

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO.COM.BR

METROID PRIME 4 BEYOND

#191 NOV
2025



Octopath Traveler 0

Reunimos tudo que sabemos
sobre o próximo game HD 2.5

Hyrule Warriors

Age of Imprisonment: A guerra
esquecida de Hyrule recomeça

Persona 3 Reload

Jogamos e revelamos tudo:
do cotidiano e o sobrenatural

O retorno épico de Samus Aran

Os anos de espera finalmente chegaram ao fim — **Metroid Prime 4: Beyond** está a caminho, e a caçada intergaláctica de Samus Aran promete redefinir a franquia em grande estilo. Nesta edição, reunimos tudo o que sabemos sobre o aguardado título em uma matéria especial. Também viajamos entre tempos e mundos: revisitamos o passado em **Hyrule Warriors: Age of Imprisonment**, enfrentando batalhas épicas em meio à Guerra do Aprisionamento, e exploramos o futuro em **Persona 3 Reload**, onde o cotidiano se mistura ao sobrenatural em uma jornada emocional. E ainda, uma prévia de **Octopath Traveler 0**, o novo capítulo da Square Enix que leva o visual HD-2D a um novo patamar — e muito mais! Prepare seu controle e boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrela



DIRETOR
DE PAUTAS
Leandro Alves



SUPERVISOR
DE REVISÃO
Vitor Tibério



DIRETOR DE
ARTE / CAPA
Leandro Alves



SUPERVISOR DE
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello



REDAÇÃO
Alan Murilo
Leandro Alves



REVISÃO
Beatriz Castro
Cristiane Amarante



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



03 | CAPA
Metroid Prime 4: Beyond
(Switch/Switch 2)



11 | ANÁLISE
Hyrule Warriors: Age of Imprisonment (Switch 2)



24 | ANÁLISE
Persona 3 Reload (Switch 2)



35 | PRÉVIA
Octopath Traveler 0
(Switch/Switch 2)



45 | PERFIL
Devon Pritchard, sucessora
de Doug Bowser na NoA



52 | COLUNA
Jogos de outubro jogados
pela Equipe Coelho no Japão

COELHO
no JAPÃO



SWITCH

SWITCH 2



por Alan Murilo

Revisão: Beatriz Castro
Diagramação: Leandro Alves

METROID™ PRIME 4 BEYOND

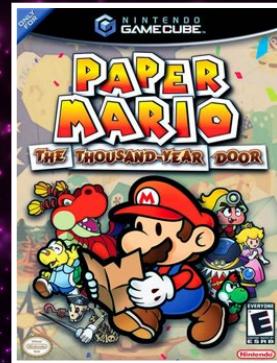
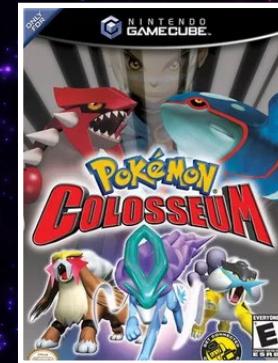
**promete ser a maior aventura
de Samus Aran até agora**

Com lançamento previsto para o dia 4 de dezembro, **Metroid Prime 4: Beyond** é o aguardado fechamento de uma história que começou há quase dez anos, quando o jogo foi anunciado na E3 de 2017, ainda sem o seu subtítulo. Porém, mais do que concluir um ciclo de desenvolvimento que por vezes se mostrou conturbado, o mais novo capítulo da saga da caçadora de recompensas Samus Aran promete entregar a sua maior jornada até hoje, em um título digno da franquia que representa e de toda a longa espera envolvida. Confira os motivos a seguir!

Olhando para o passado, para poder ir além

Falar sobre Metroid Prime 4 é, de certa forma, falar sobre uma das decisões mais ousadas da Nintendo até hoje. Isso porque, no início dos anos 2000, após um hiato no Nintendo 64, a franquia Metroid surpreendentemente retornaria a um console de mesa da Big N – no caso, o GameCube – não como um metroidvania 2D (como esperado), mas sim como um jogo de ação e aventura em primeira pessoa, aproveitando o *boom* dos FPS nos consoles.

Embora arriscada, a iniciativa da Nintendo de romper com convenções estabelecidas desde os tempos do NES se provou acertada no fim das contas, graças à colaboração ativa entre o Nintendo EAD e a companhia americana Retro Studios. Metroid Prime foi lançado em 2002 e logo se tornou um surpreendente sucesso de crítica e vendas, superando, inclusive, títulos promissores como **Pokémon Colosseum** e **Paper Mario: The Thousand-Year Door**.



Os quase três milhões de cópias vendidas foram o suficiente para garantir duas sequências numeradas (Echoes, em 2004, e Corruption, em 2007), uma coletânea no Wii e uma legião de fãs. Porém, os jogadores que ansiavam por uma continuação digna da série Prime após o terceiro capítulo se depararam com nada menos que uma década inteira de espera – foi somente na E3 de 2017 que Metroid Prime 4 teve seu desenvolvimento confirmado para Switch.

A empolgação, no entanto, precisou ser contida. Por meio de um comunicado surpreendentemente franco, a Nintendo anunciou dois anos depois, em 2019, que o desenvolvimento de Metroid Prime 4 não tinha atingido os padrões de qualidade esperados e, portanto, estava sendo reiniciado, o que atrasaria consideravelmente seu lançamento.

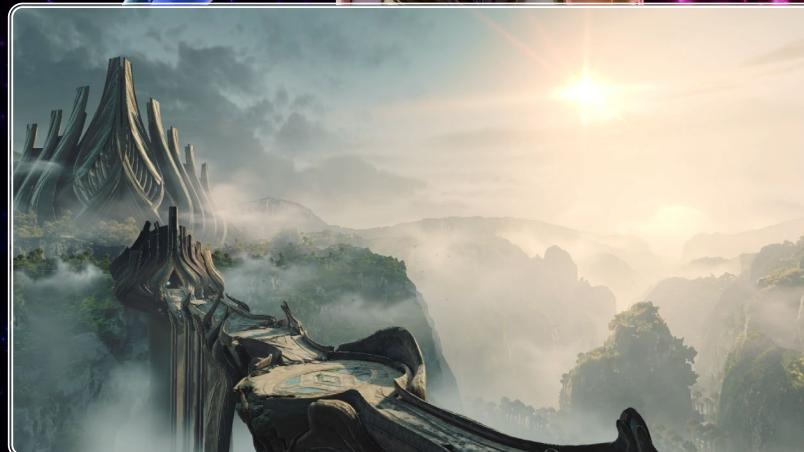
A longa e dolorosa espera, porém, está chegando ao fim. Em poucos dias – quatorze, se contados a partir da publicação desta prévia –, os jogadores poderão finalmente conferir no Switch e no Switch 2 o mais novo capítulo da série Prime em sua melhor forma. E, por tudo que essa estreia envolve, as expectativas não poderiam ser mais altas.



Um título verdadeiramente digno da série Prime e da franquia Metroid

A decisão da Nintendo de reiniciar o desenvolvimento de **Metroid Prime 4: Beyond** em 2019 é, de longe, o maior indício de que o título ostentará um altíssimo padrão de qualidade em todos os seus elementos. Afinal, como mencionado por **Shinya Takahashi**, o objetivo de todos da equipe responsável é que este quarto capítulo seja verdadeiramente capaz de entregar o que os fãs esperam há anos.

A afirmação é corroborada pelo que vimos até agora nos *trailers* lançados. O que sabemos é que, após um ataque espacial, Samus se vê obrigada a fazer um pouso forçado no desconhecido e misterioso planeta **Viewros**, que promete ser de grande importância para o desenvolvimento da narrativa.



Uma verdadeira relíquia natural, Viewros se destaca por suas belas paisagens e por uma árvore colossal que marca o seu centro. Para conseguir sobreviver e escapar do lugar, a caçadora percebe que deve escanear monumentos e esculturas de pedra que revelam passagens secretas e saídas. No entanto, vários alienígenas hostis prometem não facilitar o processo, exigindo confrontos diretos em muitas ocasiões.

Metroid Prime 4: Beyond...

METROID PRIME 4 BEYOND

Nintendo Switch 2 Edition

Também sabemos que, durante a exploração do planeta, Samus receberá poderes psíquicos antigos. Tais habilidades serão fundamentais para resolver diversos puzzles ambientais, mas também deverão se provar muito úteis em combate – uma das habilidades, inclusive, permitirá à protagonista controlar livremente a trajetória de seus disparos, enquanto tudo ao redor se move em câmera lenta.



O grande mistério é: por que esses poderes foram concedidos a Samus? Nos materiais divulgados até agora, é possível ver uma entidade alienígena desconhecida chamando a heroína de “escolhida” e também ouvir uma voz dando as boas-vindas e afirmando que “a fé deles está em Samus”.



Ambos os fatos indicam fortemente que a chegada da protagonista a Viewros não foi exatamente acidental, e sim o cumprimento de uma profecia que promete mexer com o espaço, o tempo e até com a *lore* da franquia como um todo. Descobriremos a verdade em breve, inclusive sobre a aparição rápida de **Sylux**, o misterioso caçador de recompensas que deve ser um dos grandes antagonistas do jogo.



O primeiro mundo aberto da saga? ||

O trailer exibido no Nintendo Direct de setembro também revelou aquela que talvez seja a maior novidade de Beyond em termos de *upgrades* até agora: a motocicleta alienígena Vi-O-La, que poderá ser usada por Samus para percorrer grandes distâncias em Viewros.

Ainda não sabemos exatamente como o uso do veículo funcionará, mas é fato confirmado que haverá seções de combate com ele. O tamanho das áreas vistas nos materiais de divulgação também indica que o planeta em que Beyond se passa é muito maior do que qualquer outro da série, dando a impressão de que, a partir de certo ponto da jornada, Metroid Prime 4 abrirá todo o astro espacial para exploração.



Bem, considerando que a fórmula de mundo aberto tem se provado um sucesso para a Nintendo – Breath of the Wild e Tears of the Kingdom que o digam, mas é impossível não mencionar o fenômeno de vendas que foi Pokémon Scarlet & Violet –, não é de se surpreender que a empresa queira flertar com a proposta também em Metroid.

O mais provável ainda é vermos áreas semiabertas interligadas, e não um mundo totalmente aberto de fato. Não obstante, Metroid Prime 4 promete trazer os cenários mais ricos e variados que a franquia já viu em um único título. De cavernas misteriosas a verdadeiros castelos alienígenas, passando por selvas inóspitas e desertos extensivos, a busca por melhorias e principalmente por respostas promete ocupar dezenas de horas dos jogadores – a bordo, ou não, da Vi-O-La.



Passando o bastão entre gerações

Metroid Prime 4: Beyond também representa a derradeira passagem de bastão entre o primeiro Switch e o seu sucessor. Com o foco da Nintendo cada vez mais se voltando para a nova geração – um movimento natural e esperado –, Beyond deverá ser o último grande lançamento do Switch, se configurando no merecido “canto de cisne” de um console que certamente será lembrado como um dos melhores de todos os tempos.

Já para quem possui o novo console da Big N, a boa notícia é que a Switch 2 Edition de Beyond já está confirmada e promete um verdadeiro espetáculo técnico, com HDR, 4K e 60 quadros por segundo no modo TV, e até 120 fps no modo portátil.



O suporte ao modo mouse dos novos Joy-Con também está confirmado, o que deve tornar toda a jogabilidade do título em primeira pessoa mais intuitiva e responsiva. Ou seja, mesmo não sendo um jogo exclusivo da nova geração, Metroid Prime 4 tem tudo para se tornar um autêntico *benchmark* para as experiências futuras do Switch 2.

Para quem estava buscando um motivo concreto para fazer o upgrade de geração ou só mais um título que funcionasse como *showcase* técnico, Beyond promete ir a alturas que nem Donkey Kong Bananza, nem Mario Kart World (argumentavelmente, os dois maiores exclusivos de 2025) conseguiram ir.



A maior aventura de Samus Aran até agora? Falta pouco para confirmarmos, mas tudo indica que sim

Ao que tudo indica, então, *Metroid Prime 4: Beyond* promete entregar nada menos que a maior e mais complexa aventura de Samus até hoje – um feito e tanto, se considerarmos a qualidade usual dos jogos da franquia desde a década de 1980.

Nesta reta final, está óbvio que a Nintendo ainda está guardando os maiores segredos do título a sete chaves, mas é inegável que *Viewros* se posiciona para ser um dos destinos mais inesquecíveis da série e a mera inclusão da motocicleta Vi-O-La já prova que a liberdade de exploração (um dos pilares da saga) será levada a patamares inéditos.

No mais, *Metroid Prime 4: Beyond* é, como o seu subtítulo indica, uma chance de ouro de honrar o passado enquanto se projeta o futuro da saga, graças aos seus possíveis impactos (talvez, definitivos) na história e na jogabilidade da lendária franquia. Falta pouco, muito pouco para confirmarmos a impressão, mas todos os sinais apontam para um jogo verdadeiramente digno da longa espera e do pesado legado que carrega. Pronto(a) para ir além, caro(a) leitor(a)?



Metroid Prime 4: Beyond (Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo, Retro Studios

Gênero Ação, Aventura, FPS

Lançamento 04 de dezembro 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!

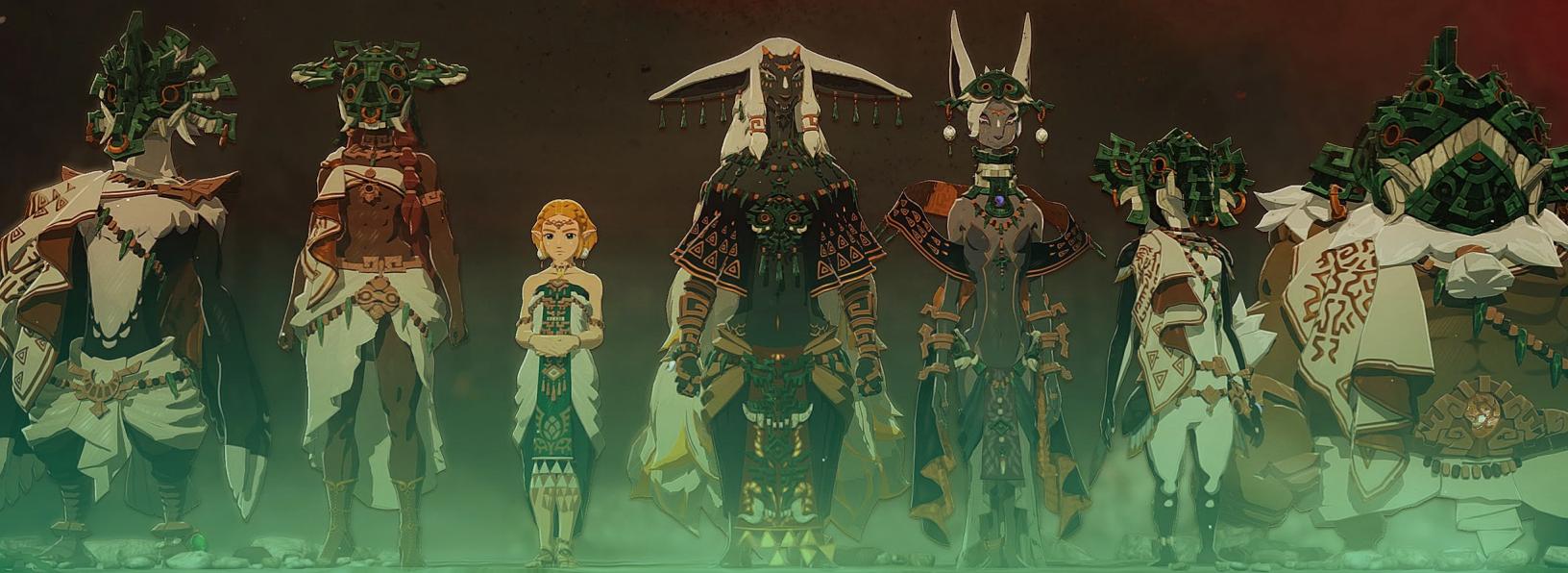




por Leandro Alves

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Felipe Castello



Hyrule Warriors: Age of Imprisonment -a guerra que conecta os fios de Tears of the Kingdom

A missão de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom era grandiosa: dar sequência ao aclamado The Legend of Zelda: Breath of the Wild ainda no mesmo hardware. Link explora céus, abismos e a terra de Hyrule, com verticalidade inédita, mas algumas pontas ficaram soltas — aliás, a viagem ao passado deixou lacunas. Sabendo disso, a Nintendo juntamente com a Koei Tecmo trazem uma experiência completa da guerra do aprisionamento em **Hyrule Warriors: Age of Imprisonment**.



Um passado distante ▲

Investigando o subsolo do castelo de Hyrule, a princesa Zelda e seu fiel cavaleiro Link encontram desenhos gravados nas paredes que contam uma história do passado, conhecida como a Guerra do Aprisionamento. A curiosidade os leva a um canto perdido, onde descobrem um braço com uma pedra esverdeada que desencadeia acontecimentos terríveis: um cadáver mumificado ressurge, o poder oculto naquela mão se liberta, a espada-mestre se parte, o braço de Link se desfigura, o chão se abre e Zelda some envolta em luz.



Atenção! Apesar de narrar o início do game, tentei não deixar spoilers — contudo, é difícil falar da Age of Imprisonment sem tocar no conteúdo de Tears, então, se ainda não jogou, aconselho pular os próximos dois parágrafos.



Sabemos que Zelda foi enviada ao passado, mais precisamente à época da fundação de Hyrule, e a causa é o poder das pedras secretas dos Zonai, que amplificam tanto o poder do tempo quanto da luz, poderes originais da princesa. Inconscientemente, Zelda é levada para antes do início da guerra do aprisionamento e é encontrada desmaiada por Rauru, Zonai rei e fundador de Hyrule, e sua esposa Sonia, uma Hylian e rainha de Hyrule. Juntos, eles prometem ajudá-la a voltar ao seu tempo.



▲ Sonia

▲ Rauru

A partir daí, Age of Imprisonment segue: todas as memórias que estavam em Tears serão vividas aqui, então pode-se entender melhor o desenrolar da guerra e fechar diversos buracos que ficaram. Eu mesmo fiquei muito curioso com diversas coisas, principalmente sobre os sábios que tinham uma aliança com o reino de Hyrule – aqui temos todo o desenvolvimento, muitas cutscenes e informações extras. Se você é fã como eu, é um prato cheio. Contudo, vou parar por aqui – creio que qualquer coisa que eu fale a mais possa estragar surpresas para os fãs mais hypados.



Uma guerra de grandes proporções

Age of Imprisonment não está de brincadeira. Graças ao poder do Nintendo Switch 2, as hordas são maiores, há inúmeros acontecimentos na tela, personagens voando e o gameplay está mais refinado do que nunca. Esse se tornou o meu “musou” preferido: agora contamos com mais mecânicas que tornam as batalhas mais dinâmicas e prazerosas.



▲ Zelda

Sim — as hordas esponjosas ainda estão lá (afinal, não seria um Musou se não fosse assim), mas há capitães, donos dos territórios, com defesas próprias que precisam ser quebradas e, nesse sentido, entender seus movimentos se tornou necessário. Melhor ainda: inimigos e chefes agora possuem técnicas mais poderosas que podem causar boa quantidade de dano. E nossos personagens também ganharam.



Chegam as **Unique Skills**, habilidades que vão sendo adquiridas ao concluir certas “entregas de materiais” pelo mapa, assim como em [Age of Calamity](#). Essas habilidades não só causam mais dano como também executam contra-ataques — porém é necessário entender o movimento do inimigo para desferir o contra-ataque certo no momento certo. As Unique Skills têm cooldown, então é preciso saber quando usar. E se você estiver carregando enquanto um aliado estiver perto, ele vai gritar para você “deixa comigo”: se você trocar no momento certo, ele aplica o contra-ataque, deixando a batalha muito mais dinâmica. Com o tempo, novas skills podem ser adquiridas para ajudar a contra-atacar ataques específicos.



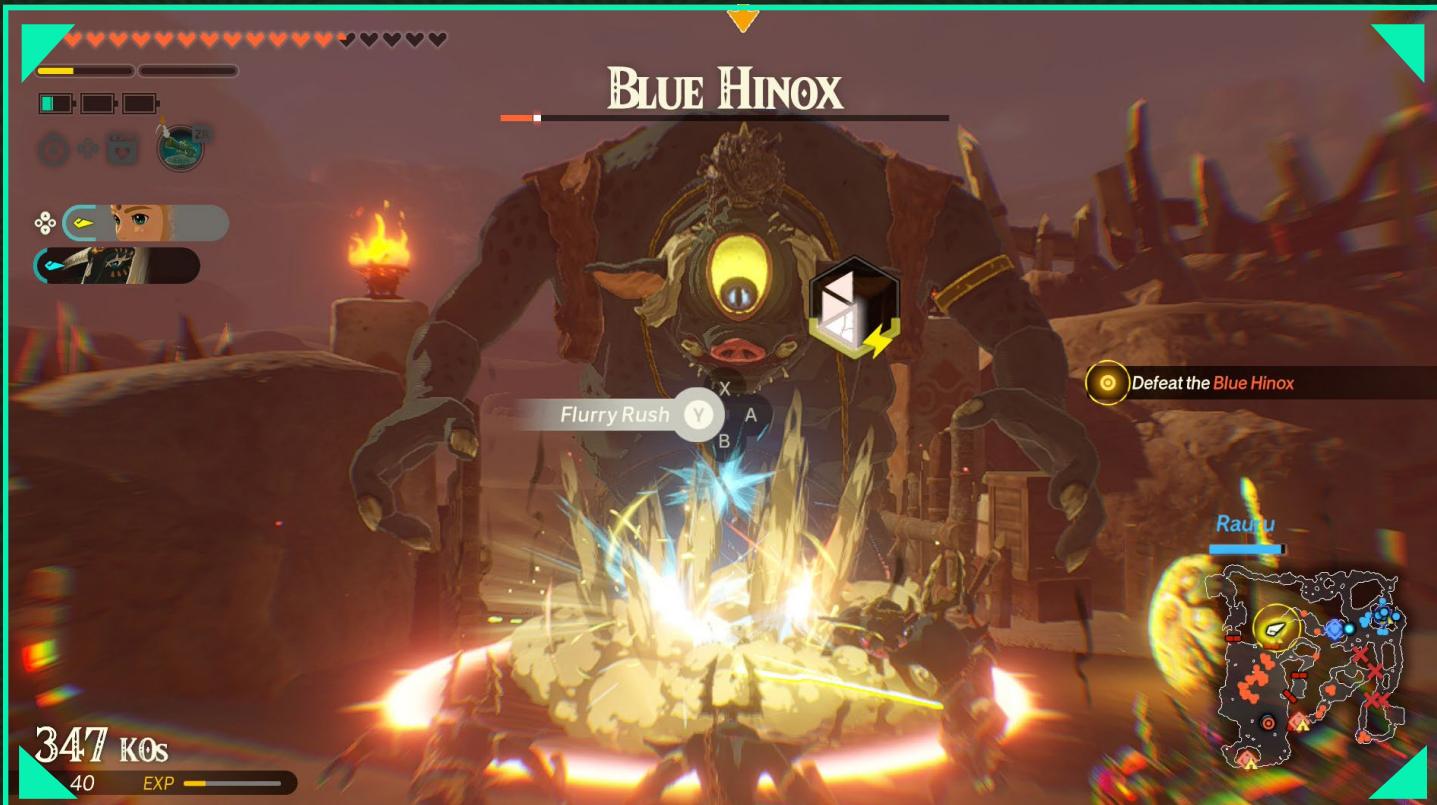


E os cajados elementais e o Sheikah Slate de Calamity? Pode esquecer: agora temos os Zonai Devices – de Frost Emitter (cabeça de dragão que cospe gelo) ao Fan, que pode ser largado no meio da batalha para criar um tornado que puxa inimigos. Imagine: usar um dispositivo elemental no meio de um tornado – sim, é possível! Estratégia reina.



Tanto os Zonai Devices quanto as Unique Skills podem ser adicionados a um menu flutuante para acesso rápido durante as batalhas: segurando o botão R, o menu aparece com cinco espaços para personalizar como quiser. No início, fiquei um pouco confuso, mas me adaptei rápido – só precisei gerenciar os outros personagens e adotar um padrão.



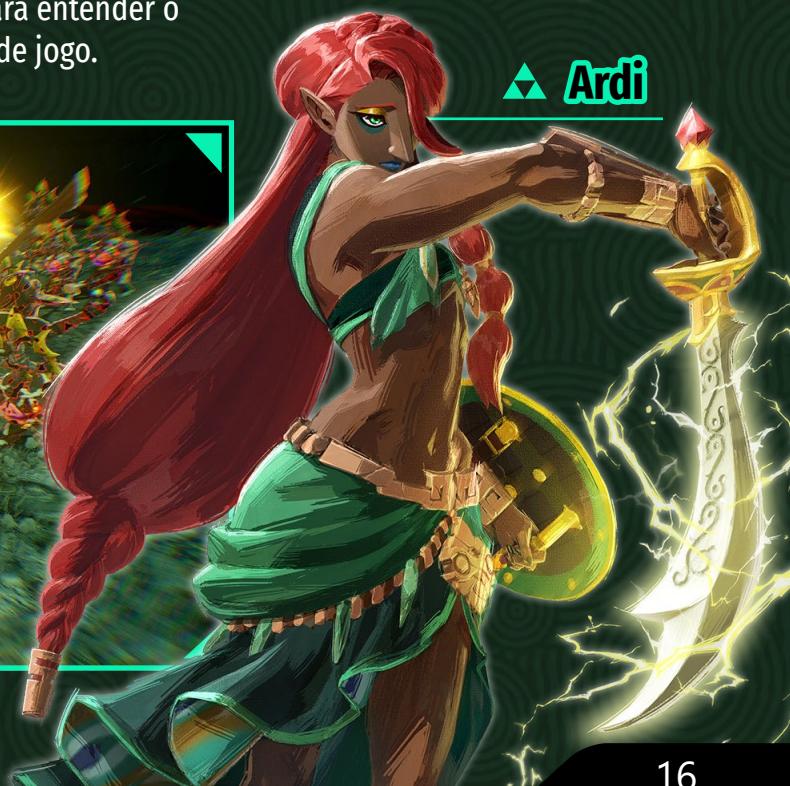


A esquiva perfeita do jogo principal também está aqui: o famoso *Flurry Rush* – basta esquivar no momento exato e tudo fica lento, abrindo brecha para ataques rápidos.

Outra mecânica implementada são as **Sync Strikes**: dois personagens se unem para liberar um ataque poderoso ou dar buff em outro personagem. Para que ocorra, é preciso primeiro carregar a energia dos dois personagens em questão (um efeito azul circula o personagem no menu da missão) realizando batalhas juntos. Então, ao longo das horas, faça testes para entender o que é possível e quais pares atendem mais ao seu perfil de jogo.



▲ **Calamo**



▲ **Ardi**





Entregas e mais entregas ▲

O menu de missões segue o exemplo de Hyrule Warriors: Age of Calamity com o mapa de Hyrule em foco – mas, como em Tears, contamos com os campos de Hyrule, o céu e o abismo. Diversas missões principais e secundárias vão disparando pelo mapa e cabe a você cumpri-las. Novos personagens são liberados como recompensa durante missões, assim como habilidades, corações (vida) e barras de especial, ao entregar o material pedido – claro. O game está LOTADO: o mapa enche de tarefas. Missões secundárias são mais rápidas: limpar pontos, liberar áreas, derrotar chefes. E se você achou que estava livre dos Koroks, achou errado: eles estão aqui novamente e você precisará encontrá-los caso queira liberar espaços no inventário ou adquirir outras recompensas valiosas.



Falando em Koroks: agora, nos campos de batalha, podemos criar acampamentos que ajudam bastante. Além de recuperar bateria para uso dos Zonai Devices, existem solicitações para os Golem (aqueles robôs Zonai) que recompensam com cupons. Esses cupons podem ser usados nos acampamentos para benefícios como: otimizar uso da bateria (gastando 50% menos energia), invocar cinco corações temporários para guerreiros aliados, mostrar no mapa a localização dos Koroks (obrigado, Nintendo e Koei Tecmo) entre outros.



▲ Mineru





▲ **Agraston**

No menu central (Mapa de Hyrule) há petições de diversos personagens, por exemplo: derrote 100 Bokoblins com a princesa Zelda, ou faça três Sync Strikes. Cada petição atendida entrega recompensas em materiais – então não esqueça de dar uma olhada de vez em quando. Pode ser que algum material que você precisa esteja ali e você possa liberar uma habilidade mais rapidamente. Os campos de treinamento também estão de volta, gastando uma boa quantidade de Zenni (moeda do universo Zelda) para subir níveis dos personagens. Também temos a Hyrule Training Plaza, onde você pode testar os personagens em batalhas. Pontos de venda espalhados pelo mapa podem ser liberados com entregas de materiais específicos – e todos eles agora podem ser visualizados por um menu em vez de ficar procurando manualmente cada ponto no mapa.

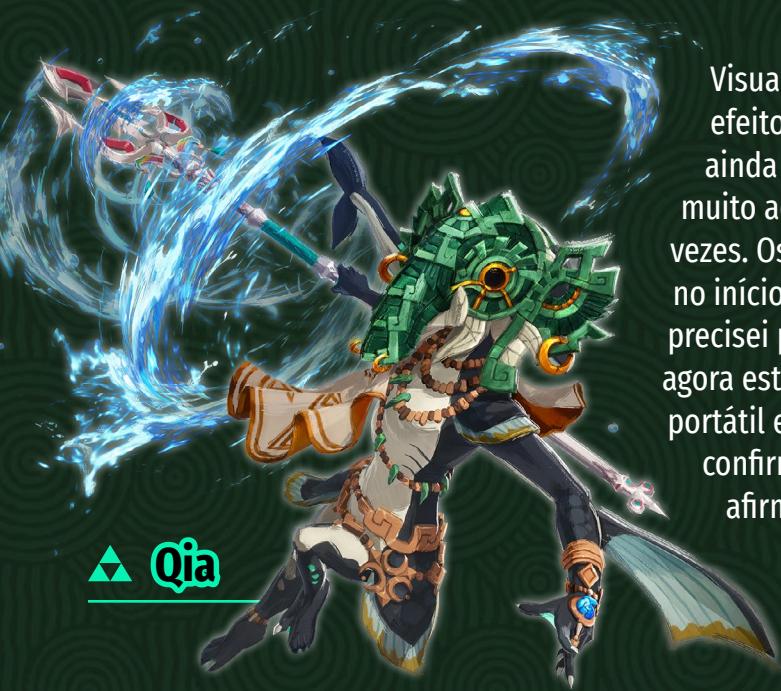
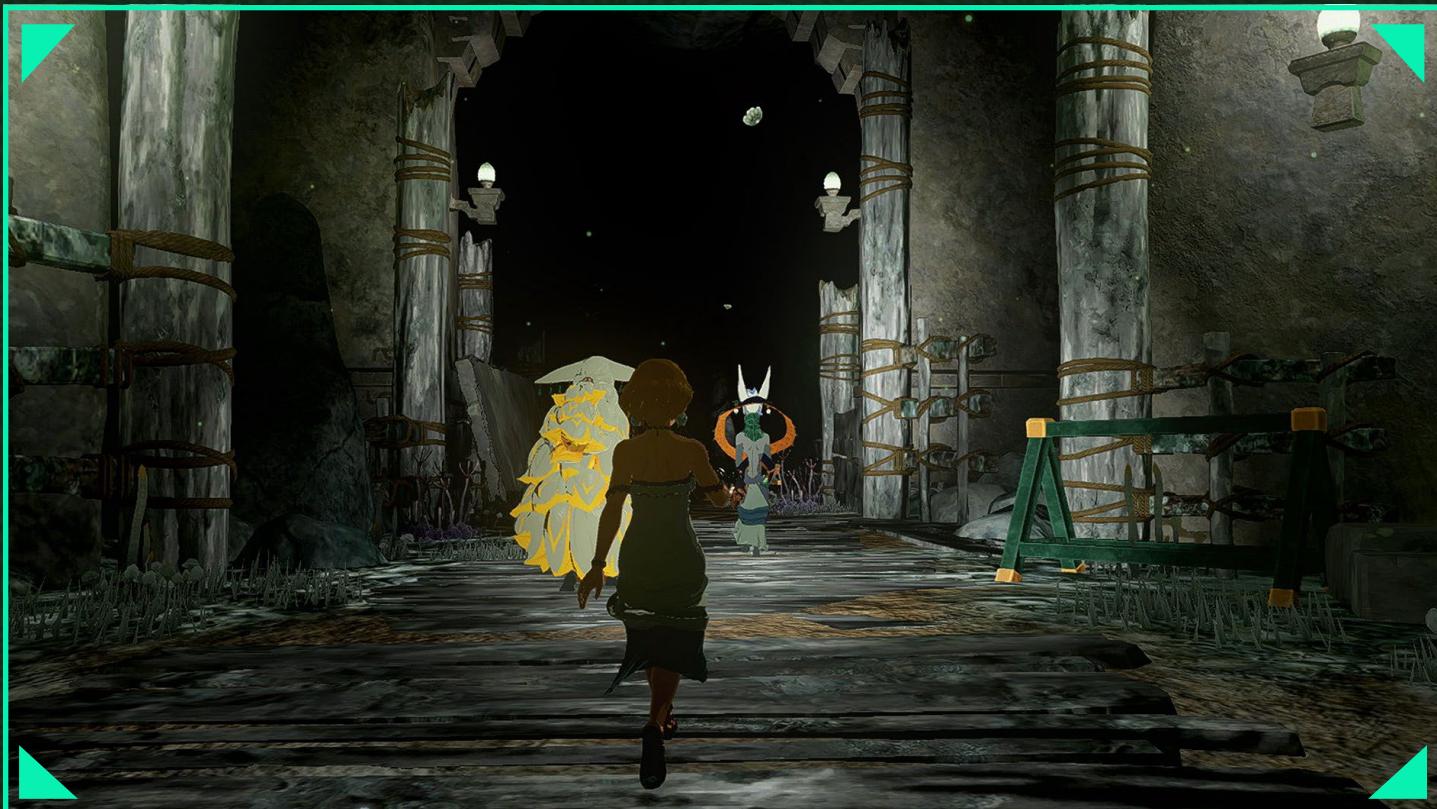


Hyrule antepassada (desempenho e visuais)

Hyrule Warriors: Age of Imprisonment faz um bom trabalho em desempenho e visuais: mesmo com tantos bonecos na tela, o jogo consegue trazer estabilidade nas taxas de quadros – existem momentos em que é possível notar quedas, principalmente para os olhos mais atentos, mas acredito que vai se ter consenso que “vai bem”. Lembrando que o jogo vai até 60 fps. As telas de carregamento são muito rápidas, em torno de três a quatro segundos.



▲ **Raphica**



▲ Qia

Visualmente é bem bonito: texturas em alta qualidade, efeitos de partículas por todos os lados, cenários bonitos ainda que com assets repetidos. A iluminação/sombra está muito acima da média, mas apresenta serrilhados algumas vezes. Os menus são intuitivos, mas densos – vai exigir atenção no início. Eu me senti um pouco perdido nas primeiras horas, precisei parar para visualizar cada parte, entender e memorizar; agora está automático. A resolução parece ser 1080p no modo portátil e algo em torno de 1440p na base (não oficialmente confirmado), e devido a dynamic resolution fica difícil afirmar se atinge 4K ou “2K”. Infelizmente, não possui legenda em PT-BR, o que me desagradou bastante, ainda mais levando em conta que *Breath of the Wild* e *Tears* receberam legendas em nossa língua.

A trilha sonora do game é espetacular, com rearranjos de músicas clássicas. Particularmente, fiquei envolvido por nostalgia quando cheguei à região dos Ara (Rito) e ouvi a trilha de **Dragon Roost Island** de ***The Legend of Zelda: The Wind Waker*** – um dos meus favoritos da franquia. Pode esperar por qualidade e variedade de temas.



Falando em variedade: há uma boa quantidade de novos personagens disponíveis, cada um com suas particularidades e estilo de batalha. Sem spoilers, há um Zora que gostei muito, tanto pela personalidade quanto pelo estilo de combate, então tentei aprender como melhor usá-lo e liberar o máximo de habilidades possíveis para ele. De Hylians a Gorons, não há motivo para se preocupar: o jogo traz uma boa quantidade de personagens e estilos variados de batalha.



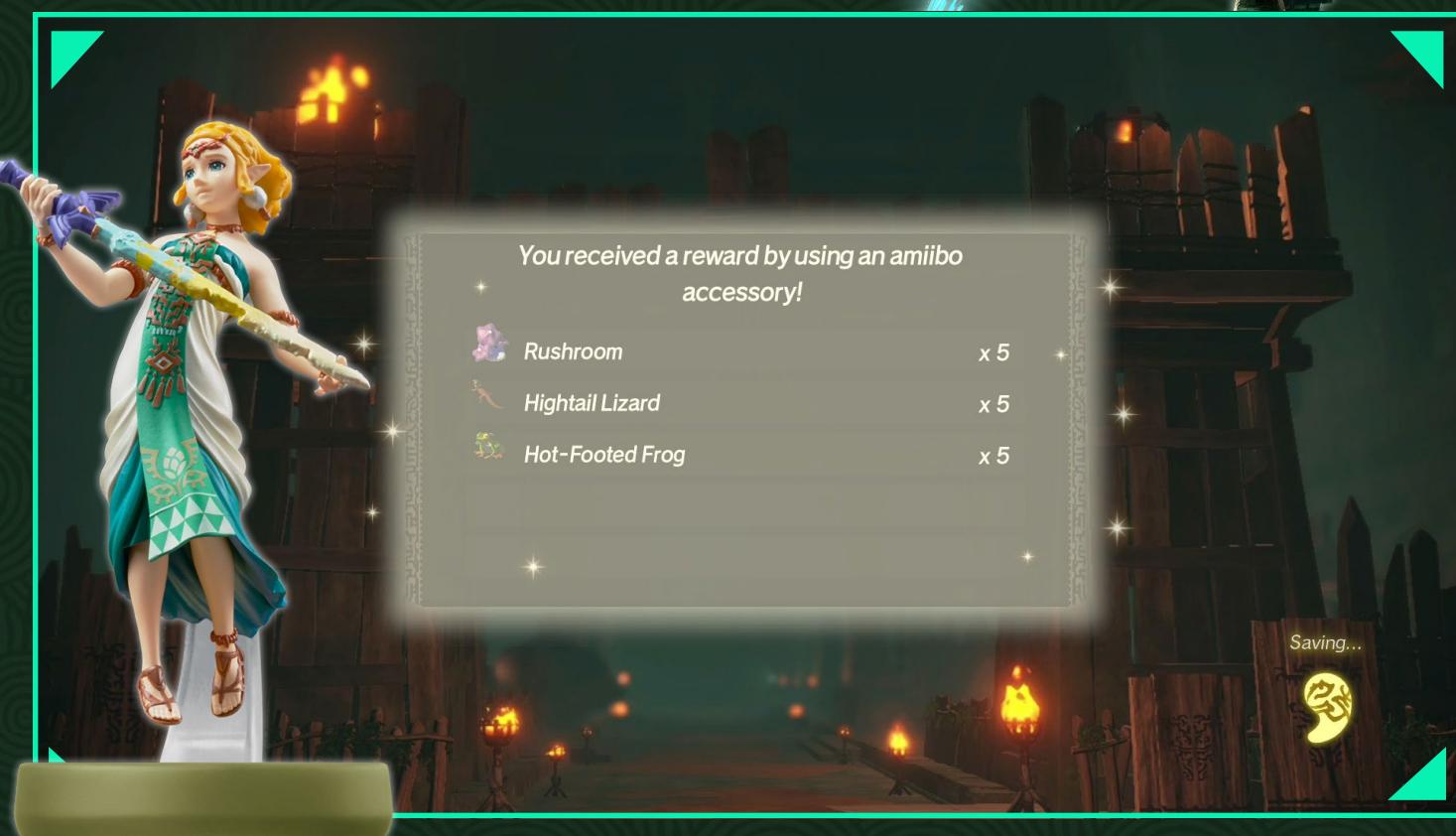
Extras



O jogo também é compatível com amiibo – até cinco diferentes por dia. Em minhas poucas utilizações, recebi materiais sempre. Também é possível escolher o nível de dificuldade no menu inicial, e dentro do game as missões podem ser alteradas com recompensas diferentes dependendo do nível escolhido.



Mysterious Construct



Assim como em Tears, temos uma galeria com informações sobre cada personagem, cutscenes da campanha, trilha sonora e outros. Vale a pena conferir: além de bonitos, trazem informações que enriquecem o enredo. Podemos visualizar todos os nossos feitos no menu Records – quantas horas jogadas, número total de KOs, distância percorrida, entre outras informações para os mais curiosos.





Age of Imprisonment conta com um sistema cooperativo (co-op), no qual a tela fica dividida para uma jogatina de dois. É perceptível que o jogo sofre mais quedas de taxa de quadros – provavelmente beirando 30 fps com algumas quedas. O Game Share também está disponível: se o amigo tem um Switch original, Lite ou OLED, pode jogar junto – basta fazer um download no console do amigo. Porém, o desempenho no console secundário caiu consideravelmente durante meus testes, causando artefatos, congelamentos e delay. Em um jogo tão dinâmico, isso torna a experiência “injogável” – espero que saia um patch para corrigir isso.





Selando Ganondorf



Hyrule Warriors: Age of Imprisonment entrega exatamente o que os fãs hardcore de Zelda e Musou esperavam: uma narrativa que preenche lacunas de Tears of the Kingdom, mecânicas refinadas, muita variedade e um espetáculo visual e sonoro digno do universo Zelda. Se você está interessado em ver de perto os bastidores da guerra que moldou Hyrule, esse jogo é obrigatório.



Contudo, há ressalvas: ainda que o gameplay tenha evoluído bastante, a fórmula Musou segue presente em suas bases – hordas, repetição de tarefas, missões de entrega – e o modo co-op apresenta deficiências de desempenho que podem comprometer a experiência. Se você não é fã do gênero ou espera uma revolução completa, talvez o entusiasmo diminua um pouco. Em resumo: para fãs da franquia e de Musou, é um título de peso. Para quem busca inovação radical ou coop perfeito, pode haver descompassos. 

✓ Prós

- Narrativa envolvente que conecta e expande o enredo de Tears of the Kingdom;
- Mecânicas novas e bem implementadas: Unic Skills, Zonai Devices, Sync Strikes;
- Visual e trilha sonora de alto nível, com momentos memoráveis de nostalgia;
- Carregamentos rápidos;
- Grande quantidade de conteúdo, missões, personagens e extras para fãs dedicados.

✗ Contras

- Estrutura Musou ainda é muito presente – repetições de hordas e tarefas de coleta/entrega;
- Menu inicial denso e curva de adaptação mais alta para configurar e acompanhar;
- Co-op com desempenho instável no console secundário via Game Share, o que pode comprometer o multiplayer;
- Alguns assets repetidos nos cenários e pequenas quedas de desempenho em momentos de caos

Hyrule Warriors: Age of Imprisonment (Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo / Koei Tecmo

Gênero Musou, Aventura, Ação

Lançamento 06 de novembro de 2025

Nota **8.5**

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: Walter Nardone

P3 PERSONA3 RELOAD™

Entre o cotidiano e o sobrenatural

O Persona 3 original foi lançado em 2006 no Japão para o PlayStation 2, esbanjando estilo e estratégia como poucos games. Depois do sucesso estrondoso de Persona 5 e suas variações, a Atlus resolveu trazer uma remasterização com o nome **Persona 3 Reload**, lançada em fevereiro de 2024. Entretanto, o Nintendo Switch ficou de fora, mesmo com o ótimo desempenho de **Persona 5 Royal** na plataforma. Com o lançamento do Nintendo Switch 2, a Atlus finalmente decidiu trazer o game com todo o estilo que apenas essa franquia é capaz de oferecer.

Estudar e resolver mistérios

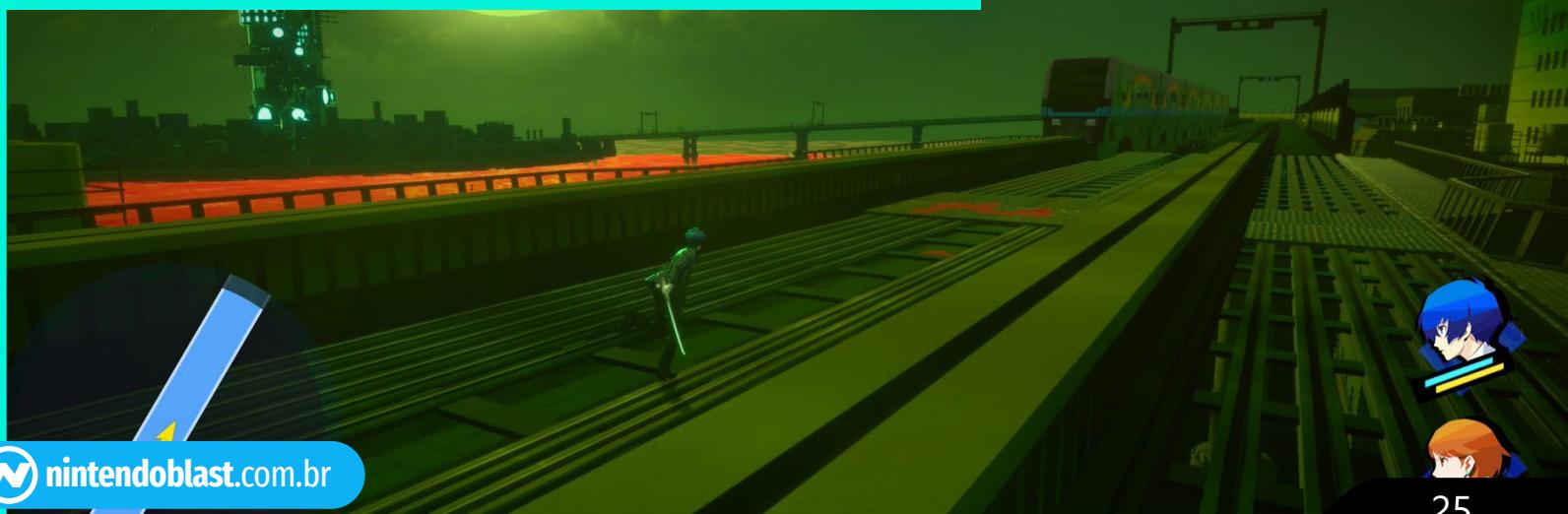
Um estranho fenômeno, conhecido como Hora Sombria, está impactando a cidade marítima de Tatsumi Port Island e vem deixando as pessoas em um estado de doença chamado Síndrome da Apatia. Essa condição transforma as vítimas em algo próximo a um estado vegetativo, fazendo-as perder completamente a vontade de viver. Os assolados são vítimas de criaturas chamadas Sombras, seres que se alimentam da mente humana e roubam as psiques de quem encontram durante a Hora Sombria.

Contudo, como toda força gera uma reação, algumas pessoas conseguem resistir. Elas permanecem conscientes durante a Hora Sombria e têm conhecimento do que acontece à meia-noite — e é aí que o jogador entra em cena. No papel de um estudante transferido com um talento especial, você acaba sendo convidado a integrar o Setor Especializado em Execução Supracurricular (S.E.E.S.), um grupo formado por pessoas imunes à Hora Sombria.

A equipe, composta por outros estudantes, compartilha com você tudo o que sabe sobre o fenômeno e ajuda em cada passo da investigação. O S.E.E.S. luta para encontrar uma cura para a Síndrome da Apatia, explorando o Tártaro, uma imensa torre que surge no lugar da escola durante a Hora Sombria. Lá dentro, os heróis enfrentam Sombras utilizando suas Personas — manifestações físicas do próprio eu interior. O protagonista, no entanto, é especial: ele consegue invocar várias Personas diferentes e é justamente essa habilidade que o coloca na liderança do grupo — daí o “talento especial” mencionado anteriormente.



NOVO『Derrote a Sombra grande』



Mais que batalhas: a vida comum

Apesar de toda a atmosfera sobrenatural, Persona 3 Reload vai muito além de batalhas e lugares estranhos para explorar – e é justamente nesse ponto que o jogo mais brilha. O cotidiano é parte essencial da experiência: estudar, se relacionar, trabalhar e administrar o tempo fazem parte da rotina, trazendo um toque de realismo encantador.

Diversos temas do dia a dia são tratados de forma madura e envolvente – desde estudar para as provas, até lidar com relacionamentos e situações delicadas, como um casal de idosos que perdeu o filho. Há também conversas com tons mais tensos, leves ou emotivos, refletindo responsabilidades e desafios que todos enfrentamos na vida real.



Dualidade

Nesse sentido, Persona 3 Reload apresenta duas experiências igualmente envolventes, embora distintas. De um lado, temos a ação, a exploração e a coleta de recursos; do outro, os relacionamentos e a rotina escolar. Ambas se complementam perfeitamente.

É preciso evoluir em ambos os aspectos: ser um estudante de intelecto afiado, ter coragem para enfrentar os problemas e carisma para lidar com as diversas situações do cotidiano. O jogo traz os Atributos Sociais – Intelecto, Coragem e Charme – que representam essas qualidades e são fundamentais para o desenvolvimento do protagonista.

As decisões estão nas mãos do jogador. Cada atitude influencia esses atributos, que, por sua vez, afetam o desenrolar de eventos importantes. E, como o tempo é limitado, é necessário administrar bem as escolhas. O jogo segue o calendário escolar, que avança mês a mês, e cada dia é uma oportunidade única de fazer algo produtivo.

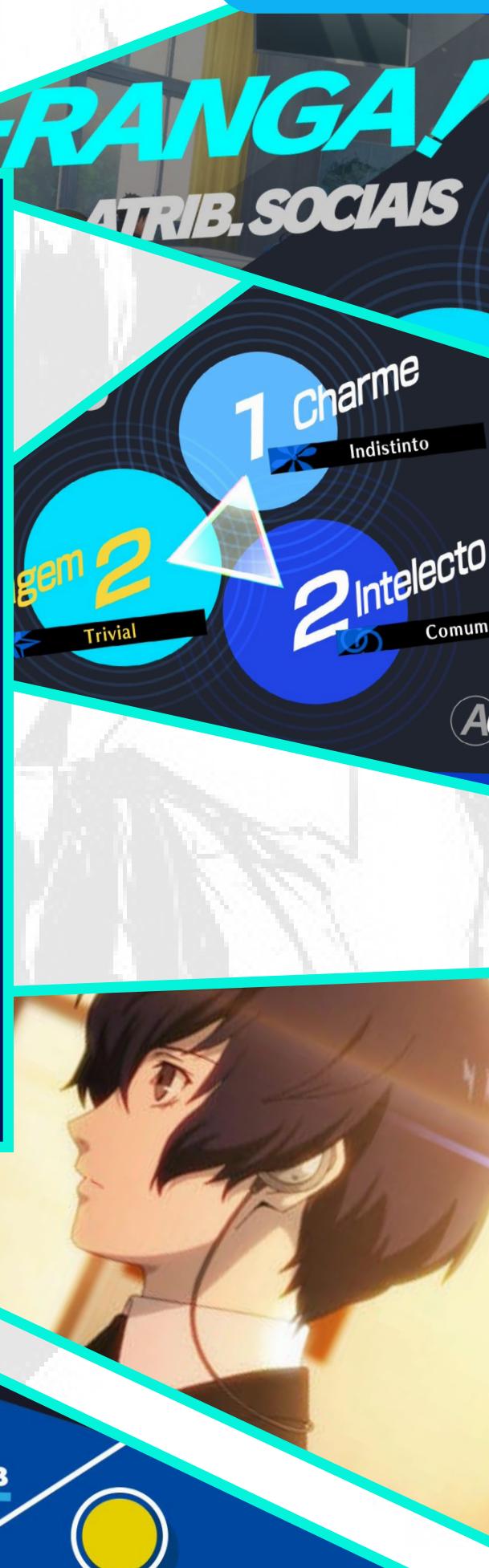
Equilibrar horários entre estudos, amizades, trabalho e lazer é essencial. Por exemplo: durante o dia, é possível desenvolver Vínculos Sociais com outros personagens ou visitar restaurantes e locais diversos; à noite, as opções mudam, sendo comum alternar entre explorar o Tártaro, trabalhar em meio período ou realizar outras atividades. Essa gestão do tempo é um dos elementos mais satisfatórios do jogo.

2009
Maio

5

9 SÂB

8 SEX



Os Vínculos Sociais oferecem mais do que simples laços de amizade. Eles fortalecem suas Personas, concedendo bônus e novas habilidades. Personagens como colegas de clube de atletismo, membros do conselho estudantil e até simples conhecidos evoluem conforme você investe tempo neles. O jogo também apresenta os Episódios Vinculados, eventos especiais que exploram o lado pessoal dos integrantes do S.E.E.S., rendendo recompensas e aprofundando ainda mais os relacionamentos dentro do grupo.

Com o progresso, novas tarefas são desbloqueadas, lojas se tornam acessíveis e até uma cozinha é liberada no dormitório, abrindo espaço para novas interações e conversas. Tudo isso é introduzido de maneira natural e gradual, permitindo que o jogador aprenda no seu ritmo. A cada novidade, a sensação de descoberta se renova – e é fácil se pegar pensando “o que mais pode vir de bom?”. A resposta quase sempre vem logo em seguida, em forma de diálogos íntimos, maduros e até divertidos, que fazem o S.E.E.S. parecer uma verdadeira família.

PERSONAS	
Death	Lv 23 · Pale Rider
Emperor	18 · Oberon
Strength	21 · Rakshasa
Fool	9 · Orpheus
Empress	21 · Leanan Sidhe
Lovers	23 · Narcissus
Chariot	26 · Mithras
Sun	24 · Yatagarasu
Fortune	18 · Fortuna

VÍNCULOS SOCIAIS

S.E.E.S.

ARCANO **LOUCO** RANQUE **2** ★★★★★★★★

Exploramos o Tártaro em grupo pela primeira vez. Parece que eu vou lutar ao lado dos meus colegas por muitas noites no futuro...

LISTA

- Mitsuru Kirijo
- Akihiko Sanada
- Yukari Takeba
- Junpei Iori



Mitsuru Kirijo

Aluna do 3.º ano do Ensino Médio em Gekkoukan, Turma D. Membro da equipe de esgrima. Atual presidente do conselho estudantil.

(B) Voltar

Estratégia e lógica eficaz

O outro lado da moeda é o combate e a exploração do Tártaro – a parte mais misteriosa e intensa do jogo. Durante a noite, temos a chance de explorar seus andares gerados de forma procedural, enfrentando Sombras cada vez mais perigosas.

Vale lembrar que os membros da equipe têm suas próprias rotinas, e nem sempre todos estarão disponíveis para lutar, o que adiciona um toque de realismo e estratégia à progressão. O objetivo é investigar, derrotar o máximo de inimigos possível e avançar até o foco do problema, eliminando as causas da Síndrome da Apatia.

As batalhas acontecem por turnos e são um verdadeiro espetáculo visual. Podemos atacar com armas, usar itens e, claro, invocar Personas. Cada personagem tem sua própria Persona, com forças e fraquezas específicas – e o protagonista, graças ao seu dom especial, pode alternar entre dezenas delas.

A mecânica de acertar as fraquezas dos inimigos é um dos grandes trunfos: isso garante turnos extras e, ao derrubar todas, é possível desencadear o Ataque Total, uma técnica conjunta devastadora que encerra o confronto com estilo. Chegar até ela é viciante e o sistema de “passar o turno” para outro aliado com vantagem mantém o ritmo dinâmico e recompensador. É impressionante como algo tão simples se torna tão prazeroso e dá até vontade de ver esse sistema adotado em outros RPGs.



Outra habilidade notável é a Teurgia, um ataque especial capaz de ignorar defesas e causar danos significativos. Essa técnica varia conforme as Personas utilizadas, o que incentiva o jogador a experimentar diferentes combinações para conseguir desbloquear essas técnicas.

Falando nisso, há dezenas de Personas para coletar. Elas podem ser obtidas como recompensa nas batalhas ou criadas através da fusão, um sistema que permite combinar duas ou mais Personas para gerar versões mais poderosas, herdando habilidades das anteriores. As possibilidades de combinação são vastas e o processo é viciante.

Escolhas boas e ruins

Persona 3 Reload conta com uma direção de arte tão marcante que virou referência na indústria. Mesmo quem não conhece a série reconhece seu estilo à primeira vista. Essa identidade visual foi mantida e modernizada com muito cuidado.

Os visuais são estilosos e cheios de personalidade, com menus dinâmicos em tons de azul e animações elegantes. Cada seção possui sua própria identidade, demonstrando o carinho e o detalhismo da equipe de desenvolvimento.

O jogo chega totalmente localizado em português do Brasil, com uma tradução caprichada e expressões bem adaptadas. Até os menus e efeitos visuais foram traduzidos — um cuidado raro e extremamente bem-vindo. Isso torna a experiência mais acessível e envolvente, especialmente para quem gosta de se conectar com os diálogos e as emoções dos personagens.

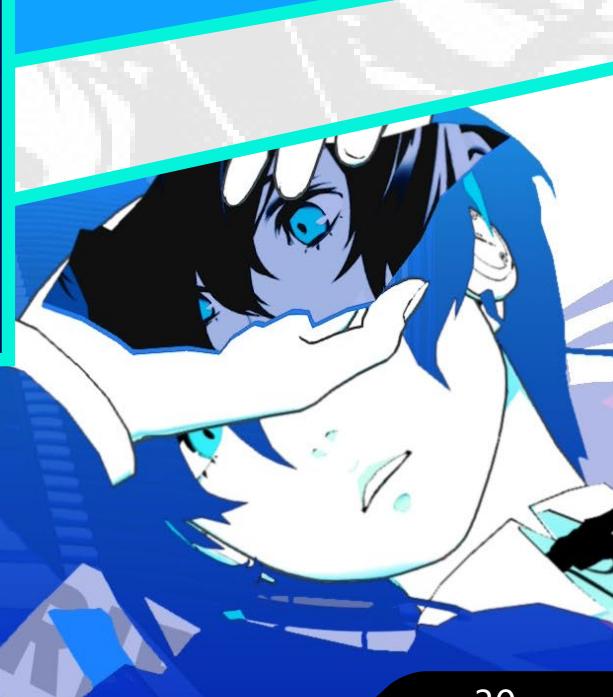
Yukari / Nv. 16 PV 200 PE 031

Junpei / Nv. 16 PV 125 PE 113

Akihiko / Nv. 15 PV 150 PE 032

Escolha uma Persona.

Nível	Personas	XP
Louco	69	
Louco	41	
Louco	26	
Louco	12	
Louco	1	Orfeu
Mago	50	
Mago	39	
Mago	29	
Mago	15	
Mago	8	



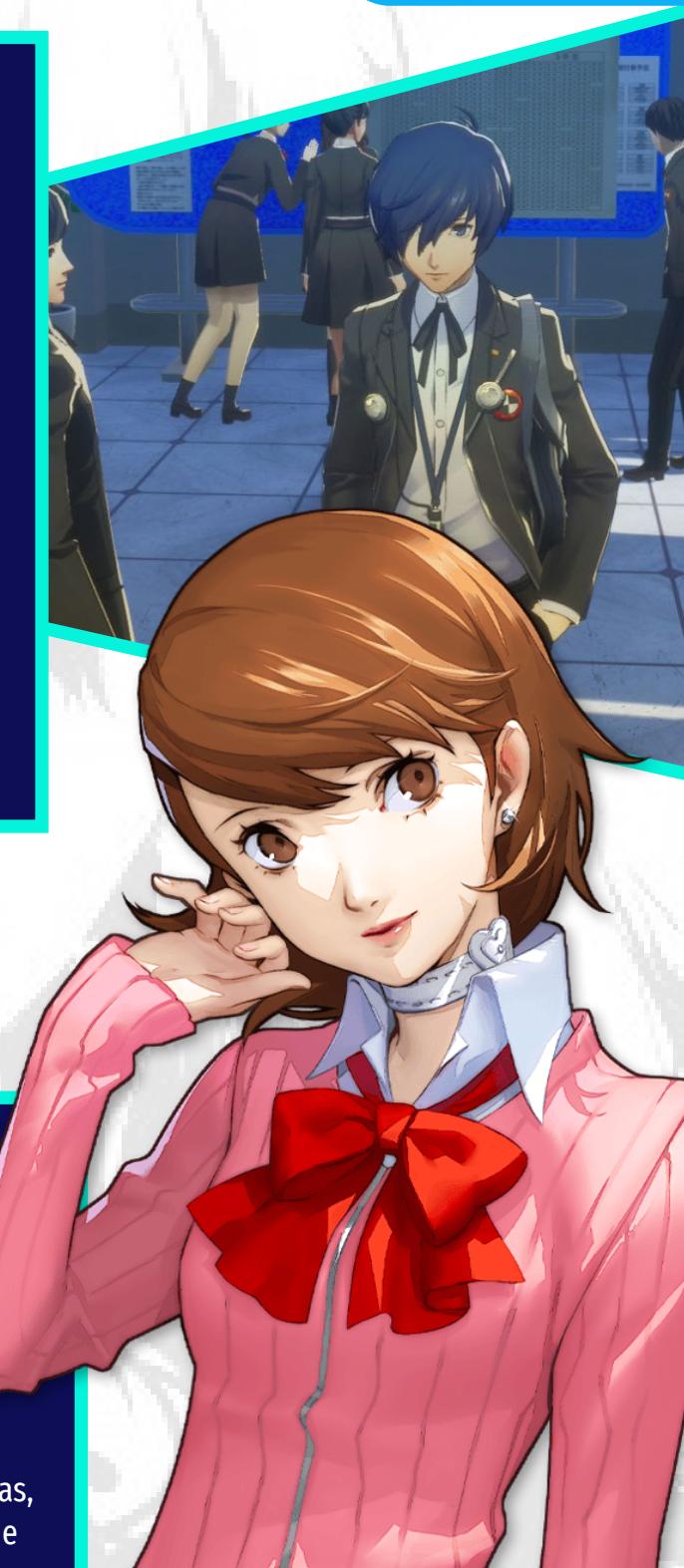
A trilha sonora, como sempre, é um destaque à parte. É fácil se pegar cantarolando **It's Going Down Now** ou ficar tenso com a trilha do Tártaro. As composições criam atmosferas que vão do sombrio ao aconchegante, passando pelo vibrante e pelo épico, especialmente durante as batalhas contra chefes.

No Nintendo Switch 2, o jogo não faz feio. É claro que não dá pra comparar com plataformas mais poderosas, mas, dentro das limitações, o port entrega uma performance visual bem sólida. Alguns rostos de NPCs aparecem meio borrados e certas áreas poderiam ter um pouco mais de vida, mas o estilo artístico continua sendo o grande destaque. Ainda assim, fica aquele desejo de ver o jogo rodando a 60 quadros por segundo e não 30 com quedas – seria a cereja do bolo.

O brilho e a repetição

Infelizmente, o ponto mais decepcionante é a exploração do Tártaro. No início, subir andar por andar, enfrentar Sombras e coletar itens é empolgante. Porém, essa empolgação se dilui com o tempo. As salas se repetem, os desafios se tornam previsíveis e a sensação de progresso diminui.

É uma pena, pois o conceito do Tártaro é excelente e cheio de potencial. A Atlus poderia aproveitar para adicionar missões únicas, armadilhas diferentes, variações visuais ou eventos aleatórios que tornassem cada escalada mais interessante. O visual não é ruim, mas é repetitivo e simplista demais, a exploração carece da mesma criatividade presente nas batalhas e nas interações sociais.



This is beyond the level of an ordinary Shadow. Watch yourselves!



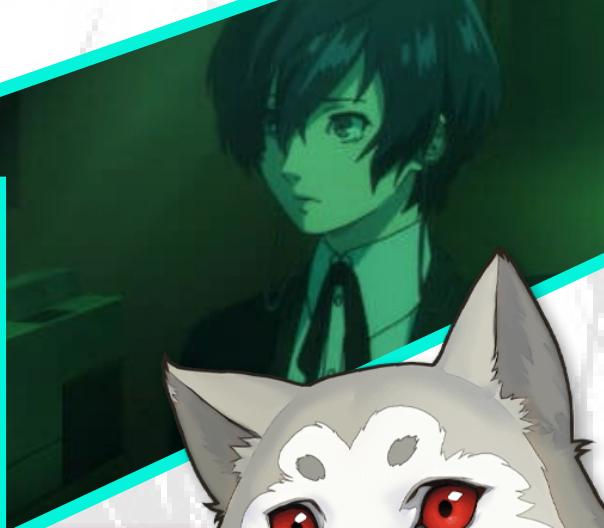
No fim das contas, explorar o Tártaro acaba parecendo mais uma obrigação do que uma aventura. E é justamente aí que a Atlus tem espaço para evoluir: dar mais propósito, variedade e identidade à exploração, transformando o Tártaro em algo tão memorável quanto o resto da experiência.



Cartas na mesa

Persona 3 Reload é um retorno triunfante de um clássico que marcou gerações. Ele equilibra com maestria o cotidiano e o sobrenatural, entregando uma experiência emocional, estilosa e cheia de significado. Mesmo com problemas de repetição na exploração, o jogo continua sendo um dos melhores exemplos de como um RPG pode unir estratégia, narrativa e identidade visual de forma tão única.

No fim, é um convite para olhar para dentro de si e descobrir que, assim como seus personagens, todos nós temos um pouco de luz e sombra e cabe a nós decidir o que fazer. ↗






✓ *Prós*

- Visual estiloso e identidade artística impecável, mantendo o charme da série;
- Sistema de combate viciante, estratégico e visualmente empolgante;
- Equilíbrio perfeito entre o cotidiano escolar e os elementos sobrenaturais;
- Trilha sonora marcante, com faixas novas e releituras incríveis;
- Localização em português do Brasil caprichada e completa;
- Personagens cativantes e bem desenvolvidos, com ótimos diálogos;
- Atividades no dormitório e Episódios Vinculados ampliam a imersão;
- Excelente adaptação para o Nintendo Switch 2, com bom desempenho geral.

✗ *Contras*

- Exploração do Tártaro monótona e visualmente repetitiva;
- Faltam novidades e variação na estrutura das masmorras;
- Certos NPCs e áreas têm texturas borradas ou pouco detalhadas;
- Roda a 30 fps com quedas, o que tira um pouco do brilho da experiência.



Persona 3 Reload (Switch 2)

Desenvolvedor Atlus e P Studio

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 02 de fevereiro de 2024

Nota

9.0

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Leandro Alves

Revisão: Cristiane Amarante

Diagramação: Felipe Castello

SWITCH

SWITCH 2

OCTOPATH TRAVELER™

Recomeço, vilas e batalhas estratégicas em Orsterra

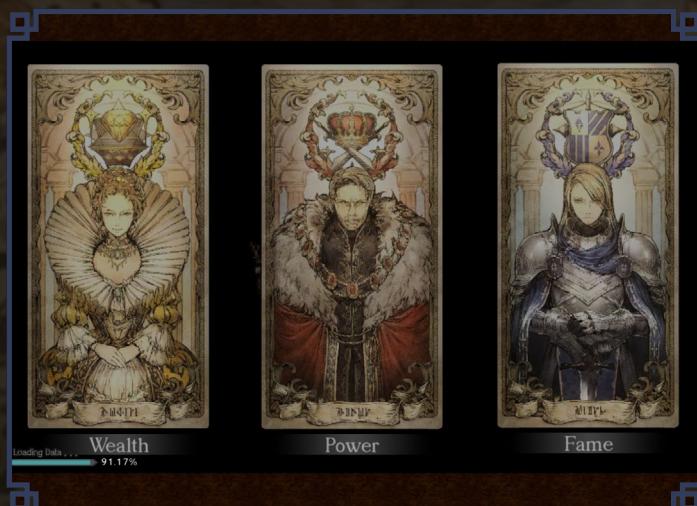
Depois de duas jornadas marcantes por histórias entrelaçadas e belos mundos em HD-2D, a Square Enix decidiu voltar às origens – literalmente. **Octopath Traveler 0** nos leva ao início de tudo, revelando as raízes do universo de Orsterra em uma aventura inédita que mistura nostalgia e inovação. Com um protagonista totalmente personalizável, batalhas ainda mais estratégicas e a inédita possibilidade de reconstruir sua própria cidade, o novo capítulo da franquia mostra que recomeçar do zero pode ser a maior de todas as jornadas.

Um novo recomeço

Anunciado oficialmente pela Square Enix no Nintendo Direct Partner Showcase, em julho de 2025, o título Octopath Traveler 0 simboliza “começar do zero” e antecede cronologicamente os jogos anteriores da série. O lançamento está previsto para 4 de dezembro de 2025, nas principais plataformas, e se passa no mundo de Orsterra, o mesmo universo dos títulos anteriores.



O game é uma prequela e aproveita elementos do mobile [Octopath Traveler: Champions of the Continent](#), acrescentando conteúdos inéditos.





Antes de oito viajantes cruzarem seus destinos em jornadas épicas, existiu uma era de recomeço – e é justamente nesse período que *Octopath Traveler* 0 nos coloca. A trama acompanha um protagonista criado pelo jogador, cuja vila natal é destruída em um ataque misterioso. A missão vai além de vingar ou entender o ocorrido: é reconstruir, unir forças e redescobrir o sentido de começar do zero.



Durante a jornada, será possível recrutar dezenas de aliados, cada um com motivações e habilidades únicas, enquanto mistérios antigos sobre os deuses e o equilíbrio de Orsterra vêm à tona.

Entre a restauração da cidade e as batalhas por retribuição, o jogo promete conectar o passado esquecido aos eventos que moldaram o mundo que conhecemos nos capítulos anteriores. É uma história sobre renascimento, escolhas e os laços que nos fazem seguir – mesmo quando tudo parece perdido.

Ainda temos poucas informações: nos trailers, vemos personagens dos jogos anteriores na party, mas nenhuma informação relevante foi liberada. Talvez só jogando para descobrir, ou talvez a Square Enix revele mais detalhes nos próximos dias. Pode ser que a relação com os anéis divinos traga os heróis do futuro? É apenas conjectura, mas faz parte da expectativa.

Vilões e poder

Nenhuma jornada se sustenta sem grandes antagonistas, e Octopath Traveler 0 parece levar isso a sério. O game apresenta três vilões centrais, representando diferentes faces da corrupção que assola Orsterra: **Lyris**, uma sacerdotisa que distorce a fé em nome dos deuses; **Vardain**, um general exilado obcecado por poder; e **Elden**, um estudioso que busca dominar os anéis divinos para reescrever o destino do mundo.



Cada um atua em regiões distintas, conduzindo tramas paralelas que se cruzam de forma gradual – e, como é tradição na série, suas histórias devem esconder motivações mais complexas do que aparentam à primeira vista.



E as novidades?

No campo da jogabilidade, Octopath Traveler 0 evolui sem perder o charme clássico. O sistema de Break e Boost continua no centro das batalhas, agora com novas camadas: os ataques combinados permitem unir forças entre personagens e criar estratégias mais dinâmicas.

A novidade mais marcante é a formação de oito personagens em combate, divididos entre frente e retaguarda, trazendo um ritmo mais tático às lutas, diferente dos jogos anteriores, em que utilizamos quatro personagens enquanto outros quatro ficam de reserva.



Fora dos confrontos, o progresso se conecta diretamente à reconstrução da vila natal: melhorar estruturas, atrair moradores e fortalecer vínculos não só rende benefícios práticos, como reforça a sensação de fazer parte de algo maior. É o tipo de detalhe que transforma cada vitória em algo além de números na tela: é o mundo reagindo às suas escolhas.

Construção da vila

Por falar nisso, um dos destaques é o novo sistema de construção e reconstrução da vila, que adiciona um ritmo mais pessoal à aventura. Depois da destruição do vilarejo natal, cabe ao jogador decidir quais estruturas erguer primeiro – de casas e lojas a templos e centros de treinamento. Cada escolha impacta o progresso, desbloqueando personagens, equipamentos e caminhos narrativos.



No Switch, o sistema se integra de forma leve, com menus intuitivos e foco estratégico. No Switch 2, espera-se aproveitar o hardware para tempos de carregamento quase inexistentes, mais detalhes visuais nas construções e efeitos de iluminação em tempo real, que valorizam o estilo HD-2D.

OCTOPATH TRAVELER

	Rendering Resolution	Frame Rate	Town Building Placement Limit
Nintendo Switch™2	Maximum 1920 x 1080	Maximum 60 FPS	Maximum 400
Nintendo Switch™	Maximum 1280 x 720	Maximum 30 FPS	Maximum 250

A Square Enix compartilhou alguns detalhes técnicos: no Switch original, o jogo roda em 720p a 30 quadros por segundo, com limite máximo de 250 colocações na vila. No Switch 2, o game chega a 1080p a 60 quadros e permite até 400 colocações – provavelmente incluindo decorações e objetos interativos. Afinal, quatrocentos prédios soariam mais como uma metrópole do que um vilarejo.

Visual e direção artística

Visualmente, Octopath Traveler 0 mantém o estilo HD-2D clássico, combinando sprites em pixel art com ambientes tridimensionais e iluminação suave. O que vimos até agora reforça a familiaridade do visual, sem grandes mudanças – mas ainda há expectativa de novidades entre cidades e regiões, com novos assets ou variações mais perceptíveis.



No Nintendo Switch, o padrão deve ser sólido; no Switch 2, espera-se aproveitar melhor o hardware para texturas e efeitos de luz mais refinados. Por enquanto, o visual equilibra simplicidade e atmosfera, mas há espaço para surpresas.

Além disso, o game traz recompensas para quem já é veterano da série. Jogadores que tiverem saves de Octopath Traveler, [Octopath Traveler II](#) ou até de títulos como [Bravely Default](#) poderão desbloquear itens exclusivos e vantagens iniciais, dando um incentivo extra para quem acompanha a franquia desde o começo.

OCTOPATH TRAVELER 0
SAVE DATA BONUS CAMPAIGN

PLAY DATA BONUS ITEMS*

BLUE CAIT STATUE

Slightly increases EXP and Leaves obtained while placed.

BLUE OCTOUFF STATUE

Slightly increases JP obtained while placed.

*In addition to these, items can be obtained if you have play data from the following games !!

BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY HD Remaster	Fortifying Nut (M)
DRAGON QUEST III HD-2D REMAKE	Nourishing Nut (M)
DRAGON QUEST I & II HD-2D REMAKE	Invigorating Nut (M)

Effects from decorations of the same type do not stack.

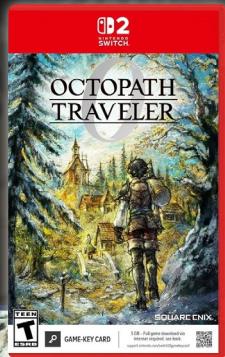


No fim das contas, **Octopath Traveler 0** promete uma mistura interessante de tradição e novidades. Entre batalhas estratégicas, oito personagens em combate, reconstrução da vila natal e mistérios de Orsterra, a prequela deve conquistar tanto fãs antigos quanto novos jogadores.



Visualmente, mantém a essência HD-2D da série, mas a expectativa é grande para ver se a Square Enix explorará mais detalhes entre cidades e assets. Infelizmente, ainda não temos informações concretas sobre idiomas, com dados confirmados apenas em inglês e japonês.

Agora, só nos resta aguardar novas informações ou o lançamento que se aproxima, ansiosos para ver Orsterra ganhando vida — e nossa história recomeçando do zero. 



Octopath Traveler 0 (Switch/Switch 2)

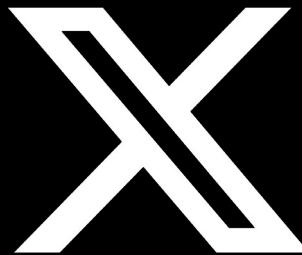
Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 04 de dezembro de 2025



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 **Renzo Raizer**Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Felipe Castello

Devon Pritchard: conheça a sucessora de Doug Bowser na presidência da Nintendo of America

No fim de setembro, a Nintendo pegou muita gente de surpresa ao anunciar uma grande mudança em sua liderança: Doug Bowser, presidente da Nintendo of America (NOA) desde 2019, deixará o cargo no final de 2025. A partir de 31 de dezembro, quem assumirá o posto será **Devon Pritchard**, uma executiva de longa data da companhia e, pela primeira vez na história da subsidiária, uma mulher estará à frente da NOA. A notícia marca o fim de uma era e o início de outra e levanta a curiosidade de muitos fãs e profissionais da indústria: afinal, quem é Devon Pritchard e o que podemos esperar de sua gestão?

Uma veterana da casa

Apesar de seu nome não ser tão conhecido fora dos bastidores, Pritchard está na Nintendo of America há quase duas décadas. Ela entrou para a empresa em 2006, liderando o departamento jurídico durante uma fase de transição de presidência, que passou de Tatsumi Kimishima para Reggie Fils-Aimé — sim, o lendário **Reggie**.



Antes de ingressar na Nintendo, Pritchard já acumulava uma formação impressionante. Ela é doutora em Direito pela Gonzaga University School of Law desde 2001, e possui Bacharelado em Ciências Biológicas pela Kansas State University, onde também foi jogadora do time universitário de vôlei.

Após ingressar na Nintendo, Pritchard expandiu seu papel na empresa, assumindo funções nas áreas de Marketing, relações com publicadoras e assuntos corporativos. Desde 2021, ela ocupa o cargo de vice-presidente executiva de Receita, Marketing e Experiência do Consumidor — um título que já deixava claro seu envolvimento direto nas operações mais estratégicas da Nintendo na América.

Esse percurso segue um padrão comum entre os líderes da NOA. Tanto Reggie Fils-Aimé quanto Doug Bowser começaram suas carreiras na empresa como vice-presidentes de vendas e marketing, e até Kimishima chegou à presidência com forte bagagem em finanças. A história mostra que, quando a Nintendo procura um novo presidente para sua subsidiária americana, costuma olhar primeiro para dentro de casa, especialmente para seus setores de marketing e negócios.

Tatsumi Kimishima

Doug Bowser

Essa combinação de formação científica, jurídica e esportiva reflete bem o perfil analítico e disciplinado que ela traz para a Nintendo, características que, segundo colegas de trabalho, sempre se destacaram em sua liderança.

Nem todo presidente precisa ser um “gamer hardcore”

Se o nome Reggie Fils-Aimé evoca lembranças de memes, carisma e aparições marcantes em Directs e eventos, a era de Doug Bowser foi mais discreta e estável. E tudo indica que Devon Pritchard seguirá uma linha parecida.

Ex-funcionários da NOA, como [Kit Ellis e Krysta Yang](#), comentaram recentemente sobre o perfil da nova presidente. Segundo eles, Pritchard entende profundamente o papel da Nintendo na indústria, mesmo não sendo uma jogadora assídua.



“Ela definitivamente ama a Nintendo”, disse Krysta. “Como todos nós, tem memórias de infância com os jogos da empresa. Talvez não jogue por muitas horas todos os dias, mas entende o mercado e o que torna a Nintendo única.”

Kit complementa que Pritchard costuma enxergar a marca também através da visão de seus filhos mais jovens, o que a ajuda a manter uma percepção sensível sobre o público-família da empresa.

Um detalhe curioso que chamou a atenção entre os fãs é uma foto antiga de Pritchard segurando um Bulborb de pelúcia, de Pikmin. Imagem que chegou a ser sua foto de perfil no LinkedIn. Embora isso tenha alimentado especulações sobre ela ser fã da franquia, Krysta Yang esclareceu que “ela não é particularmente fã de Pikmin”.

Ainda assim, é interessante ver uma executiva de alto escalão da Nintendo expressando afeto por elementos da marca, mesmo que de forma simbólica – um contraste sutil, mas bem-vindo, num mundo corporativo que costuma ser frio e impersonal.



O legado de Doug Bowser

Antes de olhar para o futuro, vale relembrar a era Bowser. Quando assumiu o cargo em 2019, ele herdou uma Nintendo em meio ao auge do sucesso do Switch e conduziu a empresa por seis anos de estabilidade e crescimento.



Bowser pode não ter sido uma figura midiática como Reggie, mas foi eficiente. Sob sua liderança, a NOA atravessou o lançamento do Nintendo Switch 2, que bateu recordes de vendas, e manteve a imagem da marca sólida e positiva, mesmo durante um período turbulento para a indústria de games.

Pritchard fez questão de deixar uma mensagem pública de agradecimento a Bowser em seu [LinkedIn](#), dizendo:



“Parabéns por uma carreira incrível, Doug! Você foi um líder fantástico, e é uma honra continuar construindo sobre a base que você criou aqui na Nintendo. Em nome de toda a equipe da Nintendo of America, desejo a você uma aposentadoria merecida e feliz!”

O futuro da Nintendo of America

Com a chegada de Devon Pritchard, a expectativa é de continuidade e não de ruptura. A Nintendo atual prefere uma liderança discreta, estável e estratégica, longe dos holofotes e próxima das decisões práticas.

Nos últimos anos, a empresa tornou-se menos dependente de “rostos públicos” e mais centrada em sua própria marca e produtos. Assim, é provável que Pritchard siga o mesmo caminho de Bowser: aparecendo ocasionalmente em eventos e transmissões, mas mantendo o foco nos bastidores.



Mesmo assim, o simples fato de ser a primeira mulher a liderar a Nintendo of America já carrega um peso histórico importante e pode inspirar uma nova geração de profissionais dentro e fora da indústria dos games.

Em um momento em que a Nintendo entra em uma nova fase, com o Switch 2 consolidado e franquias como Mario, Zelda e Pokémon mais fortes do que nunca, Devon Pritchard assume o comando com a missão de preservar o equilíbrio entre tradição e inovação.



E como fica o Brasil?

O Brasil não possui uma sede própria da Nintendo, então o país está sob a responsabilidade da Nintendo of America. Na verdade, toda a América Latina está sob a supervisão deles – todas as ações e diretrizes aplicadas na região passam por lá. Ou seja, tudo o que acontece no Brasil é autorizado diretamente pela Nintendo of America.



Nosso querido Doug Bowser, quando assumiu a presidência da Nintendo of America, foi o grande responsável por trazer a Nintendo de volta ao Brasil. Primeiro com algumas participações modestas, depois com a venda oficial dos consoles, a abertura da eShop brasileira e, mais tarde, o retorno das mídias físicas ao país. Também tivemos presença da marca em grandes eventos como a BGS, a Gamescom e até a CCXP, além do início das traduções de jogos para o português. Agora, com o Switch 2 sendo lançado de forma simultânea no mundo todo – mesmo que algumas coisas ainda não estejam totalmente disponíveis por aqui –, é possível dizer que tudo isso aconteceu dentro da gestão do Doug Bowser.

Com a troca de presidência, é natural que algumas diretrizes mudem, mas acredito que podemos ficar tranquilos quanto a isso. A Nintendo tem uma estratégia clara e deve continuar seguindo o plano de expandir suas atividades no Brasil. Se a nova liderança mantiver a mesma linha de pensamento e estratégia, não devemos ver grandes mudanças nesse sentido.

Espero de verdade que a Nintendo continue crescendo por aqui e que os jogos sigam sendo localizados para o português do Brasil – e, quem sabe, que os preços também fiquem um pouco mais acessíveis para os jogadores brasileiros. 



Revista GameBlast #90

Neste mês, exploramos um grande recomeço no melhor estilo 2D-HD em Octopath Traveler 0.



Ainda nesta edição, trazemos diversas análises sobre os jogos do momento: The Outer Worlds 2, Possessor(s) e Dragon Quest I & II HD-2D Remake!

Baixe já a sua!

Estratégias, histórias e a nova era de Orsterra.

por **Coelho no Japão**Revisão: Equipe Coelho
Diagramação: Leandro Alves

COELHO no JAPÃO

+

NINTENDO BLAST

Os jogos de outubro 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

COELH no JAPÃ

Hollow Knight: Silksong

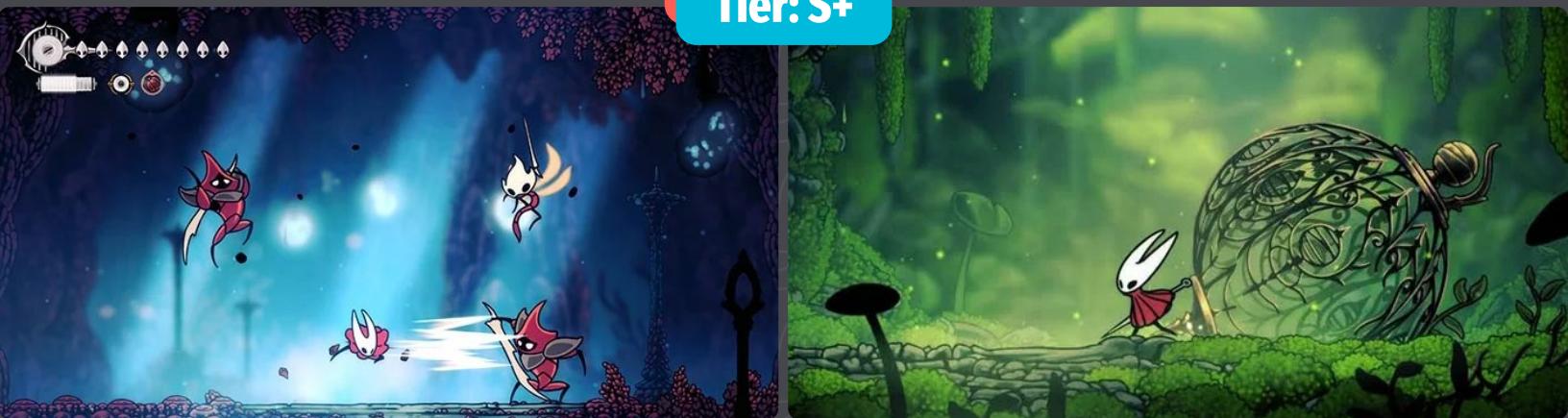
A espera acabou a valeu a pena. Silksong mantém o padrão elevado de metroidvania do primeiro jogo, trazendo um mapa ainda maior e desafios ainda mais difíceis incluindo, claro, uma coleção de chefes desafiadores.

O clímax porém, segue sendo sua atmosfera, cenários e personagens, que fazem com que a aventura longa (se prepare pra pelo menos 30 horas) seja satisfatória do começo ao fim.

Dentre as novidades em relação ao primeiro, estão as missões secundárias encontradas nas vilas, que vão mudando e atualizando, o que mostra que o jogo não é feito pra ser linear, revisite as vilas passadas e de tempos em tempos, terão objetivos novos lá; além disso, o jogo agora possui brasões, que são como classes, elas mudam coisas como velocidade, alcance, tipo de ataque e até como a barra de especial (linha) é usada, algumas são mais defensivas, ofensivas, ou mesmo mais básicas, e o legal é que nelas podemos equipar amuletos diversos, criando uma variedade de gameplay, embora seja algo opcional, já que você pode jogar do início ao fim com o mesmo brasão.

Silksong é mais de Hollow Knight, com boas ideias novas, embora, não traga nenhuma revolução, o que não tira o posto dele como um dos melhores metroidvanias de sempre e um dos melhores jogos do ano.

Tier: S+



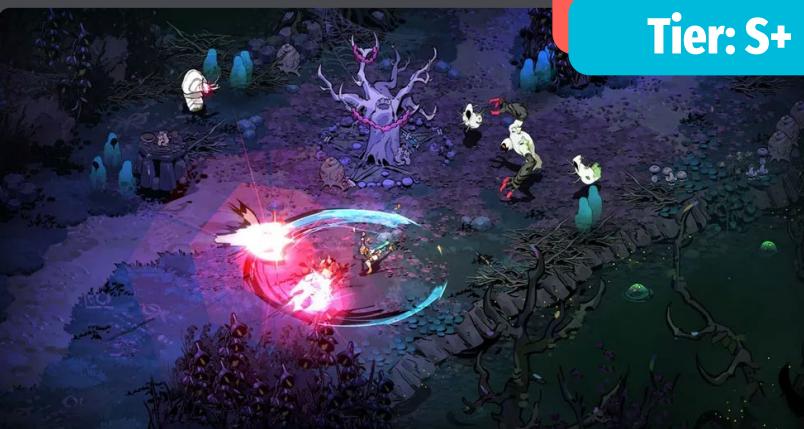
Hades II

Um dos jogos mais “redondinhos” já feitos, já que se trata de uma evolução do já incrível Hades, mas ainda por ser um jogo que passou mais de um ano em acesso antecipado, apenas colhendo feedbacks dos jogadores.

Dentre as novidades desse roguelike de ação, está o sistema de coleta de recursos que proporcionam fazer poções num caldeirão em nossa base, e que servem pra expandir as possibilidades de locais ou mecânicas, o seu sistema de cartas que são upgrades permanentes mas que precisam ser escolhidas num limite (só muitas cartas, mas não temos muitos espaços pra equipar, então escolha bem as suas favoritas). Mas o grande destaque e que deve influenciar muitos os próximos roguelikes é o fato de serem 2 locais, 2 campanhas que vamos alternando pra recolher materiais diferentes, e progredir na história. O jogo também se mostra ainda mais ofensivo, com um novo tipo de especial e um ataque em área.

Todo o resto, se mantém: diversas armas que jogam bem diferente e podem ser melhoradas; diversas habilidades de deuses gregos que somadas geram possibilidades infinitas, designs incríveis, cenários deslumbrantes, músicas marcantes e um enredo ainda sobre a família do guardião do submundo, Hades, que agora está confinado por seu pai Cronos até que nós, controlando Melinoe, filha de Hades, liberte nossos familiares.

Tier: S+



Sonic Racing Crossworlds

No Switch 1, Sonic Racing Crossworlds é o pior lugar pra se jogar pela diferença de 60 pra 30 quadros por segundo. Mas a SEGA entendeu isso e deixou o preço mais baixo no console. Sendo assim, é uma forma mais econômica de conhecer as pistas que possuem portais que levam pra outras pistas (uma mecânica honestamente bem difícil de implementar, é um feito técnico no console). E mesmo assim, a versão tem crossplay, todos os personagens, e é um jogo interessantíssimo pra quem quer algo mais rápido que Mario Kart e que curte personalizar carros, tanto no sentido de habilidades quanto visuais, então, a gameplay é muito variável por conta desses amuletos que equipamos, mas também pela variedade de carros e todos eles tem MUITAS opções de customização visual. O jogo também funciona bem pra multiplayer local, já que um dos seus modos é quase um parque de minigames com mecânica de times.



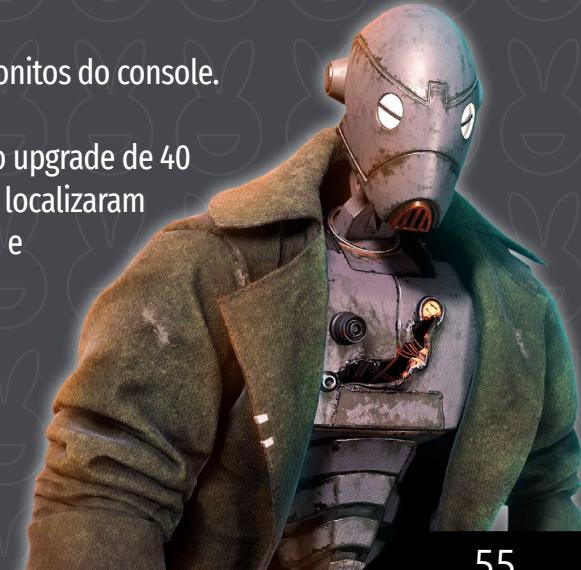
Tier: A

Star Wars Outlaws

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.



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 complecionistas, e serão dezenas das mais tranquilas horas jogando que você pode ter.



Tier: A+

EA Sports FC 26

Estreando a série no Switch 2, EA FC 26 adiciona uma série de melhorias e adições baseado no feedback dos jogadores, o que inclui uma divisão de 2 jogabilidades e um modo Team gigantesco em conteúdo. A versão Switch 2 é baseada na nova geração, e por isso, é muito mais bonita que a do 1. Porém...essa versão switch 2 precisa de DUAS melhorias urgente: um modo performance de 60 quadros por segundo, e o crossplay, pois hoje o Switch vive isolado, até mesmo entre os 2 consoles, pois jogadores da versão Switch 2 ganham a versão Switch 1 pra jogar com amigos de Switch 2, mas, tem que jogar a versão piorada.



Tier: A

Dragon Ball Gekishin Squadra

Trazendo um MOBA de DragonBall, Gekishin Squadra tem lá suas regras únicas, e é um jogo que enquanto durar, vale a pena por ser grátis. Mas de fato, ele ainda é um pouco confuso, sua mecânica de K.O. ao pegar uma esfera parece muito simples pra ser algo tão decisivo. O bom é que o jogo tem preços mais em conta e o jogo tem muitos personagens grátis pra conseguir. Em resumo, não impressiona, não é o melhor MOBA grátis, mesmo no Switch, mas, dá pra se divertir bastante sem gastar, e mesmo se for gastar, não precisa gastar tanto.



Tier: B

Final Fantasy Tactics - The Ivalice Chronicles

Um dos jogos mais clássicos da Square retorna, numa remasterização com muitos acertos, embora, alguns elementos que poderiam ser melhor, considerando a grandiosidade do jogo e do ótimo histórico da Square com remakes, como na série Dragon Quest. Mas o jogo continua sensacional, tem mais opções e qualidades de vida do que nunca, e segue sendo uma das melhores coisas que você pode jogar no segmento Tactics, realmente uma lenda dos games que sobreviveu ao tempo.

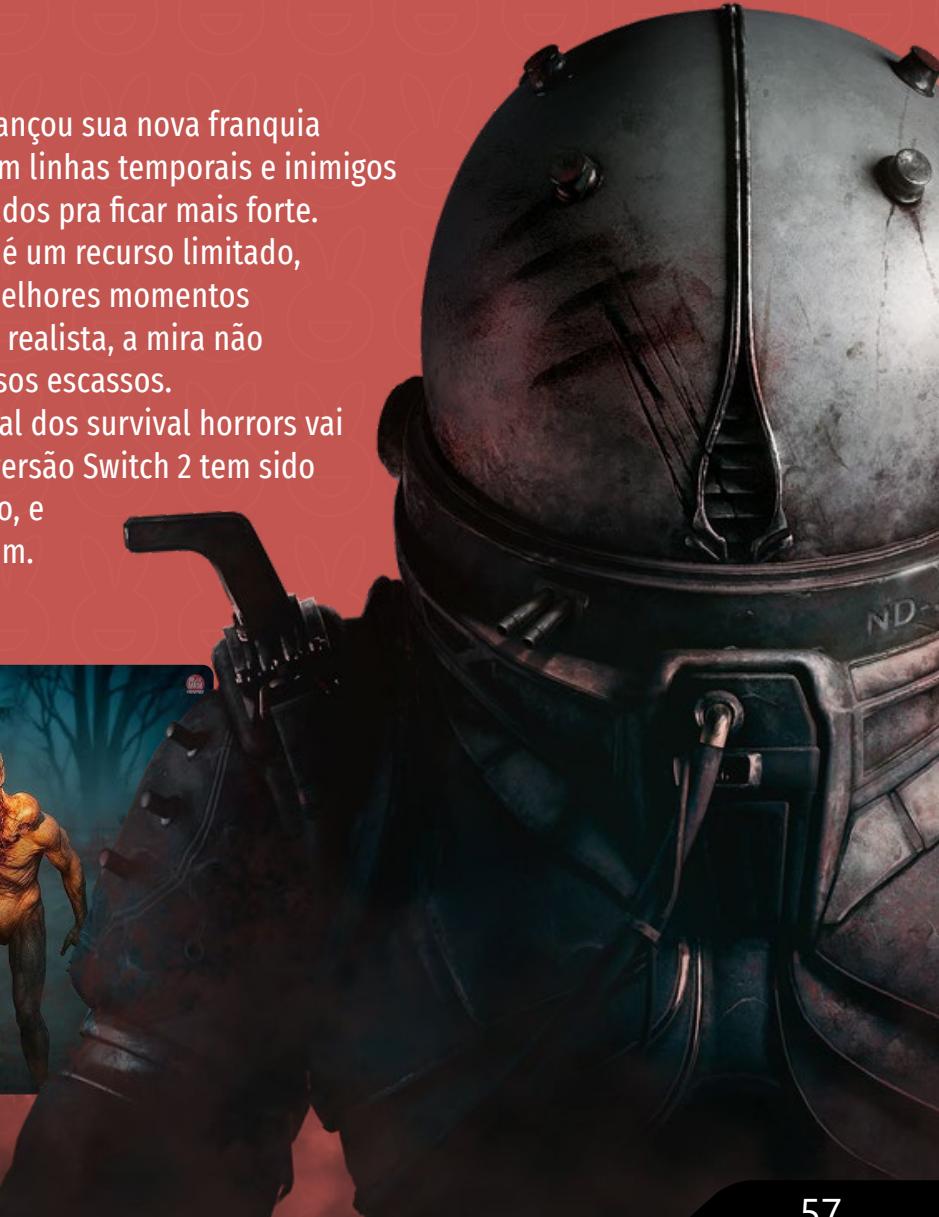
Tier: A+



Cronos The New Dawn

A empresa de jogos de terror, Bloober Team lançou sua nova franquia misturando um pouco de sci-fi com viagens em linhas temporais e inimigos que sugam corpos de outros inimigos derrotados pra ficar mais forte. A solução é queimar o corpo derrotado, mas, é um recurso limitado, então, o jogador precisa ponderar quais os melhores momentos pra se gastar seu fogo. O combate é pesado e realista, a mira não fica parada, os tiros são pesados, e são recursos escassos. É um jogo típico pra fãs de um estilo, o pessoal dos survival horrors vai ADORAR essas mecânicas dificultadoras. E a versão Switch 2 tem sido melhorada com o tempo também que é ótimo, e no portátil, em especial, fica MUITO, muito bom.

Tier: A+



Trails in the Sky Remake

A série Trails atingiu um pico altíssimo em desenvolvimento de mundo e combate, mas haviam 2 problemas: os jogos ficaram muito dependentes e são muitos jogos, e os visuais deixavam muito a desejar por serem basicamente reaproveitamentos. O remake de Trails in the Sky veio pra solucionar ambos os problemas. O primeiro, ele soluciona por ser o começo dessa longa história, e o segundo, estreando uma nova engine gráfica, que sim, não é o melhor gráfico do Switch 1 ou 2, mas, evolui MUITO os visuais da série.



O destaque fica pra como eles converteram um jogo chibi top-down em algo totalmente 3D, e ainda atualizando o combate para o dos jogos mais recentes, que mistura ação e turno, aqui podemos escolher em qual dos sistemas enfrentar os inimigos do mapa aberto, ele é ao mesmo tempo turno ou ação, e só algumas batalhas são pré-determinadas sobre o sistema a ser usado. O combate de ação é divertido mas o turno é ápice pela quantidade de magias e o sistema de área de efeito. É um jogo obrigatório pra fãs de JRPG, simples assim.

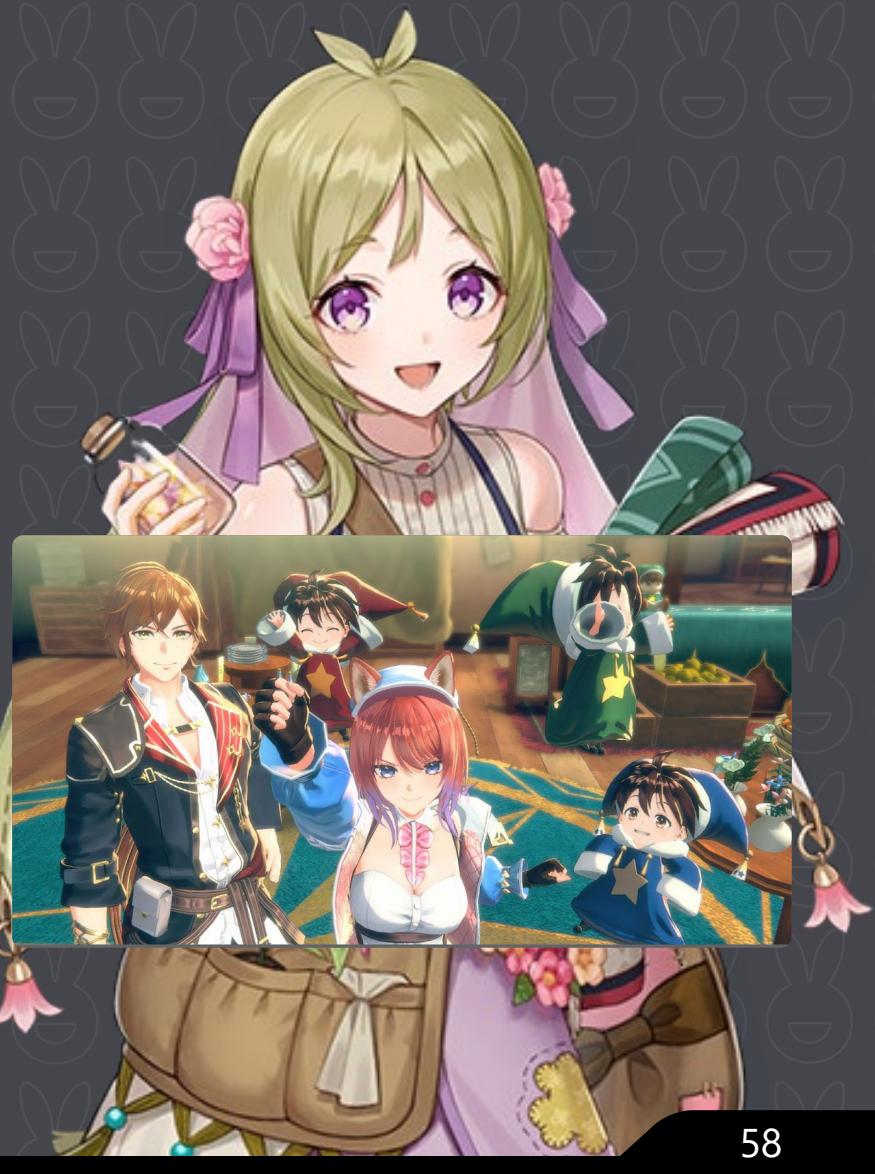
Tier: S

Atelier Resleriana

Após o jogo mais ambicioso da franquia Atelier, a série lança um segundo jogo de menor escopo, um combate de turno mais padrão, e expandindo o universo do jogo mobile.

É um jogo interessante pros mais puristas da série, que não querem um mundo aberto ou um combate que mescla com ação, como foi o último jogo da série, e é legal ver um pedaço desse mundo expandido, existem protagonistas de jogos anteriores retornando como a Sophie, mas... claramente não é um jogo tão bem feito, com tanto carinho...

Tier: B



Pac-Man World 2 Re-Pac

Com um remake bem sucedido, foi natural o segundo Pac-man world também receber o mesmo tratamento, e com o adicional de uma versão Switch 2 para gráficos ainda melhores ou uma performance ainda mais estável.

O jogo é super linear, mas o que impressiona é como ele tem muitos coletáveis e é difícil ter todos, então, mesmo sendo um corredor em linha reta, esse corredor precisa ser virado e revirado pra se achar tudo escondido, então a exploração ainda é um fator forte. Seu combate porém, é mais um “tá aqui pra dizer que tem”... mas pelo menos tem, e ajuda nas batalhas de chefe que são boas também.



Tier: B+

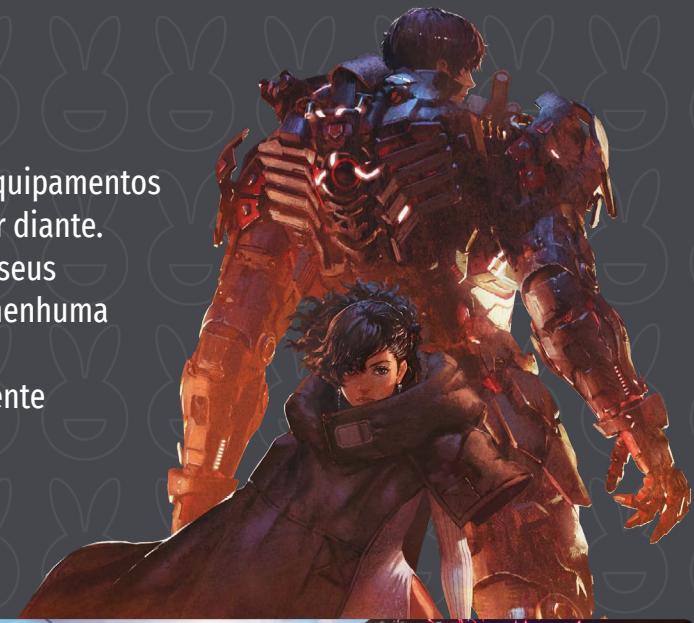
Não dá pra dizer que envelheceu bem a ponto de parecer um jogo novo, mas, certamente está mais longe de ser algo ultrapassado. Foi um acerto trazer o jogo de volta e ele está melhor do que nunca.

Daemon x Machina: Titanic Scion

Sequência do jogo online com sistema loot : faz missões, pega equipamentos melhores que permitem passar missões mais difíceis e assim por diante.

O jogo tenta trazer uma boa arte visual, história e música, e tem seus momentos sim, mas, no fim, não consegue convencer muito em nenhuma dessas áreas. É o típico jogo situacional, recomendado pra quem gosta de robôs gigantes e esse looping de gameplay, principalmente os que tiverem alguém pra jogar, mas, só esse público mesmo.

Tier: B+



The Touryst Deluxe

O jogo de aventura com elementos de puzzle, sandbox e exploração da Shin'en Multimedia ganhou uma versão melhorada pro Switch 2 e inclusive, a única versão na nossa eShop brasileira, já que a original de Switch 1 até hoje ,não veio pra cá.

O jogo brilha no level design, lembrando aquele espírito de jogos antigos onde a progressão era um grande “nó”, uma pequena ilha tem diversos objetivos onde a recompensa de uma missão possibilita a resolução do outro, e nisso, o jogador tá sempre engajado com um próximo objetivo. Visualmente, o jogo é também muito caprichado e nessa versão deluxe, está com novas missões ou mesmo extras como o arcade que podemos jogar dentro do jogo de Fast Zero, referenciado a outra série do estúdio que é de corrida.

Um jogo que fez seu dever de casa e está super aprovado.

Tier: A

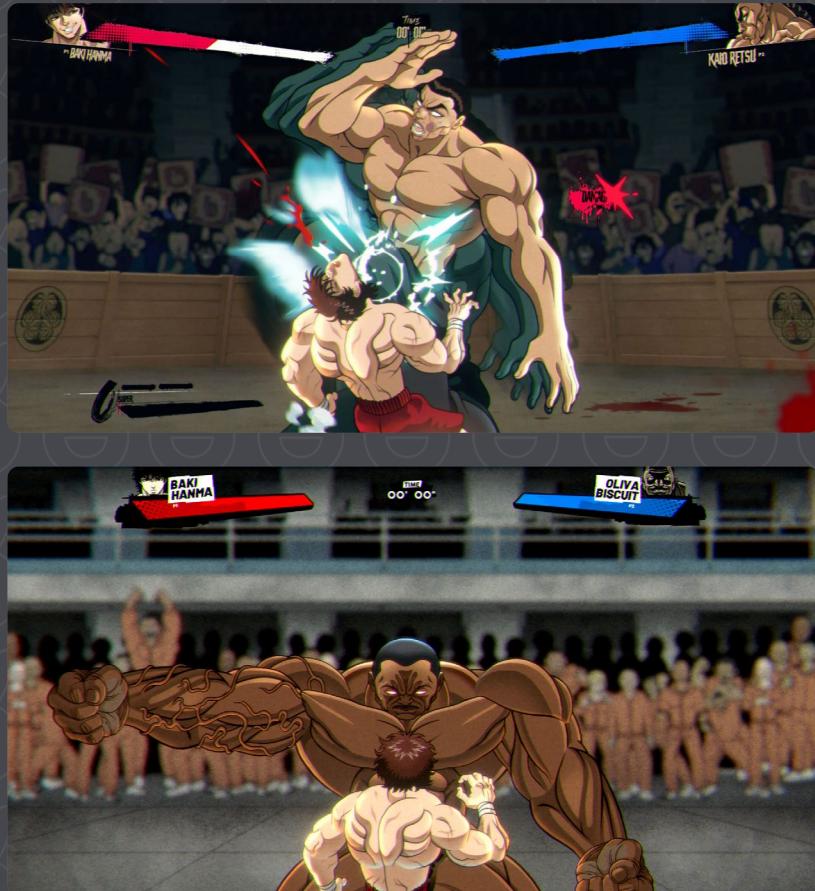


Baki Hanma: Blood Arena

Após o ótimo clone de Punch Out, thunder Ray, o estúdio latino-americana conseguiu licença do anime Baki Hanma e com isso, criou mais um jogo pros fãs dessa série da Nintendo.

As animações estão muito bonitas, o gameplay de luta, o mais importante, bem feito, porém, até mesmo o defeito do outro jogo continua aqui: duração. é um jogo muito legal, mas que vai te divertir por algumas horas, 10 no máximo ou mesmo em torno de 2 pros jogadores veteranos do estilo que jogarem apenas a campanha.

Tier: B+



Everybody's Golf Hot Shots

A série da Sony feita pelos criadores de Mario Golf, antes da parceria com a Nintendo, retornou pelas mãos da Bandai Namco e os desenvolvedores de Digimon Survive. Pois é, mudanças na publicadora e desenvolvedora haha O jogo traz algo mais “meio termo” entre arcade e simulador se compararmos com outros jogos como o próprio Mario Golf, e ele tem muitos modos de jogo, incluindo campanha, modos mais party pra 4 jogadores no mesmo videogame e outros.



Mesmo assim... é difícil recomendar pros que não sejam muito fãs de jogos desse esporte, já que seu visual não é legal, sua gameplay tenha um PÉSSIMO tutorial e em geral, tudo no jogo ainda deixa a desejar na execução. A parceria tem futuro e que bom que a série voltou, mas precisa de mais polimento e cuidado pra se manter forte nos dias de hoje.

Tier: C+

Earthion

De forma impressionante, Earthion consegue ser -LITERALMENTE- um jogo de MegaDrive em 2025, portado pros consoles atuais, e mesmo assim não ser datado. Seu sistema de escudo que permite o jogador levar danos e se recuperar caso jogue bem, sua gama de dificuldades e seu ótimo pixel art e trilha sonora fazem com que esse quase tributo aos anos 90 idealizado pelo compositor Yuzu Koshiro, se mostre uma das melhores coisas no gênero shmup, tanto no megadrive ou no Switch.



Tier: A



Mandragora: Whispers of the Witch Tree

Trazendo um soulslike 2D, com elementos de metroidvania e até Diablo, Mandragora traz um jogo muito bem feito e que consegue fugir da saturação de quaisquer desses gêneros. É um jogo de fantasia medieval totalmente ocidental, com aquele perigo que torna cada 5 minutos de caminhada um desafio, classes interessantes que fogem um pouco do óbvio e uma exploração que consegue ser uma mistura de tudo e ao mesmo tempo não te deixar sentido que já jogou algo nessa fórmula diversas vezes. Ele tem bons visuais em termos de textura e qualidade geral, mas mesmo assim, seria muito bom ter uma versão Switch 2 para que a resolução fosse maior.



Tier: B+

Towa and the Guardians of the Sacred Tree

Towa trouxe suas cartas pra se destacar no gênero roguelike de ação top-down num universo onde existem 2 Hades: ele tem um segundo personagem de suporte, e que pode ser controlado por outro jogador, localmente e online, embora, ainda seja um suporte. E ele também traz uma progressão diferente, com fases mais longas, só que, ao vencer, o progresso é permanente. Tudo isso num jogo com vários personagens jogáveis, uma arte linda e uma trilha ótima..... mas..... isso não foi suficiente pra dar destaque ao jogo... o coop é interessante como proposta, mas não foi tão bem executado, os personagens não mudam tanto assim de jogabilidade, e no geral, o jogo acaba ficando naquela prateleira dos jogos que são sim legais, mas que não se destacam pela distância de qualidade dos reis do gênero.

Vale a pena pra quem quer mais.



Tier: B+

Extremely Powerful Capybaras

E se em vez de vampiros sobrevivendo, fôssemos capivaras poderosas? Nesse Rogue-Horder temos o estilo vampire survivors com uma arte desenhada, e um multiplayer local ou online, bom pra jogar junto.

...é um jogo legal e que diverte, mas que não traz algum grande destaque, honestamente.

Tier: B



Extinction Rifts

Um jogo de tiro em primeira pessoa que recompensa o jogador pela velocidade, já que existe um combo a ser mantido, então, quanto mais inimigos em sequência conseguirmos derrotar, melhor, principalmente no fim da fase onde temos um monólito que só se quebra com um combo alto. É um jogo que é melhor no PC com muse, já que no Switch não tem controle de movimento. No Switch, ainda é um jogo que vale a pena jogar embora sua ambientação seja pouco inspirada e desafios de plataforma meio...."estranhos"?

Tier: C+



EXTINCTION RIFTS



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!

coelhonusnews.com

@coelhonusfeed

NINTENDO **BLAST**

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista