dark Knight e Onion Knight.

Resumidamente, Balthier e Luso funcionam mais como fanservices, inseridos com desenvolvimento narrativo mínimo, enquanto Dark Knight e Onion Knight são classes poderosas que exigem alto investimento para serem desbloqueadas e aprimoradas — especialmente a segunda, capaz de gerar combatentes quase invencíveis. Particularmente, não vejo essas ausências como prejuízos reais à experiência, já que, apesar de divertidos, esses acréscimos não ampliam a qualidade do jogo original.

No entanto, considerando que a versão original de PlayStation está disponível (com correções de bugs e o texto atualizado de War of the Lions), seria, sim, muito interessante que a edição de PSP também tivesse sido incorporada ao pacote, o tornando ainda mais completo. Por fim, sendo este o terceiro lançamento de FFT, é realmente lamentável que ainda não possamos jogar esse magnífico RPG em português, idioma que mais uma vez não está disponível entre as opções de legenda.



A reafirmação de um grande clássico

Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles reafirma por que a obra da Square é um marco não apenas dentro da franquia Final Fantasy, mas também na história dos RPGs táticos. Com uma narrativa política incrível, personagens complexos e um sistema de classes profundamente customizável, o jogo é um verdadeiro exemplo de como unir profundidade mecânica e densidade narrativa em perfeita harmonia.

Ainda que a ausência dos conteúdos de *The War of the Lions* possa decepcionar alguns jogadores e a falta do nosso idioma seja realmente lamentável, os ajustes e acréscimos aqui presentes tornam esta versão, definitivamente, a melhor forma de explorar o fantástico mundo de Ivalice. 



✓ Prós

- Narrativa densa e extraordinária, com conflitos políticos bem explorados e personagens memoráveis e complexos;
- A ótima dublagem em japonês acrescenta profundidade e dramaticidade às situações e aos indivíduos (também há vozes em inglês);
- O menu com informações detalhadas sobre o universo do jogo e a linha do tempo são bastante úteis para compreender o que está acontecendo em Ivalice;
- Combates táticos com alta profundidade, exigindo planejamento cuidadoso e estratégico de posicionamento, uso de terreno e gestão de turnos;
- Adições relacionadas ao combate e à interface – incluindo indicadores de terreno, aceleração de animação, linha do tempo visível, visão aérea e diálogos extras – tornam os confrontos ainda mais interessantes e dinâmicos;
- Sistema de classes rico e com personalização quase ilimitada, permitindo combinações extremamente flexíveis de habilidades distintas em um mesmo personagem;
- A remodelação do menu de gerenciamento de personagens facilita a análise das classes e de seus atributos.

✗ Contras

- A ausência do conteúdo de *The War of the Lions* pode incomodar alguns jogadores veteranos;
- Ausência de legendas em português.



Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles (Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Square-Enix

Gênero RPG estratégico

Lançamento 30 de setembro de 2025

Nota **9.5**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Fábio Castanho

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

CRONOS

THE NEW DAWN

Uma excelente entrada para os jogos de terror no Switch 2

Na Direct Partner Showcase de julho deste ano, um dos jogos que mais chamou a atenção foi **Cronos: The New Dawn**. Não apenas pela automática surpresa de ver um survival horror na Nintendo mas o quão bonito ele parecia no trailer, mostrando o potencial gráfico que o Switch 2 pode oferecer. Alguns meses depois, aqui estamos nós, presenciando a nova aventura de terror da Bloober Team, conhecida pelo desenvolvimento do remake de Silent Hill 2, de Blair Witch e da trilogia Layers of Fear. Belos gráficos e uma boa premissa não simplesmente sustentam um jogo, porém, então venha comigo, vamos descer até esse inferno.

Tarefa maldita

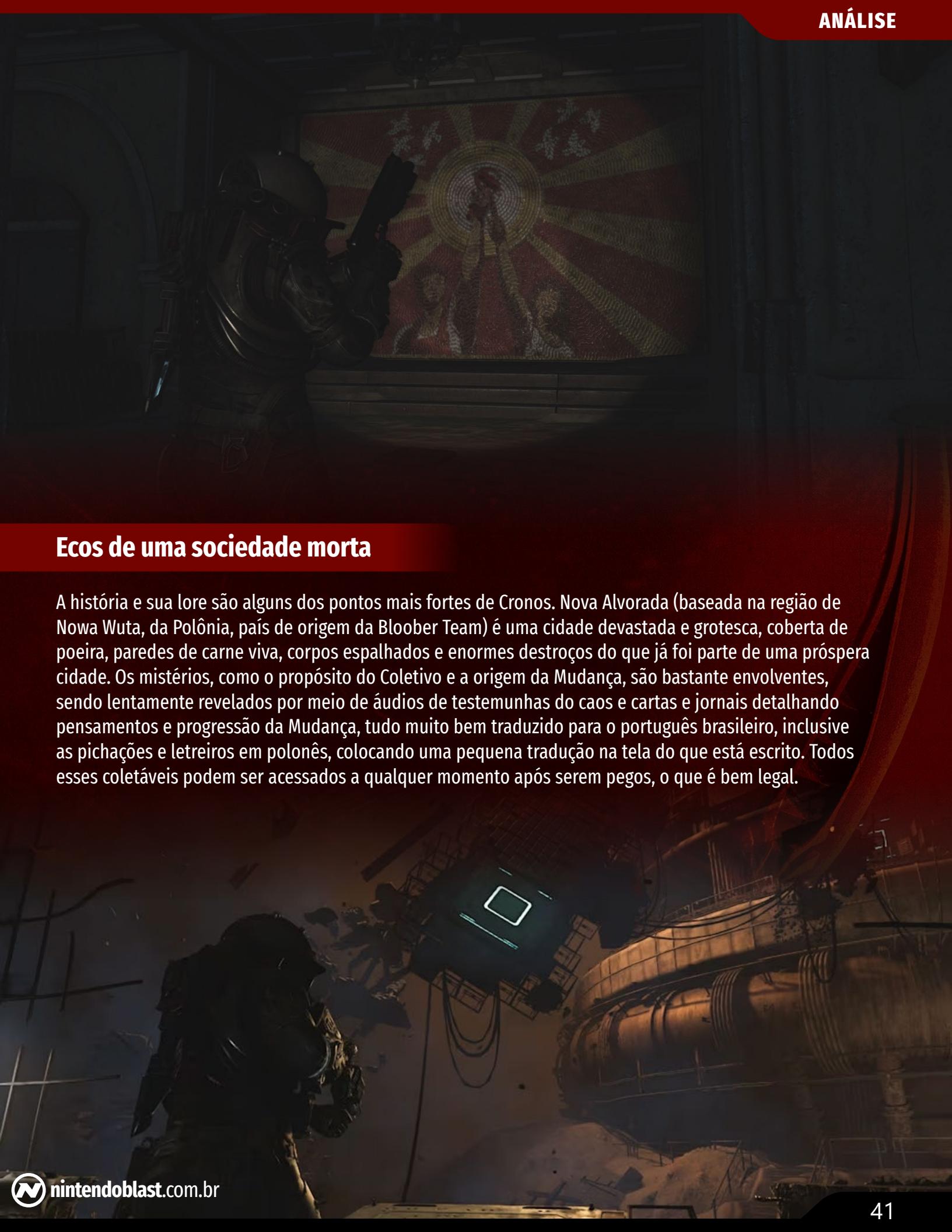
No futuro, a humanidade praticamente não existe. Em meados da década de 1980, a Terra foi afetada por um evento misterioso chamado A Mudança, que alterou as pessoas, transformando-as em aberrações distorcidas e sedentas por matança conhecidas agora como Órfãos. Com isso, a misteriosa organização Coletivo envia seus agentes ainda mais misteriosos, conhecidos como Viajantes, para encontrar dobras temporais e extrair informações da calamidade e resquícios da sociedade morta.

O caminho do Viajante é cheio de desafios, mas todos foram projetados para ele. E os primeiros passos em um mundo perdido podem parecer árduos e impiedosos, mas os Viajantes carregam equipamentos especializados para ajudá-los em sua jornada. Escolha os que preferir. Desenvolva suas técnicas e estratégias. Com o tempo, você aprenderá a sobreviver no mundo cruel de Nova Alvorada.

Essa é nossa missão.

Controlamos a Viajante ND-3576, inicialmente com a tarefa de encontrar outro agente que teve sua comunicação interrompida. Ao encontrar o cadáver dele, ela jura dar continuidade à tarefa do parceiro caído: encontrar Edward Wisniewski. Com isso, a Viajante mergulha na insanidade das ruínas de Nova Alvorada, a cidade que um dia era prometida como o pináculo da Polônia e um dos pontos centrais da Mudança, descobrindo traições e horrores que cantaram o início do fim da humanidade.





Ecos de uma sociedade morta

A história e sua lore são alguns dos pontos mais fortes de *Cronos*. Nova Alvorada (baseada na região de Nowa Wuta, da Polônia, país de origem da Bloober Team) é uma cidade devastada e grotesca, coberta de poeira, paredes de carne viva, corpos espalhados e enormes destroços do que já foi parte de uma próspera cidade. Os mistérios, como o propósito do Coletivo e a origem da Mudança, são bastante envolventes, sendo lentamente revelados por meio de áudios de testemunhas do caos e cartas e jornais detalhando pensamentos e progressão da Mudança, tudo muito bem traduzido para o português brasileiro, inclusive as pichações e letreiros em polonês, colocando uma pequena tradução na tela do que está escrito. Todos esses coletáveis podem ser acessados a qualquer momento após serem pegos, o que é bem legal.

A ambientação é extremamente imersiva, com poucas músicas para criar uma atmosfera opressora e sombria, além de uma inevitável comparação com a realidade desértica que nosso mundo sofreu com a pandemia de COVID-19, com anúncios tratando tanto a Mudança quanto o pavor do socialismo como algo terrível e que deveria ser evitado ou ignorado. A iluminação extremamente limitada oferecida principalmente pela minúscula lanterna do traje poderia ser vista como um ponto negativo, mas ela cumpre muito bem o papel de causar ansiedade e dúvida diante do que tem na escuridão. E sobre nossa protagonista, da mesma forma que Samus, Gordon Freeman e tantos outros protagonistas silenciosos em situações precárias conseguem emanar carisma por suas ações, a Viajante é uma protagonista bastante carismática pela forma robótica e precisa que age.

Seus comentários pontuais, apresentando uma devoção cega ao Coletivo, são quebrados momentaneamente por momentos mais calmos como acariciar gatos e certas partes em que o jogador tem a opção de oferecer uma resposta que soe mais natural ao interagir com um NPC. Não altera muito a história, mas são momentos que apresentam uma humanidade resguardada (ou até selada) dentro do traje opaco.

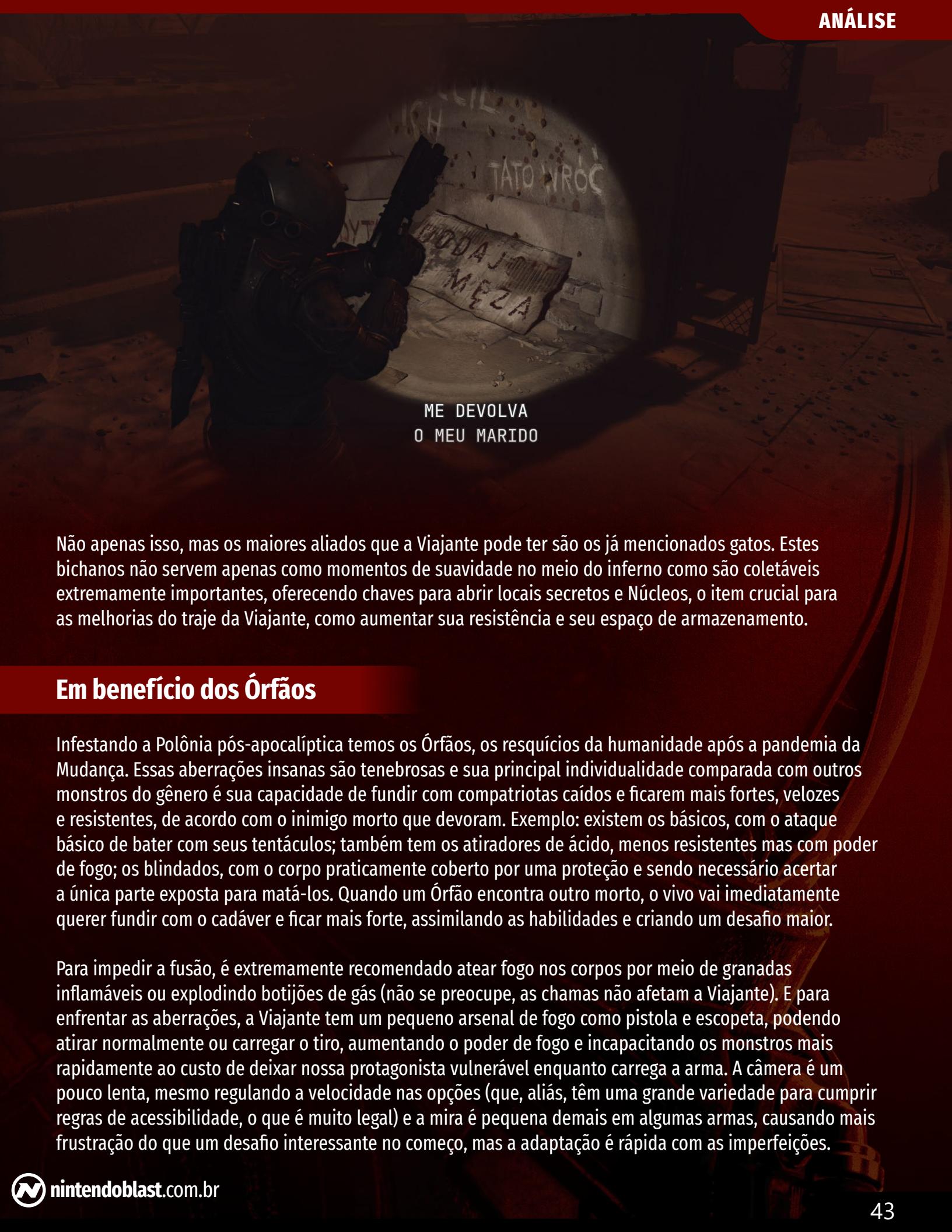


Fome

Como um bom survival horror, absolutamente tudo está contra as chances do jogador e recursos são extremamente escassos, com pouca munição à disposição e espaço de armazenamento. Não é um cenário incomum a Viajante se encontrar sem munição ou kits de reparos, forçando-a a pensar bem em como gastar os recursos, seja mirando bem nos Órfãos ou craftando munição e kits sabiamente, sendo que os itens de confecção são separados em um pequeno armazenamento igualmente limitado.

6|5

Apesar do pânico inicial de sentir que está ficando sem, é possível encontrar estes recursos pelo cenário, como no chão, escondidos em caixas ou caídos por inimigos ao serem mortos. Isso cria uma progressão natural e satisfatória do jogo, impulsionando a exploração dos ambientes, descobrindo segredos e presenciando o epílogo do Armagedom.



ME DEVOLVA
O MEU MARIDO

Não apenas isso, mas os maiores aliados que a Viajante pode ter são os já mencionados gatos. Estes bichanos não servem apenas como momentos de suavidade no meio do inferno como são coletáveis extremamente importantes, oferecendo chaves para abrir locais secretos e Núcleos, o item crucial para as melhorias do traje da Viajante, como aumentar sua resistência e seu espaço de armazenamento.

Em benefício dos Órfãos

Infestando a Polônia pós-apocalíptica temos os Órfãos, os resquícios da humanidade após a pandemia da Mudança. Essas aberrações insanas são tenebrosas e sua principal individualidade comparada com outros monstros do gênero é sua capacidade de fundir com compatriotas caídos e ficarem mais fortes, velozes e resistentes, de acordo com o inimigo morto que devoram. Exemplo: existem os básicos, com o ataque básico de bater com seus tentáculos; também tem os atiradores de ácido, menos resistentes mas com poder de fogo; os blindados, com o corpo praticamente coberto por uma proteção e sendo necessário acertar a única parte exposta para matá-los. Quando um Órfão encontra outro morto, o vivo vai imediatamente querer fundir com o cadáver e ficar mais forte, assimilando as habilidades e criando um desafio maior.

Para impedir a fusão, é extremamente recomendado atear fogo nos corpos por meio de granadas inflamáveis ou explodindo botijões de gás (não se preocupe, as chamas não afetam a Viajante). E para enfrentar as aberrações, a Viajante tem um pequeno arsenal de fogo como pistola e escopeta, podendo atirar normalmente ou carregar o tiro, aumentando o poder de fogo e incapacitando os monstros mais rapidamente ao custo de deixar nossa protagonista vulnerável enquanto carrega a arma. A câmera é um pouco lenta, mesmo regulando a velocidade nas opções (que, aliás, têm uma grande variedade para cumprir regras de acessibilidade, o que é muito legal) e a mira é pequena demais em algumas armas, causando mais frustração do que um desafio interessante no começo, mas a adaptação é rápida com as imperfeições.

Os Órfãos são inimigos legais mas não muito impressionantes. Claro, é inegável que os bichos são assustadores, um imenso desafio para matar e uma satisfação ainda maior ao vencer todos em uma horda para poder respirar aliviado, mas a referência a outros monstros é clara, aludindo aos zumbis de Resident Evil com uma pitada da Coisa de O Outro Mundo e, principalmente, os Necromorphs de Dead Space. A inspiração não é algo ruim, mas poderia ter um pouco mais de variedade entre os monstros ou até mesmo um bestiário para entender melhor como eles funcionam. Mesmo assim, os sustos são garantidos, com o sufoco de ficar em corredores apertados rodeado por esses monstros — o mais fino dos sucos do horror.

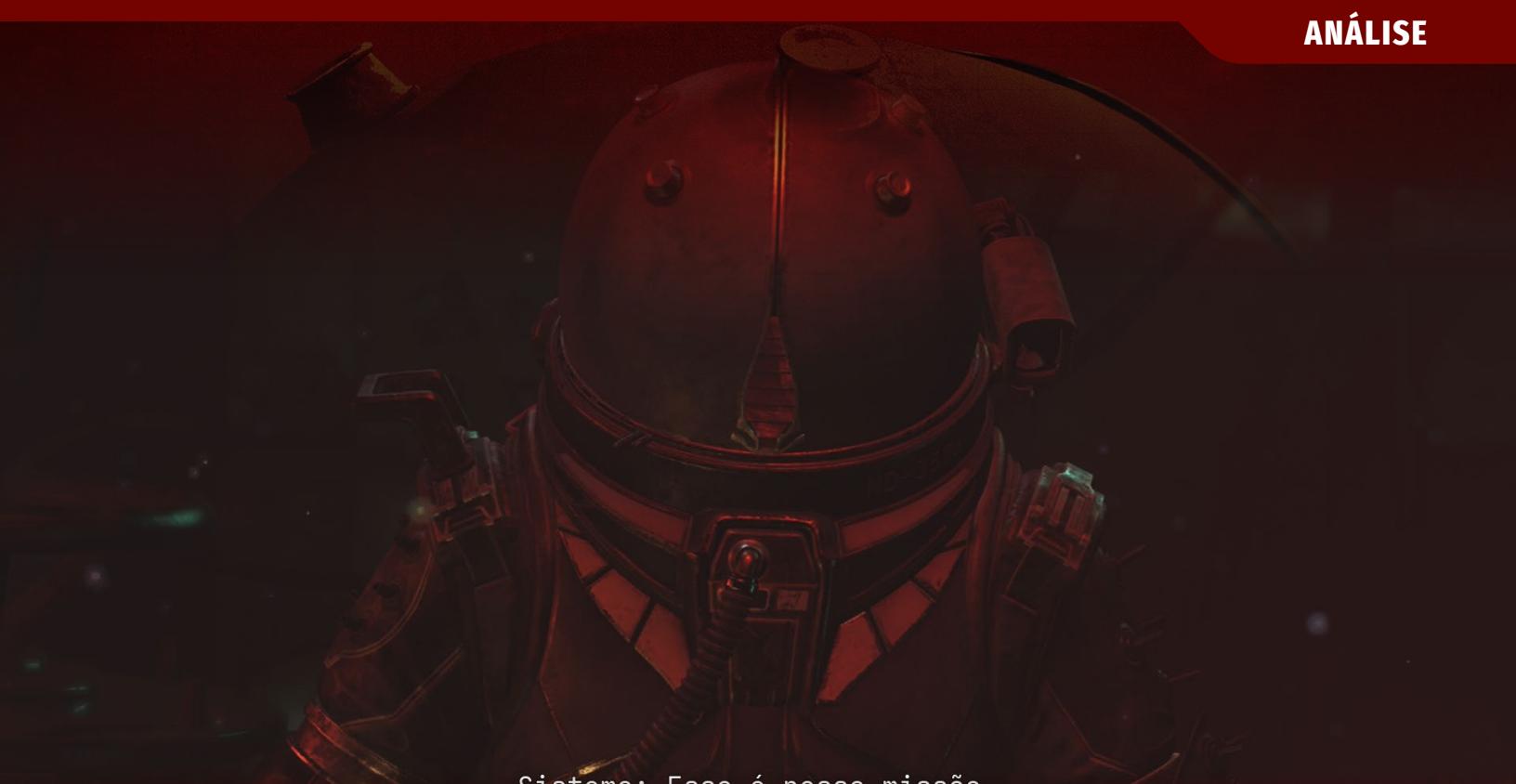
Abrindo as Fendas Temporais

Encontre o ângulo certo com **L** até que a Fenda Temporal emita luz com mais intensidade. Continue pressionando **L** nessa posição até que a Fenda se abra.

 TUTORIAIS EM VÍDEO

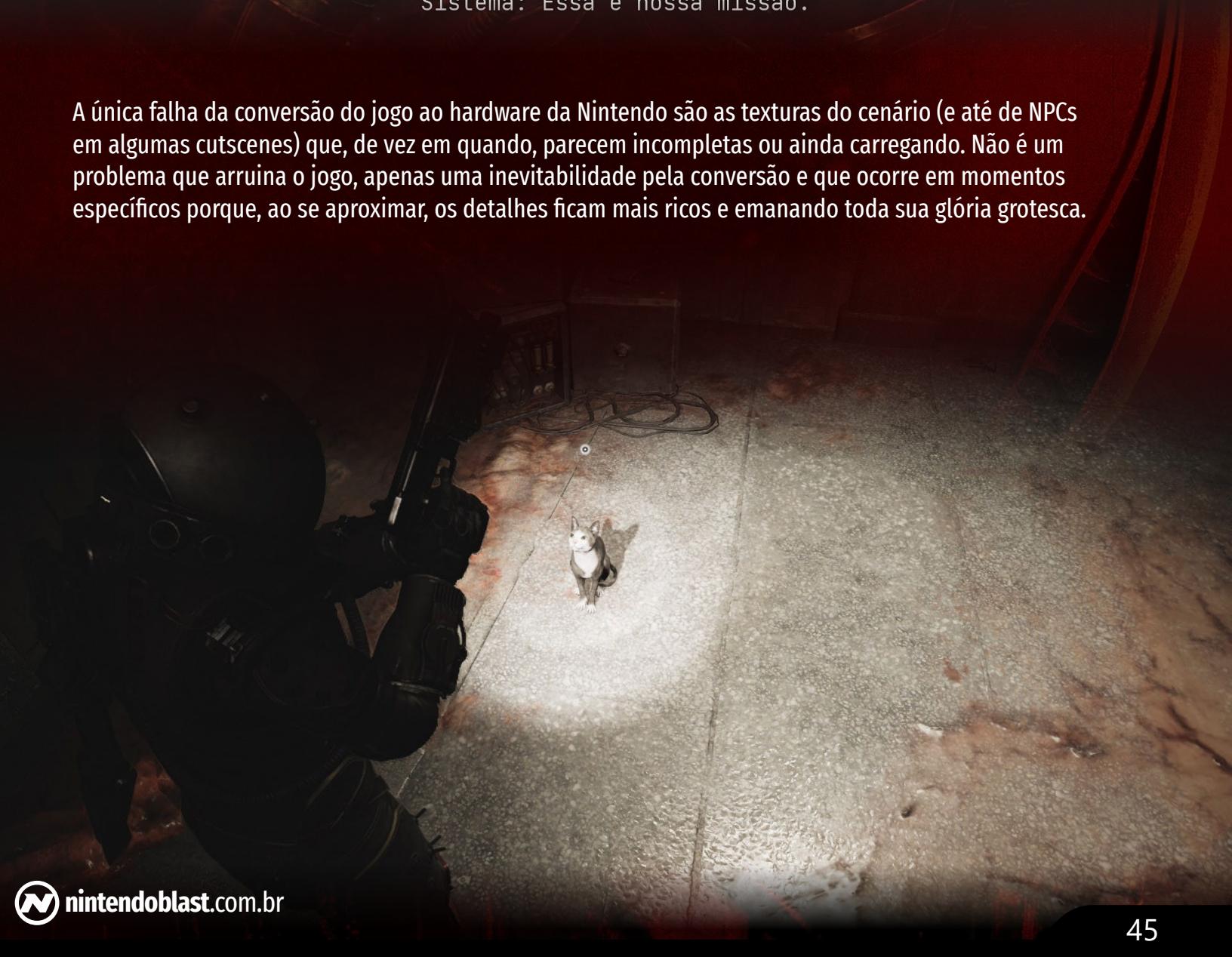
Escuridão gargântua

Agora jaz a dúvida que roda desde o primeiro trailer lá na Direct de julho: como o jogo está no Switch? Muito bem, na verdade. Os gráficos estão muito bonitos, rodando bem firmes tanto no modo portátil quanto na televisão, com um tempo de carregamento extremamente curto (seja para começar o jogo ou para retornar à exploração após uma trágica morte). Cronos ainda suporta as funcionalidades de giroscópio e mouse, respondendo muito bem e aumentando ainda mais a imersão no pesadelo.



Sistema: Essa é nossa missão.

A única falha da conversão do jogo ao hardware da Nintendo são as texturas do cenário (e até de NPCs em algumas cutscenes) que, de vez em quando, parecem incompletas ou ainda carregando. Não é um problema que arruina o jogo, apenas uma inevitabilidade pela conversão e que ocorre em momentos específicos porque, ao se aproximar, os detalhes ficam mais ricos e emanando toda sua glória grotesca.



O gueto de Nova Alvorada

Cronos: The New Dawn é um dos melhores títulos da primeira leva de jogos third parties no Switch 2. Com uma história interessante, imersão assustadora e mistérios a serem resolvidos, é uma excelente porta de entrada para o gênero de terror no novo console da Nintendo. Com o anúncio dos mais recentes Resident Evil ao Switch 2, esperamos que eles façam tão bonito no feio quanto Cronos. 



CRONOS
THE NEW DAWN

✓ Prós

- História envolvente, com lore bem construída e paralelos com eventos recentes de nosso mundo;
- Atmosfera muito bem feita, com trilha sonora praticamente ausente mas de alta qualidade;
- Inimigos assustadores que trazem um bom desafio;
- Protagonista misteriosa mas carismática;
- Muito bem traduzido para o português brasileiro;
- Recursos escassos que obrigam a adaptabilidade e o potencial máximo da jogabilidade;
- Roda sem problemas no Switch 2, sendo visualmente muito bonito e com carregamentos rápidos;
- Coletáveis legais, ampliando o escopo da história. Além de gatos.

✗ Contras

- Alguns engasgos nas texturas quando se está longe de pontos no ambiente;
- Apesar da mecânica de fusão ser legal e visualmente assustadora, Órfãos são inimigos genéricos em conceito.

Cronos: The New Dawn (PC/PS5/XSX/Switch 2)

Desenvolvedor Bloober Team

Gênero Terror, Tiro, Ação

Lançamento 05 de setembro de 2025

Nota **8.5**

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

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

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

***Não remunerado.**



**INSCREVA-SE
AQUI!**



por Alan Murilo

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2 é uma imperdível celebração de dois dos melhores jogos de plataforma 3D da história

Um dos anúncios mais empolgantes do último Nintendo Direct foi, sem dúvidas, **Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2**. Dando início às celebrações do aniversário de 40 anos do encanador mais querido do mundo dos games, a Big N revelou que os dois aclamadíssimos títulos, originalmente lançados para Wii, ganhariam remasterizações para Switch, com melhorias gráficas extras quando jogadas no Switch 2. O resultado, como veremos a seguir nesta análise, é uma digna (e imperdível) celebração de dois dos melhores jogos de plataforma da história e um lançamento que, indiscutivelmente, merece estar na coleção de todo nintendista que se preze.



Mirando as estrelas

Falar da série Super Mario Galaxy é, de certa forma, falar da mudança de estratégia da Nintendo que revolucionou a indústria de games e permitiu que a empresa japonesa expandisse seu mercado. Isso porque, após o fracasso do GameCube frente ao PlayStation 2 e ao Xbox, ficou claro que competir diretamente com a Sony e a Microsoft em uma incansável corrida por poderio gráfico não daria certo para a Big N.



Em vez disso, o visionário e saudoso presidente Satoru Iwata decidiu focar em novas experiências, capitaneadas por novas formas de jogar e títulos acessíveis a um público que não necessariamente se declarava “gamer”. O passo inicial foi dado em 2004, com o Nintendo DS e a sua inovadora tela de toque, que deu vida extra a títulos como Brain Age, Nintendogs e Tetris DS.

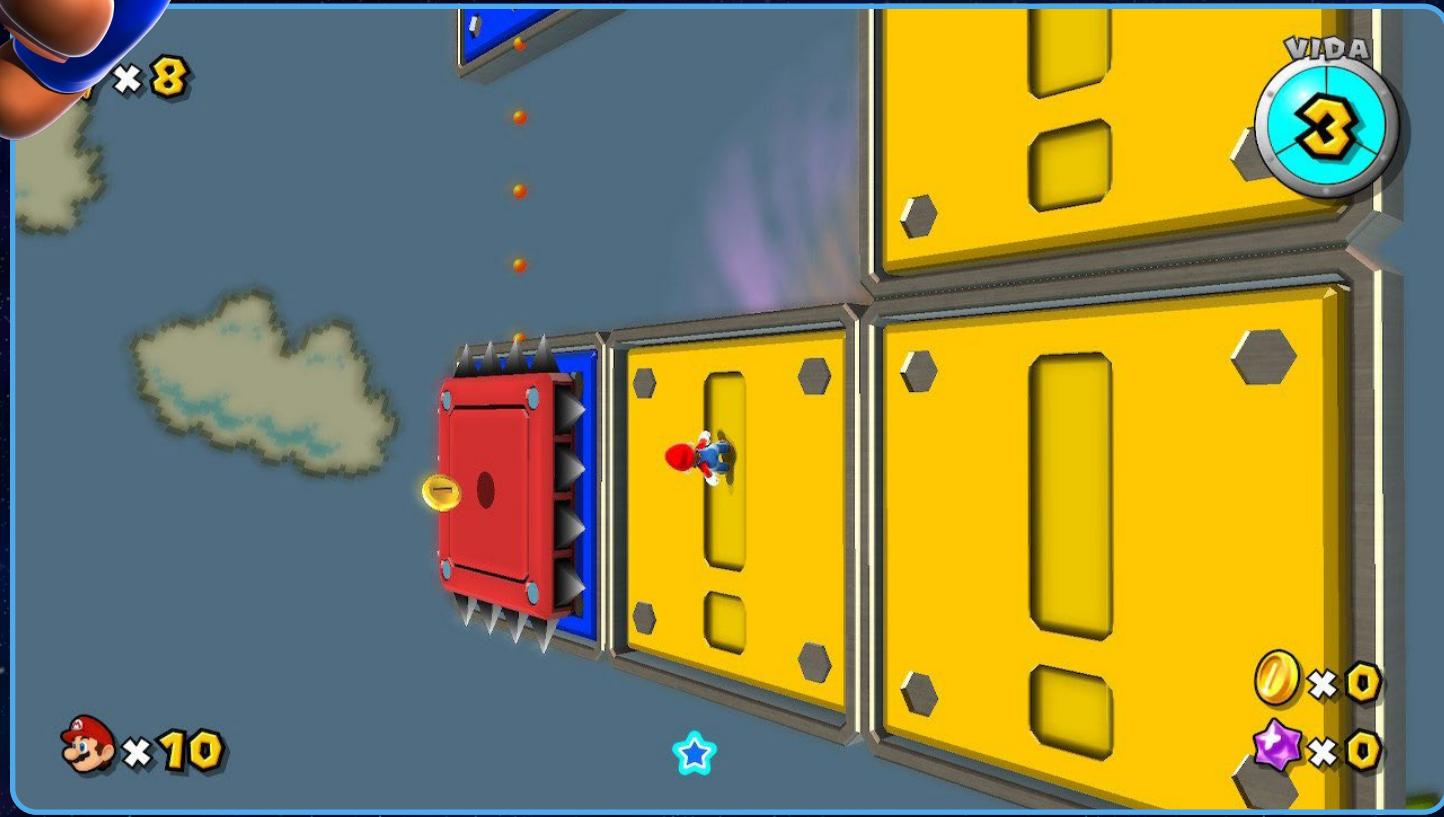


O sucesso do portátil de duas telas mostrou que a intuição de Iwata estava certa, então era hora do passo a mais rumo ao “Oceano Azul”: de codinome “Revolution”, o Wii apostava todas as fichas em uma nova e ousada proposta: ser um console de mesa acessível a todos. A missão começava pelo seu controle — o Wiimote —, que lembrava um controle remoto qualquer, desconstruindo qualquer barreira psicológica presente em quem não tinha o hábito de jogar.





Mas, mesmo com o formato mais simples, a tecnologia de “nova geração” ainda se fazia presente ali, com inovações como giroscópio, acelerômetro e o sensor infravermelho que viabilizavam experiências inovadoras e cativantes como Wii Sports. Com um sucesso inicial sem precedentes, a regra era simples: mais exclusivos de qualidade se faziam necessários para manter o console “na boca do povo” — e assim Super Mario Galaxy surgiu, após um pedido pessoal de Iwata para que Shigeru Miyamoto fizesse o que só ele poderia fazer: desenvolver um título do bigodudo que fizesse justiça ao potencial inato do Wii.



Duas aventuras de proporções e qualidades galácticas

Sim, após o relativamente complexo Super Mario Sunshine, o objetivo da equipe de desenvolvimento foi criar um Mario 3D que até iniciantes conseguissem jogar com facilidade. Para isso, Yoshiaki Koizumi, com o aval de Miyamoto, limitou intencionalmente o número de ações principais disponíveis para o encanador em Super Mario Galaxy: Mario correria, saltaria com o botão A e giraria ao balanço do Wiimote.



Com as mecânicas fundamentais definidas, era a hora de desenhar os estágios. Baseada na [infame demo “Super Mario 128”](#) de alguns anos atrás, veio a experimentação com plataformas esféricas (que lembavam planetoides)... e a decisão final de levar Mario para nada menos do que o espaço sideral, naquela que seria a sua maior aventura até então.



E talvez seja esse caráter de “aventura épica” que explique por que Mario Galaxy, juntamente com sua sequência, é tão bom: da trilha sonora – pela primeira vez orquestrada em um jogo do encanador – à ambição desmedida de Bowser, que deixava de lado suas pretensões com o Reino do Cogumelo para construir uma galáxia em que fosse o centro ao lado de Peach, tudo em Galaxy transmite, até hoje, uma grandiosidade raramente vista nas entradas da franquia.





E, claro, tudo isso foi posto em prática pela criatividade do Nintendo EAD Tokyo em sua melhor forma. Do início ao fim, *Mario Galaxy* traça como meta surpreender os jogadores com sua inventividade (uma característica também vista em *Super Mario Odyssey*). O resultado é um dos melhores jogos de plataforma 3D já feitos até hoje, graças ao elenco carismático — vale lembrar que foi aqui que personagens como Rosalina e Luma foram apresentadas — e ao bom emprego de mecânicas relacionadas à temática, como a gravidade e a exploração de planetas e estrelas.



E tudo aquilo que *Galaxy* apresentou em 2007, pode-se dizer que *Galaxy 2* aperfeiçoou em 2010, quase no apagar das luzes do Wii: com a fórmula do sucesso já estabelecida, a sequência sideral dobrou a aposta na criatividade nos desafios de plataforma, que agora aproveitariam a nostálgica presença de Yoshi, o fiel companheiro dinossauro que estreou em *Super Mario World*.

Completando o pacote, assim como Mario, Yoshi também contava com seus próprios power-ups galácticos, como o dash e a possibilidade de iluminar o caminho a seguir, revelando plataformas invisíveis. Aliás, aí está outro motivo pelo qual ambos os Galaxies são celebrados até hoje: neles residem algumas das melhores e mais criativas transformações de toda a franquia, como o Mario Abelha, o Mario Nuvem e o Mario Pedra. Até mesmo os itens mais simples aos quais o bigodudo tem acesso, como uma furadeira para escavar em Galaxy 2, são divertidos de descobrir e usar.



O encontro do passado com o futuro

Dito tudo isso, acredito que fica bem clara a importância deste lançamento nas plataformas atuais da Nintendo. A bem da verdade, não é a primeira vez que Super Mario Galaxy dá as caras no Switch: a aventura se fez presente na coletânea **3D All-Stars** ao lado de 64 e Sunshine, mas seu lançamento limitadíssimo (e a incompreensível exclusão do segundo Galaxy) dificultou o acesso a games que marcaram época e que com certeza mereciam uma distribuição mais ampla.



Com as presentes remasterizações, esse “deslize” da Nintendo é parcialmente consertado: donos de um Switch ou de um Switch 2 finalmente podem jogar ou rejogar dois clássicos atemporais, que marcaram muito positivamente tanto a história da empresa japonesa quanto a de seu principal mascote. E até mesmo para quem já adquiriu a coletânea 3D All-Stars anteriormente, como eu, há motivos para investir novamente neste lançamento.



"Tarde demais, Mario!"



O primeiro e mais abrangente é, sem dúvidas, a atualização gráfica: tanto o primeiro jogo quanto o segundo passaram por um trabalho de remasterização. Ou seja, aqui temos texturas melhoradas, menus e controles redesenhados para acomodar a ausência do Wii Remote (os sensores de movimento do Joy-Con ou do Pro Controller assumem a função de guiar o ponteiro e ativar o spin) e maior resolução de renderização (1080p no Switch e 4K no Switch 2; ambos a 60 quadros por segundo).



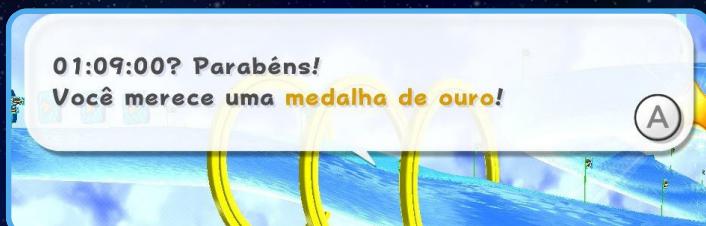
Os updates gráficos são notáveis – lembremos que ambos os games funcionam no máximo a 480p no Wii – e ajudam a tornar esta a forma definitiva de jogar os clássicos na atualidade, mas as melhorias não param por aí. Assim como em [Donkey Kong Country Returns HD](#) (outro relançamento recente da época do Wii), a Nintendo incluiu um novo “Modo Ajuda”, que permite aos jogadores ganharem mais vidas, recuperarem-se automaticamente de quedas e mais algumas vantagens.



A novidade é bem-vinda, pois garante que mesmo os jogadores mais novos não terão dificuldades para completar a aventura — um ajuste necessário, na minha opinião, tendo em vista que ambos os Galaxies são jogos bem mais difíceis do que os recentes *Odyssey* e *Wonder*. E já que a utilização do Modo Ajuda é opcional, a experiência original permanece intacta para quem quer reviver os desafios como eles eram lá em 2007 e 2010.



Por fim, também há uma pequena dose de novo conteúdo, na forma de novas páginas para o livro de histórias da Rosalina. E, em um aceno muito importante para o nosso público, as duas aventuras foram localizadas pela primeira vez para português brasileiro. Como visto nas últimas obras em PT-BR assinadas pela Big N, a tradução é de altíssimo nível, o que reforça o crescente cuidado da empresa com os seus fãs tupiniquins.





Uma coletânea praticamente perfeita

Considerando que os dois jogos podem ser adquiridos separadamente ou em um único pacote com desconto, jogável no Switch e no Switch 2 (a principal diferença é a resolução melhorada, além do [suporte ao mouse mode para controlar o ponteiro no segundo console](#)), eu diria que Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2 é um relançamento quase perfeito. Eu digo “quase” porque acredito que a remasterização gráfica, apesar de notável, poderia ter ido um pouquinho mais além – alguns elementos visuais, como as sombras simplórias e as cutscenes dos games, poderiam ter sido completamente redesenhados, aproveitando o hardware mais avançado à disposição.



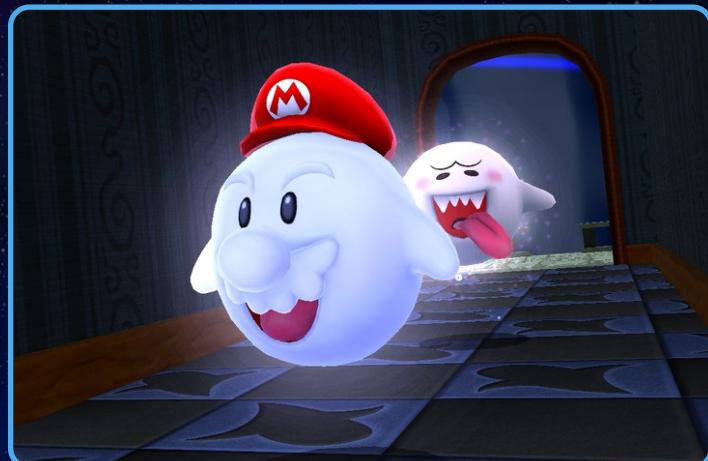
Algumas novidades menores, como o suporte aos amiibo, também ficam aquém das expectativas: escaneei duas figuras do Mario que posso aqui (no caso, as variantes do trigésimo aniversário e a estatueta de Smash Bros.) e tudo que elas forneceram foram estrelitas. Comparando com outros títulos da Nintendo – como Breath of the Wild, que fornece baús e itens de acordo com o personagem escaneado – a implementação NFC se sai meio pobre: já que o recurso foi inserido do zero e novos amiibos estão a caminho, o que custava trazer mimos diferentes ou até novas roupas para Mario, à la Odyssey?



No mais, embora os novos controles se saiam bem tanto no modo TV quanto no modo portátil (é inclusive possível usar a tela de toque no segundo caso para coletar as estrelitas), a câmera dos games ainda pode se provar um pouco problemática às vezes. Porém, essa é uma característica que já se fazia presente nos jogos originais e que acaba sendo um pouco inerente a um título de plataforma 3D que decide brincar com esferas e gravidade em suas principais mecânicas.



De todo modo, nenhum desses pontos chega a atrapalhar ou comprometer a experiência de fato, então são só pequenos alertas que, espero, sejam levados em conta para um hipotético (talvez provável?) Super Mario Galaxy 3. Afinal, com um novo filme aproveitando a temática a caminho, é de se pensar que a Nintendo queira aproveitar o hype em torno da série, não é mesmo? Como dizem, sonhar não custa nada....





Duas aventuras de outro mundo, finalmente de volta

Graças a uma criteriosa remasterização, **Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2** dá início à festa de 40 anos do encanador mais famoso do mundo com uma imperdível celebração, digna do legado de dois dos melhores jogos de plataforma 3D da história. Rompendo com as amarras a hardwares há muito descontinuados, esta é a chance perfeita para conhecer (ou revisitar) aventuras de proporções galácticas, que representam o melhor que a Nintendo e os seus videogames têm a oferecer: pura, genuína e incontestável diversão. Nós nos vemos no espaço, então! 



✓ Prós

- Resgata com maestria dois dos melhores e mais inventivos jogos de plataforma 3D da história, em um relançamento há muito aguardado e desejado pelos fãs;
- Graças ao salto na resolução, texturas melhoradas e performance impecável, sagra-se como a forma definitiva de jogar os dois clássicos na atualidade;
- A localização em PT-BR segue o elevado padrão de qualidade das recentes obras da Nintendo e mostra cuidado e carinho para com o público brasileiro;
- Por fim, as novidades como o Modo Ajuda e os capítulos extras no livro de histórias encorpam o pacote, acomodando a experiência tanto para os fãs novatos quanto para os veteranos.

✗ Contras

- Assim como nos lançamentos originais, a câmera pode ser um pouco traiçoeira de controlar, causando frustrações ocasionais;
- Considerando a idade e a qualidade dos dois games, e também o hardware à disposição, o upgrade gráfico poderia ser um pouco mais robusto.



Super Mario Galaxy + Super Mario Galaxy 2 (Switch)

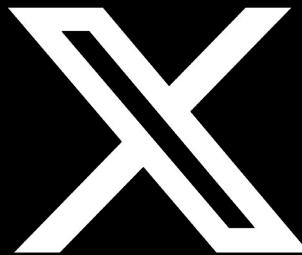
Desenvolvedor Nintendo

Gênero Ação, Aventura, Plataforma

Lançamento 02 de outubro de 2025

Nota **9.5**

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 Coelho no Japão

Revisão: Equipe Coelho
Diagramação: Leandro Alves

COELHO no JAPÃO

+

NINTENDO BLAST

Os jogos de setembro 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

Kirby and the Forgotten Land - Switch 2 Edition + Star-Crossed World [NS2]

Kirby and the Forgotten Land sempre foi forte candidato à melhor jogo do Kirby, e agora na versão Switch 2, o jogo não só roda melhor como tem um novo conteúdo e que é bom, adicionando 12 fases mais longas que as já +50 do jogo base, tornando esse aqui um dos melhores jogos de ação e plataforma disponíveis.

Quando pensamos em problemas do jogo, na verdade, são características da franquia Kirby: sim, é um jogo fácil, mas isso não é objetivamente um problema já que a franquia foi criada pra ser jogada por qualquer nível de jogador, e mesmo nesse ponto, o pós-game compensa, principalmente nessa edição Switch 2 com o Coliseu ganhando novas camadas de desafio. Sim, o ritmo do jogo é lento, é um jogo pra explorar e jogar com o freio apertado.

Não vai ser um jogaço pra todo mundo, mas pra quem for... bom, vai ser um jogaço.



Tier: S



Drag x Drive [NS2]

Um jogo feito pra mostrar como o modo mouse do Switch 2 pode proporcionar diversas experiências diferentes, como por exemplo, 2 controles simular a movimentação de um cadeirante, que, aliado ao sensor de movimento, pode simular o movimento de arremessar uma bola de basquete.

É uma tech-demo interessante, mas que se tornou um jogo sem propósito: ele não tem tela dividida, ou qualquer multiplayer local; ele não tem rankings pra competir online; e partidas com amigos só em sala fechada. Toda a direção multi-arte desse jogo, como visuais e música são ruins, não há um enredo, lore, ou mesmo contextualização de quem somos e o que estamos fazendo nesse universo... resumindo ao me repetir: é um jogo com um conceito interessante (e já divisivo) mas que não encontra propósito para ser jogado.

Tier: D+



Apex Legends para Nintendo Switch 2

Se no Switch 1 era inviável jogar Apex Legends competitivamente, no Switch 2, agora, o jogo traz os necessários 60 quadros por segundo, além de suporte ao modo mouse, tornando essa versão, claro, inferior à um PC, mas, tão competente quanto nos outros consoles.

O jogo hoje tem muitos heróis, modos de jogo, uma comunidade firme, e embora não esteja no seu auge de popularidade, ainda é um jogo que você vai achar partidas rapidamente no dia que quiser, já que ele conta com crossplay. É um jogo multiplayer online que diverte, e está maduro na sua proposta de misturar battle royale com hero shooter, e um jogo como serviço consolidado é ótimo, pois você sabe que pode investir seu tempo nele sem ficar a ver navios nos meses seguintes.

Tier: A+



High On Life - Switch 2 Edition

Lançado no começo do ano pra Switch 1, e agora numa Switch 2 edition que torna a resolução muito maior, melhora loadings, texturas e muito mais, High on Life é uma surpresa já que o jogo é um shooter em primeira pessoa mas que mescla diversos elementos de outros tipos de jogos. Ele tem um pouco de Metroid Prime com poderes abrindo possibilidades de exploração, um pouco de puzzle, diálogos constantes e claro, muito tiroteio. O foco do jog, porém, é no seu universo e personagens que tem a essência da Adult Swim, aquele bloco de animação adulto. O jogo traz muita violência, uso de substâncias ilegais e novamente, uma alta carga de diálogos (e que nenhuma vó vai gostar de ouvir rs).

O jogo em si é legal, é competente, mas também, nada muito empolgante, o que faz com que somente quem se conectar com esse universo realmente adore o jogo, e você só vai saber se você se conectou ou não, jogando.

Agora, é fato que o Switch 2 consegue rodar esse jogo em 60 quadros por segundo, então, bora SquanchGames, melhorar esse port aí. Isso sem falar na falta do PT-BR.



Tier: A

Story of Seasons: Grand Bazaar - Nintendo Switch 2 Edition [NS1/NS2]

Tudo que a gente quer em um remake de um jogo que gostamos, é que a gente continue gostando por ele manter o que é bom, mas que o relançamento valha a pena com adições e melhorias que não alterem a essência, mas as aprimorem. Grand Bazaar é isso. O jogo onde temos uma vendinha aos fins de semana para ganhar uma grana, vendendo o que passamos a semana trabalhando em nossa fazenda, continua com todo seu charme e carisma, mas agora, numa reimaginação precisa da sua arte visual e música e que acaba sendo até um ponto alto para a franquia no Nintendo Switch: é um dos Story of Seasons mais bonitos do console.



Tier: A+

No Switch 2, essa experiência fica tecnicamente superior, a ponto de valer o upgrade de 40 reais, mas mesmo aos donos de Switch 1, vale muito a pena, é um jogo que localizaram o preço e rende dezenas de horas, ou mais de 100 para os colecionistas, e serão dezenas das mais tranquilas horas jogando que você pode ter.

Shinobi: Art of Vengeance [NS1]

Depois da explosão dos jogos metroidvania, basicamente jogos 2Ds eram ou 2D e robustos, ou linear, mas meio retrôs ou mais simples em geral. Shinobi vem pra mudar isso, trazendo ótimas adições à progressão e direção de gameplay em geral de um jogo 2D linear de fases. Primeiramente, expandindo a exploração, algo marcante de jogos anteriores da série, daí, adicionando momentos extras de combate e desafios de plataforma, que são coisas opcionais mas que desafiam o jogador nestes pontos pra quem quer mais ou quer desafio. Os extras de combates são hordas ativadas ao acertar o ícone, novamente, quem não quiser, só passar reto, e o extra de plataforma são portais (1 por fase) que te levam pra uma “mini-fase” onde a coisa fica realmente séria.

A música é muito boa, mas não acompanha o nível do resto do jogo, já que sua arte é encantadora e seu combate é simplesmente matador. Seria bom se esse combate matador viesse acompanhado de batalhas de chefe mais desafiadoras, elas não chegam a ser fáceis, mas é algo que 2 ou 3 tentativas você passa, algumas dá pra passar até de primeira.

É talvez o jogo que mais evolua os jogos 2D lineares de fase nesses últimos anos, e também possivelmente, é o melhor jogo 2D de ação linear disponível no Nintendo Switch. Único ponto de atenção é que, esse jogo não tem versão Switch 2, ao menos ainda, então, no portátil, o Switch 2 por ter tela maior estica um pouco a imagem, então, acaba sendo melhor jogar portátil no Switch OLED pela tela OLED e por ficar mais “rendondinho”.

Tier: S+



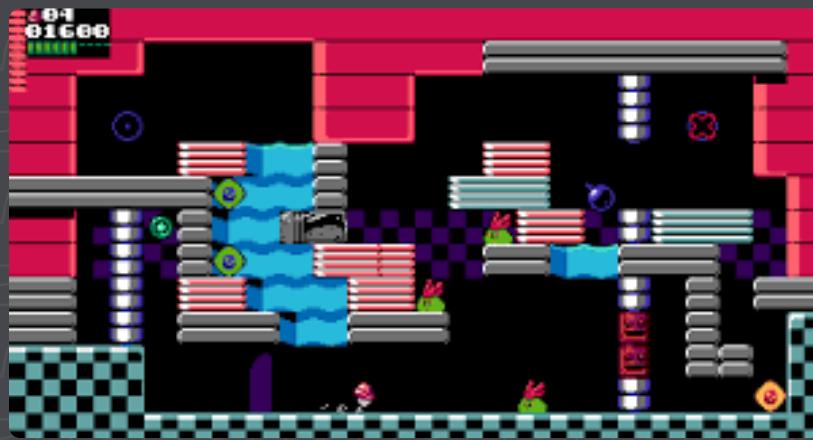
UFO 50 [NS1]

Criando até mesmo datas fictícias pros 50 jogos, UFO 50 finge estar nos anos 80, quando os jogos eram mais simples: um conceito e um desenvolvimento. Gráficos e até mesmo jogabilidade também replicam essa era, o que torna UFO 50 um jogo, em alguns sentidos, datado...de propósito? Ou seja, se você não curte retrogames (e retrogames de verdade, pegar pra jogar hoje em dia jogos dos anos 80), essa coletânea não é pra você. Mas se for... poh, são CINQUENTA jogos, de tudo quanto é estilo!

Por mais que nem tod jogo

você vá gostar, são muitas opções, e o preço não é alto, então, 10 jogos que seja, que você gostar, já vale a compra, já valeu a pena jogar UFO 50.

Entretanto, alguns vão sair desse jogo pensando que, em vez de 50, era melhor uns 20 apenas, e serem jogos mais bem trabalhados, isso pode acontecer com muita gente, afinal, quantidade não é qualidade, UFO 50 tem dezenas de jogos, mas nenhum deles é algo realmente incrível pros dias de hoje, a menos que você realmente prefira os jogos dos anos 80 do que os atuais.



Tier: A+

Demon Slayer -Kimetsu no Yaiba- The Hinokami Chronicles 2 [NS1]

The Hinokami Chronicles 2 é excelente... mas um **excelente** tedioso... como assim?

Ele é basicamente o primeiro, com algumas revisões e adições. E a franquia “Demon slayer The Hinokami Chronicles” por si só já é praticamente uma extensão da série “Naruto Ultimate Ninja Storm”. É uma ótima adaptação do anime, os visuais no Switch

são incríveis, tem bastante conteúdo no jogo, mas, para quem acompanha a CyberConnect nesses jogos anteriores, é difícil tirar a sensação de déjà-vu, de “eu já joguei isso aqui antes e mais de uma vez”.



O destaque fica pro modo dos Hashiras, os espadachins mais poderosos da obra, nesse modo, temos um modo arcade mais bem trabalhado, e com escolhas de batalhas que geram recompensas e upgrades diferentes. Também é legal o modo de resumo, onde o jogo te relembra os acontecimentos principais do jogo anterior, e o mais importante, com lutas. A campanha é uma espetáculo de animação e os combates de chefes são bons, mas o formato dele é muito “jogar no seguro” e um seguro que era incrível na era Naruto, hoje, é legal, mas não causa impacto.

Por fim, é IMPERDOÁVEL a SEGA não trazer esse jogo em português do Brasil.

Tier: A

Herdling [NS1]

Herdling é um “walk-simulator” mas onde pastoreamos umas criaturas enormes. Elas podem morrer no caminho, ficarem com fome, se perder, e enfim, a missão do jogo é tentar levar o máximo possível delas adiante com você.

É um jogo relaxante e bem...pacifista... mas é inevitável que em algum momento você também não tenha um sentimento de ...“tá, e agora, só continuar andando?” kkk tem puzzles aqui e ali, armadilhas, perigos, mas ele é em boa parte...walking-simulator. Adicionalmente, o port pra Switch é funcional, mas ele perde parte da experiência por ter gráficos muito abaixo das demais plataformas, e nesse jogo, o downgrade gráfico de fato faz falta porque é parte da experiência apreciar a paisagem durante a viagem, então, é um jogo melhor de jogar em outras plataformas.



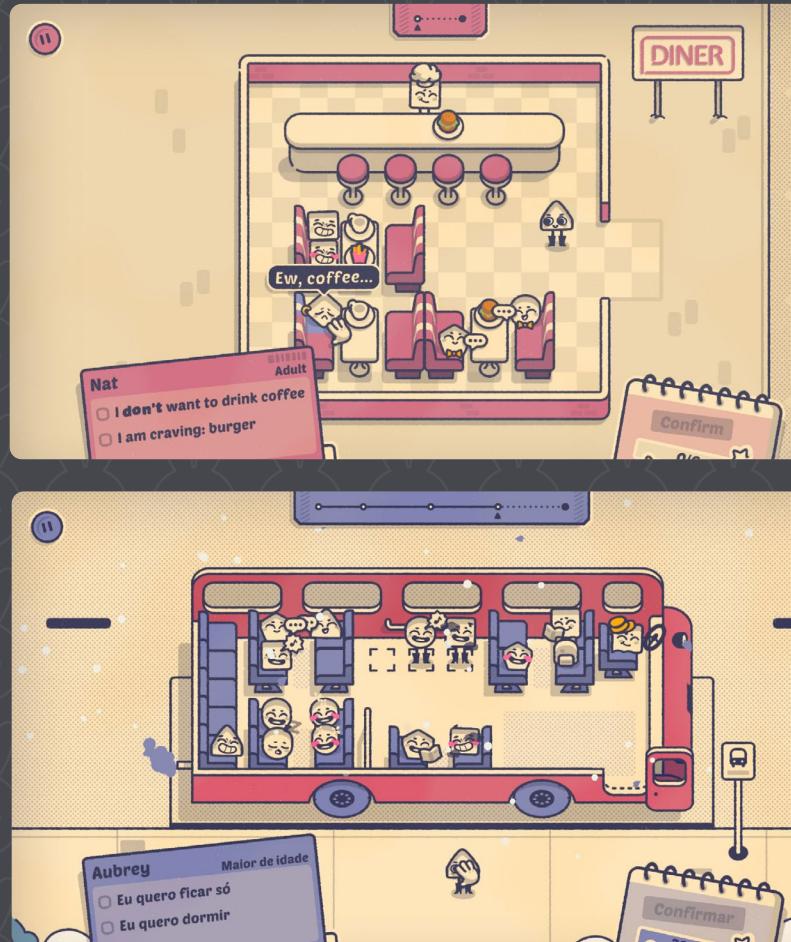
Tier: B

Is This Seat Taken? [NS1]

Jogos indies criativos sempre aparecem pra surpreender, e esse aqui é um novo ótimo exemplo disso. Em “Is This Seat Takes?”, temos que organizar onde os personagens vão se sentar, de acordo com a exigência deles. Então, alguém que quer ir na janela; vai na janela, quer quer ir acompanhado, precisa ter alguém do lado e assim por diante. É claro, não demora muito pra alguns interesses ficarem meio conflitantes e aí o jogador precisa quebrar a cabeça pra descobrir como agradar todo mundo com os poucos assentos disponíveis pra tanta gente.

Mais do que isso, o jogo é uma graça. Os personagens conversam entre eles, é tudo muito carismático, a arte é muito bonita, e alguns interesses são engraçados, o jogo tira um sarro. Super recomendado, ainda mais por 35 reais, é um jogo simples mas que te alegra e te dá a sensação de jogar algo novo.

Tier: A



Super Robot Wars Y

Um jogo certo para um público específico, embora, bem específico: é uma reunião de obras Gundam, num RPG tático, e com foco na narrativa e animação bem estilo anime. Se você gosta das 3 coisas, provavelmente vai gostar desse jogo. Se gosta de só uma delas, já fica difícil. Mesmo assim, não deve amar, pois ele é bom nesses 3 aspectos, mas não excelente.

Infelizmente o Brasil ainda tem mais 2 fatores que enfraquecem a recomendação, o alto preço de 300 reais, e,a falta d português, até porque, novamente, a narrativa no jogo é beem forte. 



Suletta

They're in range of my rifle!

Tier: B





nintendo

BARATO

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

nintendobarato.com.br

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

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

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

FIRE EMBLEM

Fortune's Weave



Fire Emblem: Fortune's Weave possui um legado com Three Houses?

A tradicional Nintendo Direct de setembro aconteceu no dia 12 de setembro, trazendo diversas informações importantes sobre os próximos lançamentos para a nova máquina da Big N, incluindo third parties como Resident Evil Requiem, Monster Hunter Stories 3: Twister Reflection e mais. Mas, como fã da série, o que mais me empolgou foi a confirmação de **Fire Emblem: Fortune's Weave** para 2026. E não foi apenas isso: alguns personagens e uma Heroes' Relic chamaram minha atenção. Vou detalhar melhor; se ficou curioso, continue comigo.

A guerra entre Nabateus e Agarthans

Se você não jogou *Fire Emblem: Three Houses* ou não entendeu alguns conceitos da lore (que exigem terminar as quatro campanhas para melhor compreensão), aqui vai uma explicação breve:

Existia uma deusa que governava a região de Fódlan, Sothis, a deusa-dragão progenitora da raça Nabateus. Sothis teve filhos poderosos que utilizavam armas sagradas, sendo a mais poderosa deles, Seiros. Também existiam os Agarthans; simplificando, os humanos. Sothis os ajudou diversas vezes, proporcionando conhecimento e progresso, elevando-os a patamares de inteligência avançada.

Em um determinado momento, a arrogância humana os levou a desafiar Sothis e seus filhos com armas nucleares. Uma batalha devastadora tomou Fódlan, mas os Nabateus saíram vitoriosos. Sothis, então, usou seus poderes para curar o continente, caindo em sono profundo em seu túmulo sagrado em seu lar, Zanado.



Byleth



Sothis

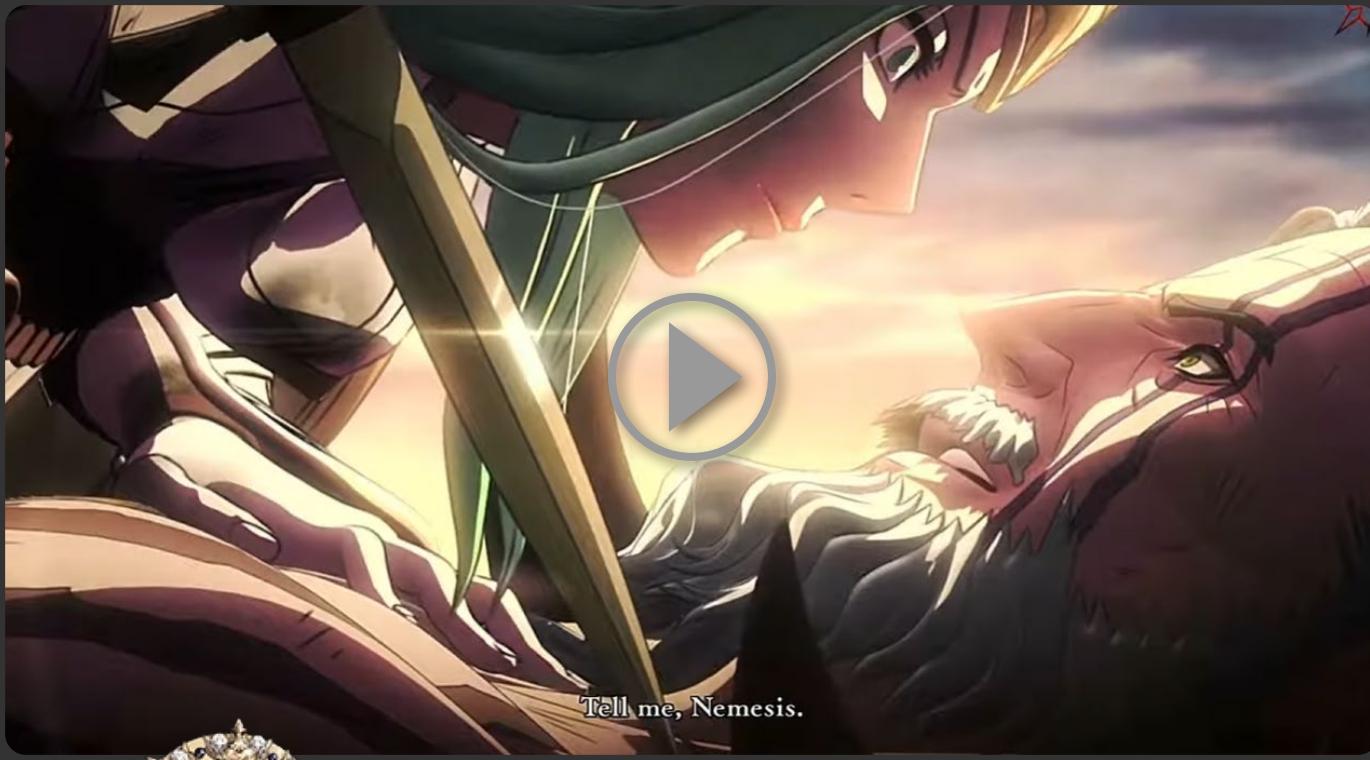


Até que um bandido, Nêmesis, controlado pelos Agarthans, conseguiu infiltrar-se no túmulo e matou Sothis enquanto dormia. A partir de seus ossos e coração, criou a Espada do Criador, fundindo seu sangue na arma, e adquiriu o Brasão das Chamas de Sothis, que permitia usar todo o poder da espada. Com isso, Nêmesis liderou o massacre dos Nabateus, destruindo Zanado. A morte dos filhos de Sothis aumentou o poder de seus seguidores, que se tornaram os Dez Elite.



Nêmesis

Em resposta à invasão, Seiros e os quatro santos – Seteth, Flayn, Indech e Macuil – reuniram os últimos Nabateus e enfrentaram Nêmesis nas planícies Tailteanas, onde ele foi derrotado e morto por Seiros.



Tell me, Nemesis.

Seiros

Anos depois, Seiros, detentora da Espada da Criação e do coração de Sothis, tenta trazer sua mãe do mundo dos mortos implantando-a no protagonista Byleth. Como resposta, Sothis desperta dentro da consciência de Byleth, fraca, sem memória e na forma de uma criança.

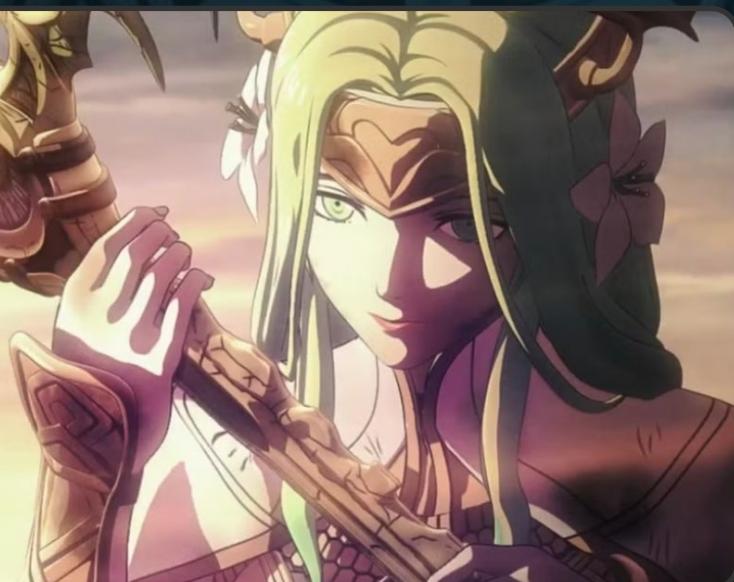
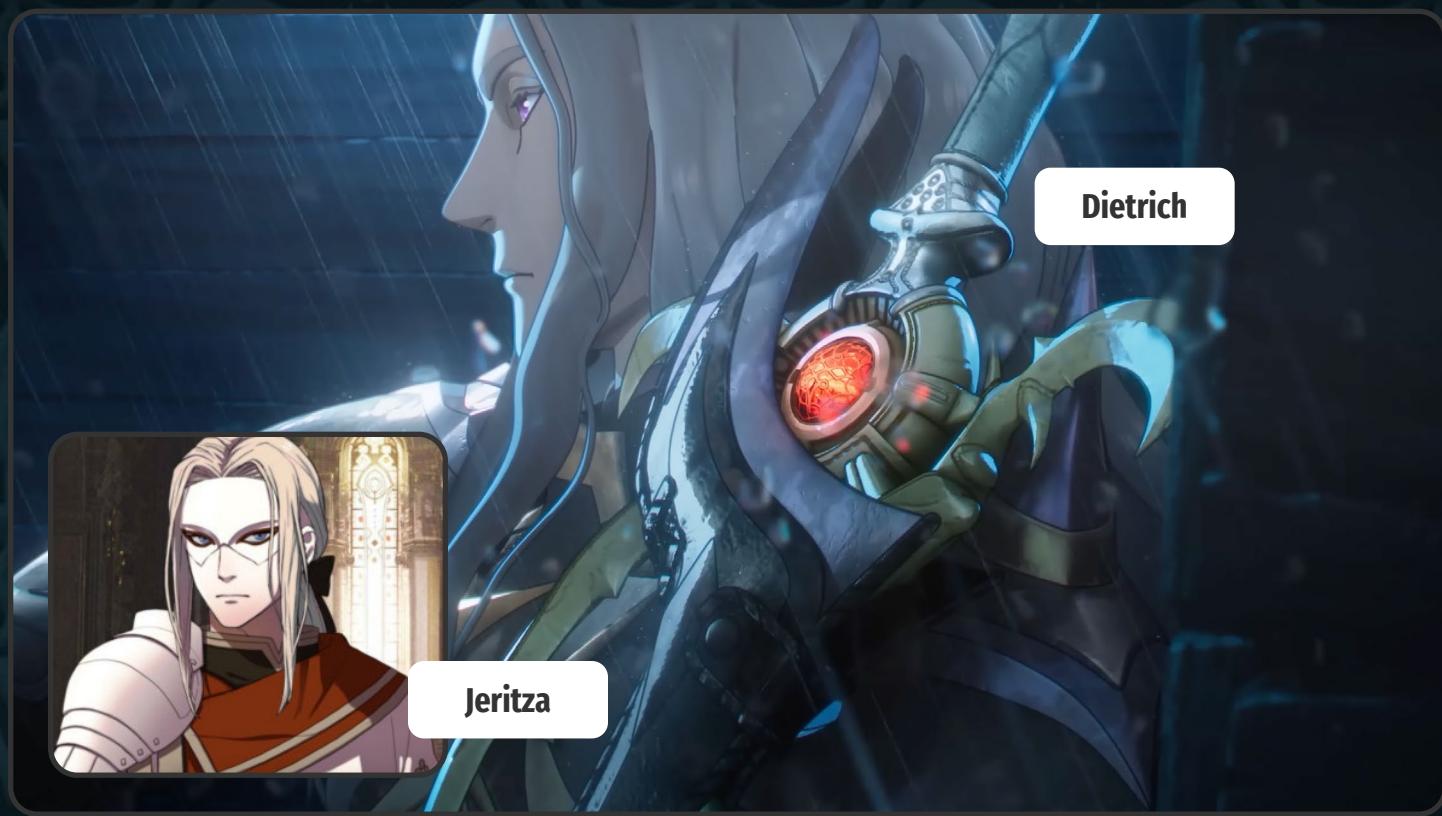


Vale destacar que essas armas criadas a partir dos corpos dos Nabateus se tornaram as Heroes' Relics, armas poderosas que só podem ser utilizadas por quem possui o brasão correspondente. É aqui que chegamos a Fortune's Weave.



Uma sequência ou prequela de Three Houses?

No trailer, podemos ver o personagem Dietrich com uma armadura negra muito parecida com a de Xander, príncipe primogênito de Nohr, de [Fire Emblem Fates](#) e Death Knight de [Three Houses](#). Mas o que chama mais atenção é sua arma: uma Heroes' Relic com núcleo (coração) ligado ao brasão de Lamine, o mesmo usado por Jeritza e sua irmã (sem spoilers!). Ele se parece bastante com Jeritza, inclusive na cor do cabelo.



Apesar de em *Three Houses* a única arma com o brasão de Lamine ser o Rafail Gem e Ichor Scroll, essa espada não aparece, o que dificulta a compreensão do contexto.



Mas afinal, o jogo é uma sequência ou uma prequela? Pouco foi mostrado, e as pistas ainda não permitem afirmar com certeza. A presença de uma personagem no final do trailer pode ser a chave, mas precisaremos de mais informações, talvez em uma Direct dedicada ao game no próximo ano.

Minha opinião? Acredito que seja uma sequência. Para ser prequela, o jogo precisaria se passar após a guerra dos heróis, quando Seiros derrota e mata Nêmesis. Antes disso, não vemos as Heroes' Relic, e o próprio nome indica que são relíquias dos heróis, título dado mais adiante na história. Além disso, a presença de Sothis adulta no trailer, pouco depois da criação da primeira Relic, reforça minha tese de que não se trata de uma prequela.



Alguns pontos reforçam essa ideia: o local etéreo onde Sothis aparece, o mesmo onde conversava com Byleth em Three Houses, e sua fala: ***“Os anos foram longos, não foram? Esqueceu-se de mim?”***

Isso sugere um reencontro com Byleth, como se um deles estivesse adormecido, ou a deusa acordasse anos depois da **fusão de consciência entre os dois**. Há diversos caminhos possíveis, mas essas pistas me levam a acreditar fortemente em uma sequência, ainda que distante da cronologia de Three Houses.



Reflexões e expectativas para Fortune's Weave

O trailer me faz refletir sobre acontecimentos da lore, intrigas, políticas e batalhas pelo poder. Será que **Fortune's Weave** vai confirmar qual dos quatro finais de Three Houses é canônico? E quanto às mecânicas das Heroes' Relic, terão limitações como no título anterior? São muitas perguntas sem respostas, e mal posso esperar para explorar o game e descobrir como a lore se comporta.



Lembrando: é apenas uma discussão baseada nas minhas lembranças da lore de Three Houses e na interpretação do trailer. Só nos resta aguardar mais informações e o lançamento, previsto para algum momento de 2026. Até lá, continuaremos debatendo intrigas, estratégias e batalhas de Fire Emblem. 

FIRE EMBLEM
Fortune's Weave



NINTENDO **BLAST**

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista