

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

#192 D E Z
2025



Análise

Metroid Prime 4: Beyond combina exploração, desafio e impacto visual

Animal Crossing

Tudo que vem na atualização 3.0 mais versão de Switch 2

Octopath Traveler 0

O que esperar da nova jornada pelo continente de Osterra

O Renascimento de FFVII no Switch 2

Finalmente temos um grande Final Fantasy de nova geração chegando de verdade a um console Nintendo. Com o Switch 2, **Final Fantasy VII Remake Intergrade** entra para a biblioteca sem cloud, cortes ou limitações, e isso merece destaque – por isso preparamos uma matéria especial sobre o desempenho e a experiência do game no novo hardware. Também analisamos alguns dos principais lançamentos do fim de ano, como **Octopath Traveler 0**, **Dragon Ball Sparking! ZERO** e **Metroid Prime 4: Beyond**, além das novidades da **atualização 3.0 de Animal Crossing: New Horizons**. E, por ser nossa última edição do ano, desejamos boas festas e ótimos jogos nas férias!

Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR
DE PAUTAS
Leandro Alves



SUPERVISOR
DE REVISÃO
Vitor Tibério



DIRETOR DE
ARTE/ CAPA
Leandro Alves



SUPERVISOR DE
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello



REDAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Renzo Raizer



REVISÃO
Beatriz Castro
Cristiane Amarante
Johnnie Brian
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



03 | CAPA
Final Fantasy VII Remake
Intergrade (Switch 2)



11 | ANÁLISE
Octopath Traveler 0
(Switch/Switch 2)



24 | ANÁLISE
Dragon Ball Sparking!
ZERO (Switch/Switch 2)



33 | ANÁLISE
Assassin's Creed
Shadows (Switch 2)



44 | ANÁLISE
Metroid Prime 4: Beyond
(Switch/Switch 2)



58 | PRÉVIA
Animal Crossing: New Horizons
(Update 3.0 + Versão de Switch 2)



66 | COLUNA
Jogos de novembro jogados
pela Equipe Coelho no Japão

COELHO
no JAPÃO

74 | BLAST FROM THE PAST
Mario & Luigi: Partners
in Time (DS)





por Leandro Alves

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Felipe Castello



FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

O retorno de Midgar no Switch 2

Cloud e equipe finalmente encontram no Switch 2 um lar à altura da aventura. Depois de longos anos de espera, uma das histórias mais emocionantes no mundo dos games recebe um merecido retrabalho e nas mãos de um grande criador, Naoki Hamaguchi! Final Fantasy VII conquistou fãs no mundo todo seguindo uma história à frente do seu tempo, Cloud e cia deixaram saudades, mas a Square Enix resolveu presentear os seus fãs em 2020. Cinco anos depois, chegou a vez do Nintendo Switch 2. Finalmente, Cloud e companhia desembarcam em um hardware capaz de fazer justiça ao remake. As informações utilizadas nesta prévia foram reunidas a partir de pesquisas na internet, consultando materiais oficiais, sites especializados e conteúdos divulgados pela comunidade.

Midgar como você nunca viu

Final Fantasy VII Remake Intergrade é o ponto de partida da nova trilogia que revisita o clássico de 1997, agora com uma abordagem moderna, cinematográfica e cheia daquele brilho especial que só a Square-Enix sabe entregar. Em vez de simplesmente remontar a aventura inteira, o estúdio decidiu destrinchar cada parte da jornada, ampliando personagens, cenários e temas que já eram fortes no original – e, honestamente, é impressionante como tudo ganha uma nova vida.



A versão Intergrade, lançada primeiro no Playstation 5, chega como uma edição turbinada do Remake. Aqui, Midgar parece respirar: iluminação mais realista, texturas caprichadas e uma performance muito mais estável fazem toda diferença, especialmente quando a cidade está no caos ou quando o jogo resolve exibir sua veia cinematográfica. É aquele tipo de upgrade que você percebe na hora.





E, para completar o pacote, temos o Episode INTERmission, estrelado pela sempre carismática **Yuffie Kisaragi**. A miniaventura acompanha sua infiltração em Midgar em busca de um artefato valioso, trazendo um combate mais ágil, áreas inéditas e conexões interessantes com o que vem pela frente na saga. É um bônus que não só expande o universo como deixa um gostinho de “quero mais” – e, olha, funciona.



Switch 2 aguenta o tranco?

Quando pensamos em Final Fantasy VII Remake Intergrade chegando ao Switch 2, a primeira dúvida é inevitável: como esse monstro visual vai se comportar no novo hardware da Nintendo? A boa notícia é que as expectativas são altas. A Square-Enix confirmou que a versão para Switch 2 mira “30 fps estáveis, com performance suave e visuais nítidos”.



É claro que, em comparação direta com o PlayStation 5, algumas diferenças vão aparecer. Mas, pelo que sabemos até agora, a versão do Switch 2 deve ficar muito mais próxima da edição do Playstation 5 do que de uma versão cloud. Só de saber que o jogo vai rodar de forma nativa já dá um alívio.



Ainda assim, alguns ajustes são esperados: sombras mais simples, menos partículas voando pela tela e uma distância de renderização um pouco menor. Nada fora do comum para um título desse porte. Em troca, o Switch 2 deve entregar ganhos importantes – como loadings bem mais rápidos e um visual mais estável, aproveitando melhor o novo hardware. E, se os rumores sobre suporte a tecnologias tipo DLSS se confirmarem, essa versão tem tudo para surpreender e até entregar uma fluidez que ninguém apostaria em um portátil como foi em [Cyberpunk 2077: Ultimate Edition](#).



No fim das contas, o sentimento é de equilíbrio. Com certeza não será o Intergrade mais bonito já feito, mas tem cara de que será a melhor versão portátil do jogo – e, para quem gosta de jogar no modo portátil tanto quanto eu, isso já vale muito.

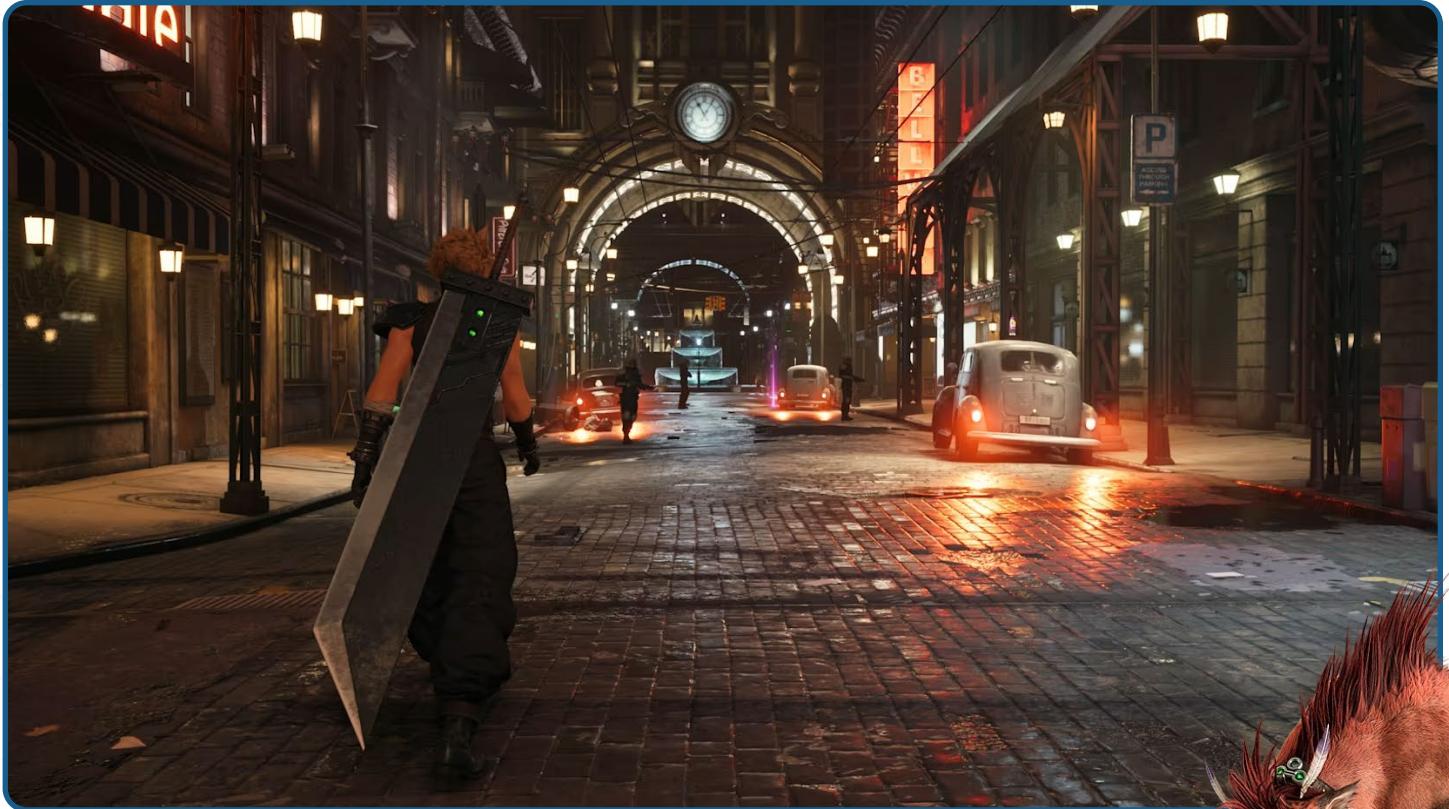
Jogabilidade e mudanças

O sistema de combate de Final Fantasy VII Remake Intergrade segue firme com a mistura que conquistou os fãs: ação frenética somada ao clássico ATB. É aquele meio-termo perfeito – você bate, esquiva e corre pela arena, mas também pausa para pensar e escolher a habilidade certa na hora certa. Para quem lembra do ritmo do FFVII original, aqui tudo é mais acelerado, mais intenso e, sinceramente, bem mais gostoso de jogar. Lembra um pouco o sistema de combate de Final Fantasy XII The Zodiac Age, que é considerado por muitos um dos melhores.



E, se utilizarem a tecnologia do HD Rumble mais caprichado, dá até para imaginar o impacto: golpes, explosões e habilidades especiais transmitindo aquela vibração na medida certa. Pequeno detalhe? Sim. Mas é justamente esse tipo de coisa que deixa a experiência ainda mais imersiva – especialmente no modo portátil, onde tudo parece mais próximo.





Por que vale ficar de olho

Final Fantasy VII Remake Intergrade chegando ao Switch 2 representa muito mais do que “mais um grande lançamento” – é quase uma declaração de que o novo console da Nintendo finalmente está pronto para brincar no mesmo campo dos games AAA. Ver um jogo desse tamanho rodando de forma nativa no hardware já é um marco por si só, ainda mais depois de anos engolindo versões cloud que nunca fizeram jus ao potencial da série.

E, sinceramente, para quem viveu Final Fantasy VII nos consoles Nintendo apenas através dos spin-offs, essa é a chance de ouro: finalmente mergulhar na reimaginação completa da história de Cloud, Tifa, Aerith e companhia. É aquele tipo de oportunidade que, se você ama JRPGs, simplesmente não dá para ignorar.



Sabemos que essa não vai ser a versão mais poderosa do Remake – e tudo bem. Ela tem tudo para ser a mais acessível e, para muita gente, essa é justamente a peça que faltava para embarcar nessa jornada épica... especialmente se você, como eu, adora jogar no modo portátil. 



Final Fantasy VII Remake Intergrade (PC/PS5/XSX/Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero Ação, Aventura, RPG

Lançamento 22 de janeiro de 2026



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: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello

SWITCH

SWITCH 2

OCTOPATH TRAVELER™

O que esperar da nova jornada por Osterra

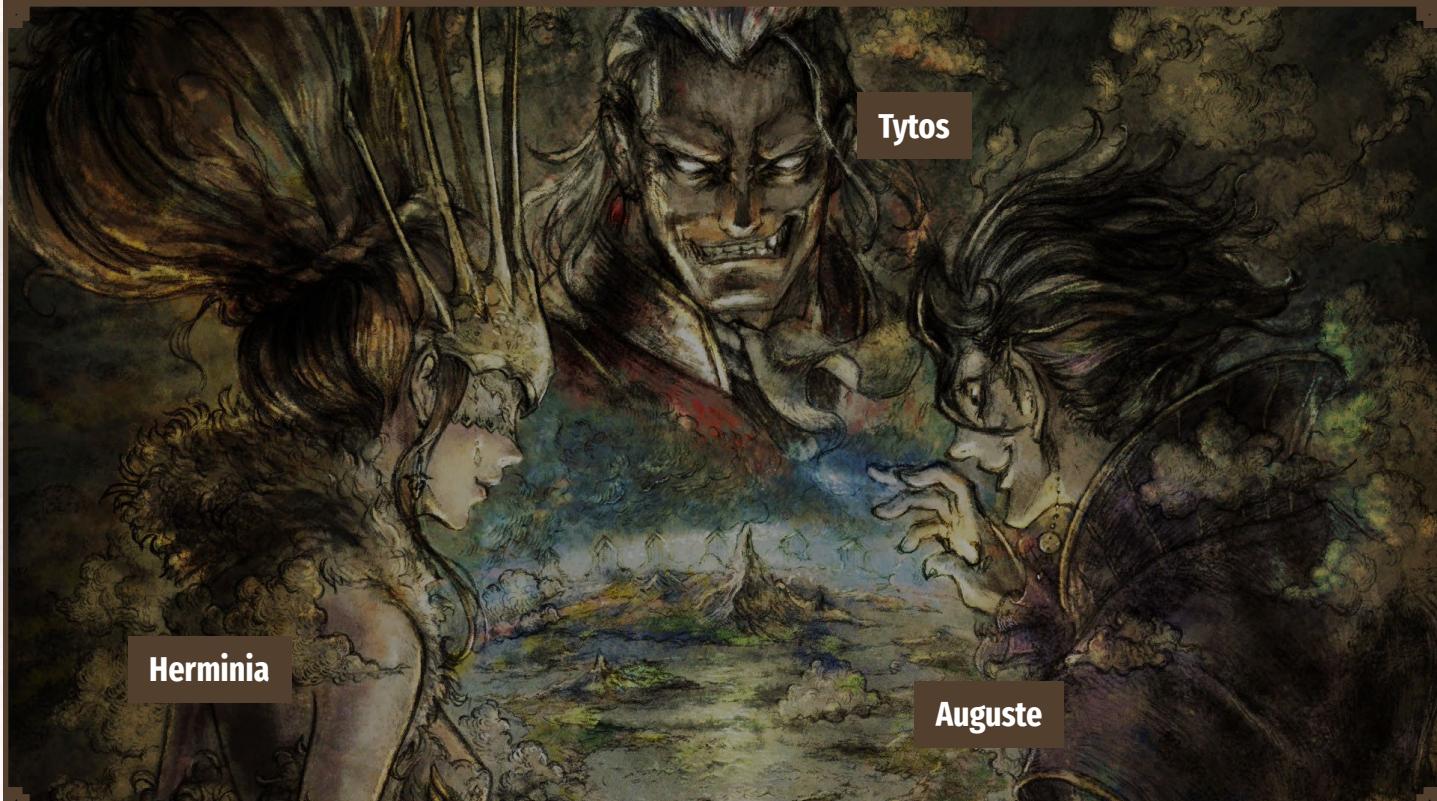
Enfim, uma das minhas franquias favoritas, do meu gênero favorito, chegou com seus padrões clássicos e novidades muito bem-vindas. **Octopath Traveler 0** renova o clássico RPG de turno em HD-2D da Square Enix com muitos personagens, uma vila para reconstruir e uma caminhada de renovação e vingança – tudo isso colocando você no centro da trama. Jogamos e contamos aqui o que achamos da nossa viagem pelas terras de Osterra.

Em busca de renovação e vingança

O ctopath Traveler 0 te coloca diretamente no olho do furacão logo após sua vila, Wishvale, ser atacada em meio a uma guerra desenfreada pela busca dos anéis divinos – artefatos antigos pertencentes aos deuses e capazes de conceder poder absoluto a quem os carrega.

Três vilões se apresentam logo no início, cada um guiado por desejos distorcidos:

- **Tytos**, antigo herói e atual governante de Embleglow, obcecado por mais poder;
- **Herminia**, a bruxa que corrompeu Valore com depravação em busca de riqueza infinita;
- **Augste**, dramaturgo renomado de Theatropolis, que transforma tragédias do povo em combustível para sua fama.

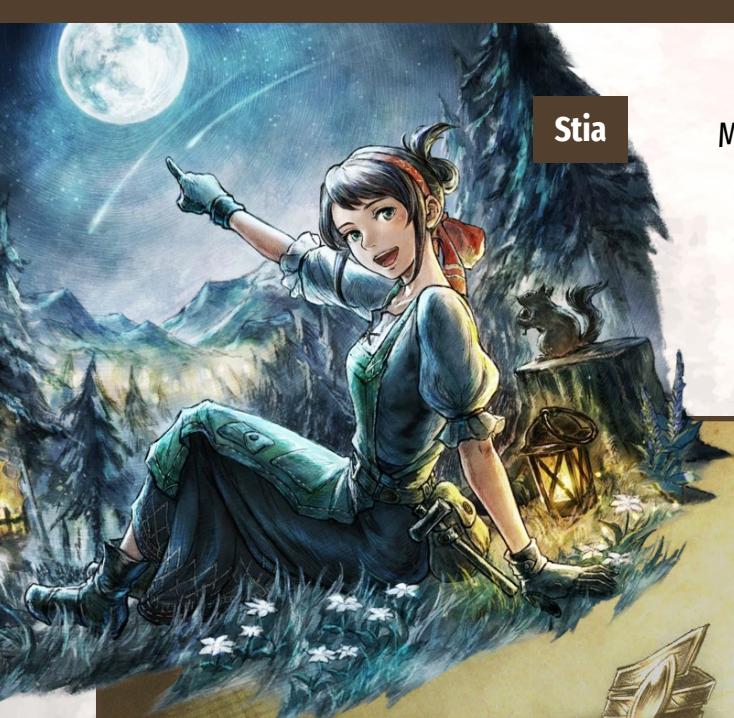


Cada um representa um extremo de seus desejos e molda o mundo à sua imagem através de mortes e caos.

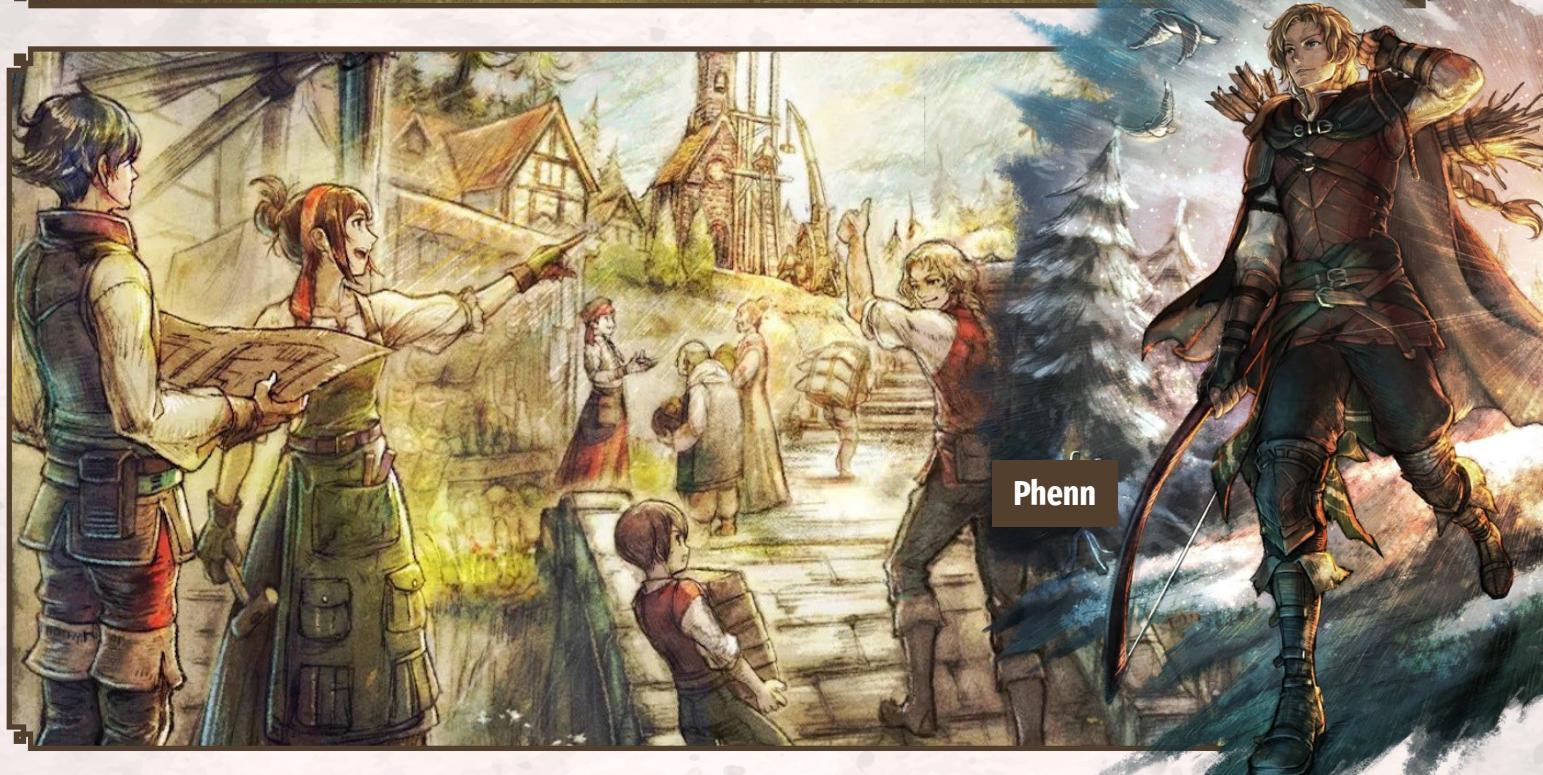
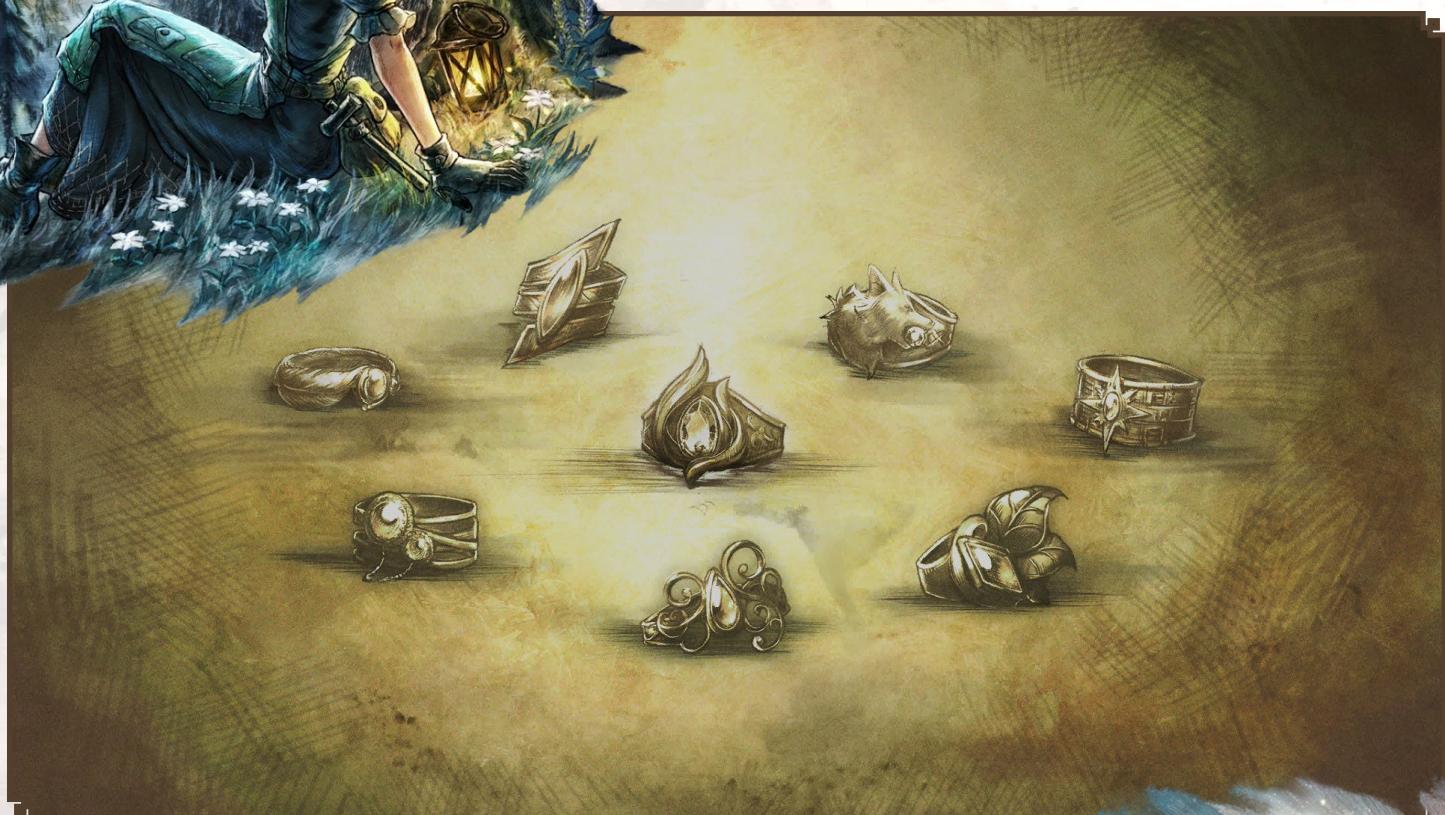
Como protagonista, você parte em busca de vingança pelos seus pais, amigos e por toda a vila destruída. Ao lado dos seus amigos de infância – Stia, a arquiteta, e Phenn, o hunter – começa uma jornada dupla: reconstruir Wishvale e enfrentar os inimigos que ameaçam Osterra.



Stia



Mas isso é apenas o início. Por trás dos vilões há uma figura ainda mais poderosa, a verdadeira mente por trás de todos os desejos corrompidos. Como o escolhido pelo anel de Aelfric, o deus que trouxe a primeira chama do céu, selou Galdera e restaurou a luz em Osterra, você descobre que precisa reunir os demais anéis e selá-los mais uma vez.



Renovação

Um dos elementos que mais chamou atenção nos trailers foi o sistema de crafting e reconstrução da vila – e com razão. Sua vila possui níveis, e liberar recursos depende de cumprir missões específicas. A cada missão concluída, novos personagens e estruturas chegam ao local, incluindo sobreviventes da tragédia. Esses recursos são fundamentais, pois liberam mecânicas essenciais para evoluir seu grupo e avançar na narrativa.



Diversas estruturas podem ser reconstruídas ou criadas do zero. O rancho, por exemplo, fornece vegetais e itens para cozinhar pratos que concedem bônus variados. O Training Ground permite treinar personagens que não estão na party – o que ajuda bastante, já que o jogo possui mais de trinta personagens recrutáveis. Além de subir níveis, é possível ensinar técnicas masterizadas para outros personagens.



Outra estrutura vital é a loja, que reúne todos os itens que você já comprou em algum momento. Aqui entra a Trade List, uma nova mecânica baseada nas Path Actions. A cada lista obtida, novos itens são adicionados à loja — mas eles mudam com o tempo. Se aparecer algo raro, reserve na hora. Eu perdi um item valiosíssimo por descuido.

No entanto, a evolução da vila me pareceu lenta demais. Muitas mecânicas importantes poderiam ser liberadas mais cedo. Acabei destravando algumas com mais de trinta horas de jogo, e isso deixou o processo um pouco monótono. Liberações mais ágeis poderiam tornar a experiência mais fluida.

Vingança

Os personagens recrutáveis não mudam de classe (Job), então há dois caminhos principais: aprender técnicas no Training Ground ou usar Action Skills, itens que funcionam como habilidades equipáveis — tanto ativas quanto passivas. Isso permite dar muita personalidade ao seu time. Imagine um Scholar com todas as magias elementais disponíveis!



Os pontos de classe (Job) estão de volta: você os utiliza para comprar habilidades, desbloquear slots adicionais para itens e skills ou masterizá-las para ensiná-las a outros personagens no Training Ground.

Status

Pius

Lv. 38 To Next Level
JP Held

Amity Lv.

2243 EXP
1855 JP

Job: Cleric
Weapon:
Influence: Fame

Attributes

Max. HP	2038	Max. SP	130
Phys. Atk.	159	Ele. Atk.	241
Phys. Def.	323	Ele. Def.	447
Accuracy	159	Speed	175
Crit.	143	Evasion	125

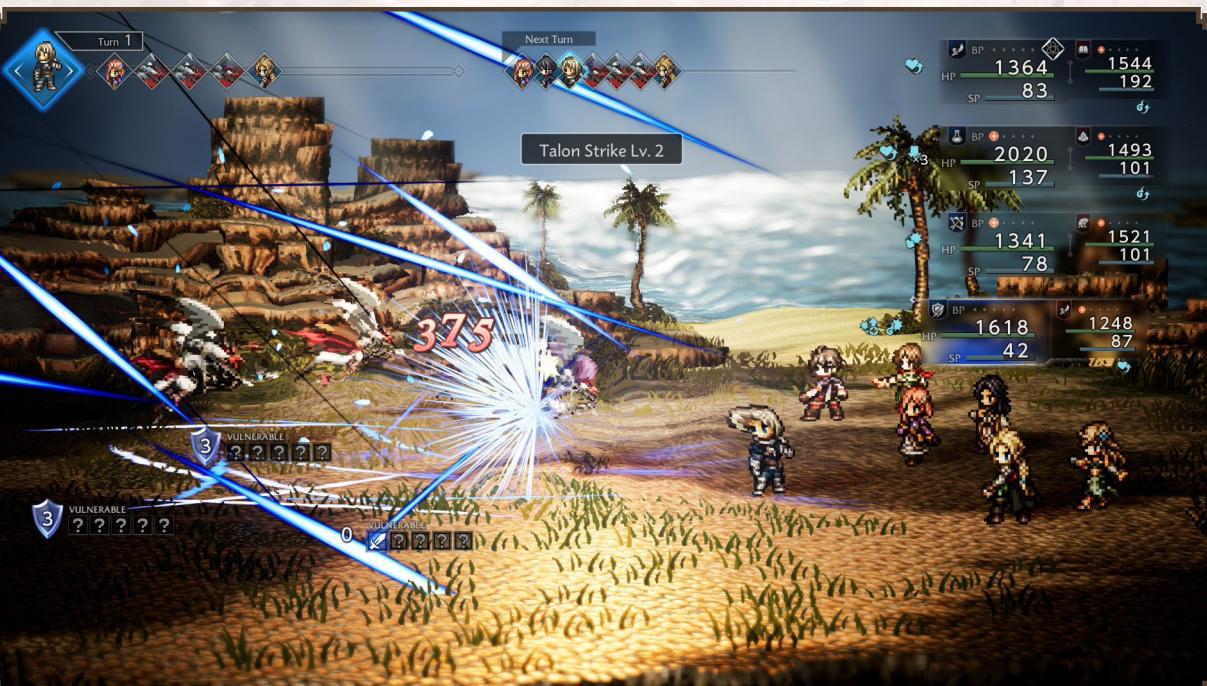


Mesmo personagens da mesma classe podem ter diferenças importantes, então vale gastar tempo entendendo cada um para montar a party ideal para sua estratégia. Gostei dessa mudança: ela deixa todos mais únicos e reforça a ideia de experimentação. E claro, recrutar personagens icônicos de Octopath Traveler é um presente à parte para os fãs.



Select an option.

As Ultimate Techniques também retornam, agora com até três níveis, oferecendo variações com maior duração, poder ou efeitos extras. Desde o início, o protagonista já é altamente customizável — visual, itens iniciais e uma das oito classes disponíveis. Em determinado momento, por exemplo, ensinei a classe Thief ao meu personagem e foquei totalmente em evasão e crítico, equipando tudo que reforçasse essas características. O sistema é profundo e satisfatório para quem gosta de customização, como eu.



O clássico duo Boost & Break também está de volta. Você acumula pontos de Boost por turno para aumentar o número de ataques ou fortalecer habilidades. Já o Break continua essencial: acertar fraquezas inimigas quebra suas defesas e abre uma janela para causar dano dobrado.

Outro diferencial é a possibilidade de levar até oito personagens na party. Quatro ficam na linha da frente, e os outros quatro, atrás, acumulando Boost e ficando a salvo. A troca estratégica entre linhas abre possibilidades novas e traz mais profundidade ao combate.



Viator



Alguns inimigos possuem defesas altíssimas – chegando a doze ou quatorze pontos – então é preciso pensar bem nos caminhos estratégicos para quebrar esses valores sem gastar recursos demais, mas foi necessário para equilibrar os combates, que são um dos pontos altos aqui.

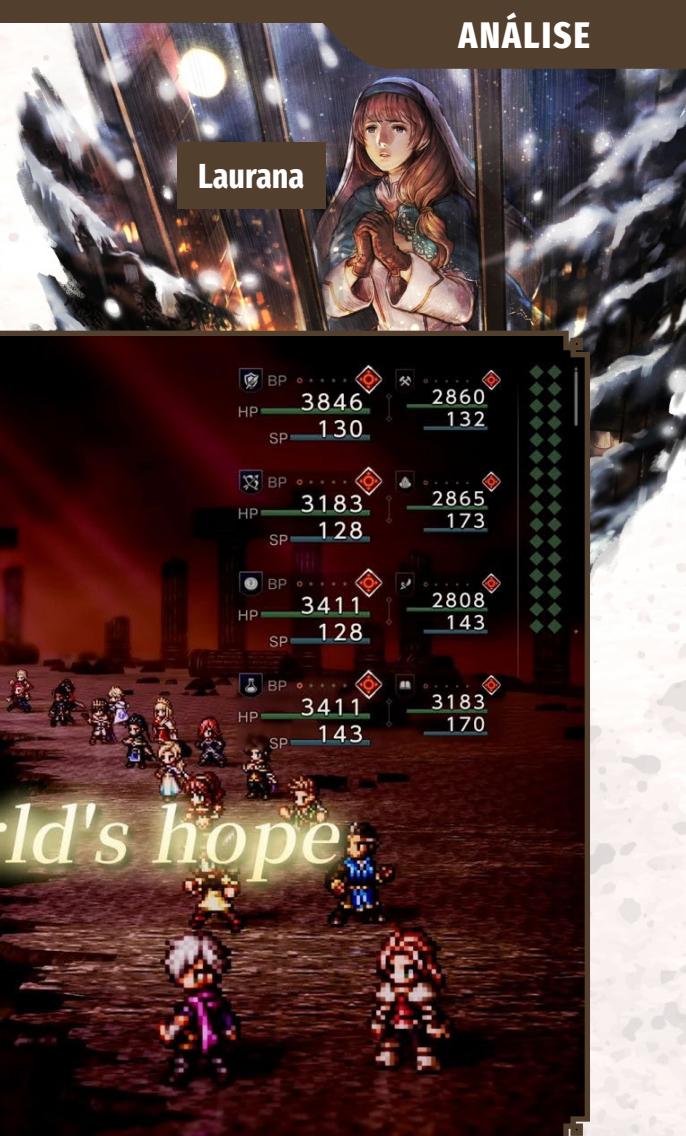
Poder, Fama e Riqueza



Osterra se estrutura em três pilares: poder, fama e riqueza – e seu rank nessas áreas aumenta conforme completam-se missões. Cada NPC possui um rank associado a um desses atributos. Por exemplo: um mercador em Valore pode ter riqueza nível oito, enquanto seu personagem está no nível sete. Isso afeta ações como negociar itens, investigar NPCs ou recrutá-los. Evoluir seu rank é essencial para acessar conteúdos e itens valiosos.



As missões se dividem entre secundárias, reconstrução da vila, campanha principal e missões específicas de personagens (que rendem novos membros para sua equipe). São mais de trinta personagens, e alguns só entram na party durante a história.



A beleza da viagem

Octopath Traveler II continua lindo. O estilo HD-2D está mais nítido, especialmente no Nintendo Switch 2, rodando em 1080p e 60 quadros por segundo com pequenas quedas. Efeitos, magias e iluminação estão melhores do que nunca. No entanto, alguns assets parecem se aproximar do visual de **Octopath Traveler: Champions of the Continent** – o que considero um pequeno retrocesso. Se você não jogou os anteriores, isso nem vai ser perceptível, e já deixo a recomendação: jogue os dois primeiros jogos também, são incríveis.



A exploração segue simples: cidades, rotas, dungeons e caminhos marítimos sem muitos desafios. Faltam puzzles para quebrar o ritmo. Os baús azuis trancados são novidade, além de subchefs espalhados pelo mapa que guardam baús dourados com itens avançados e materiais importantes para evoluir sua vila. Derrote todos — vale muito a pena.

Elite Enemies

Elite Enemies are powerful foes that lurk within dungeons.



The icon's color represents the enemy's strength.

Weak

Moderate

Strong

Defeat them to obtain valuable items that can be used to improve the town's facilities.
Make sure to be fully prepared before taking them on!

Close

O ciclo dia/noite de Octopath Traveler II não está presente aqui, e senti falta. Ele dava charme visual, alterava levemente a trilha e influenciava algumas mecânicas. Falando em música, não tem como errar: a trilha de Octopath Traveler continua magnífica, com rearranjos de temas clássicos e novas composições de altíssimo nível. Às vezes até coloco para ouvir enquanto trabalho.



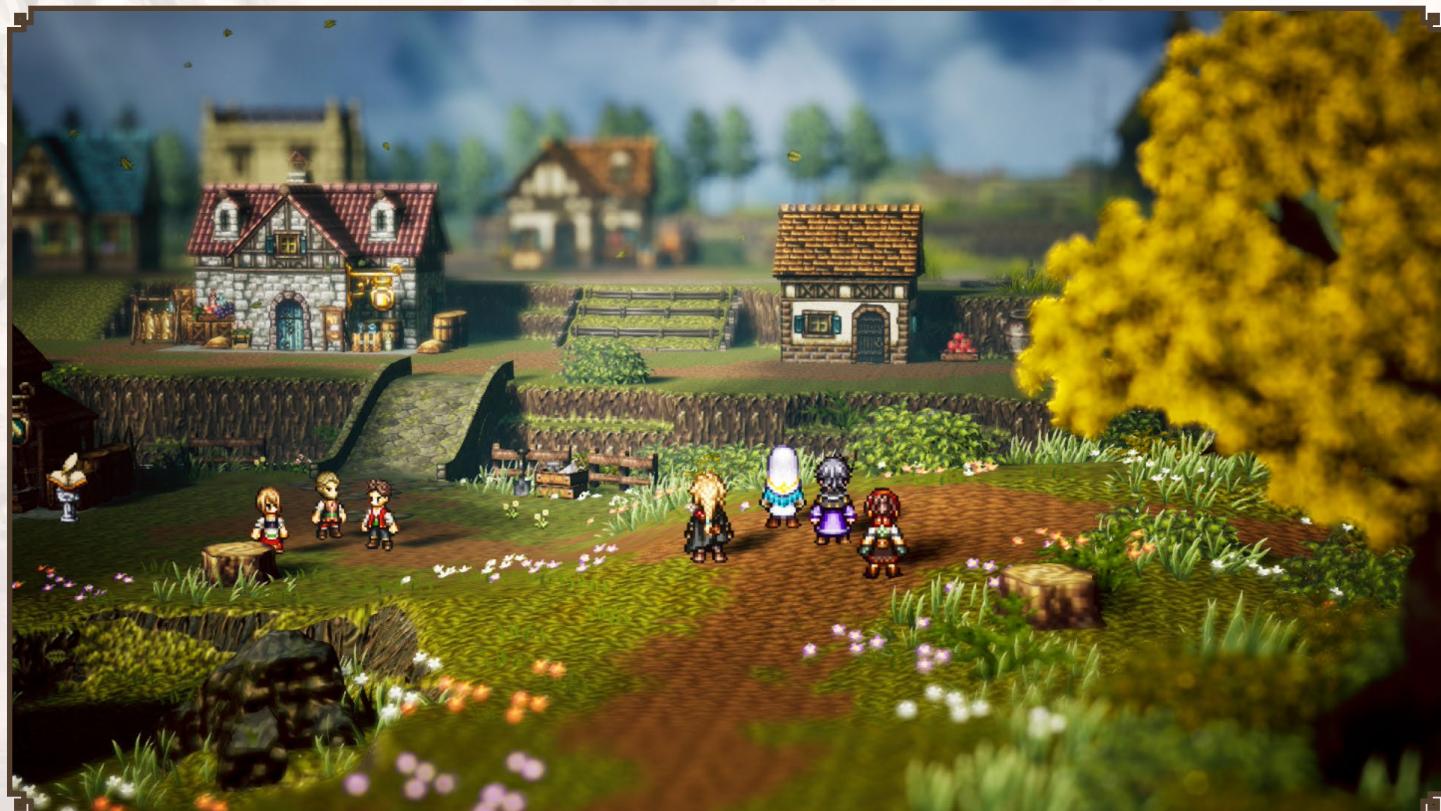
Press to change day to night, and vice versa.



The time of day affects towns as well!

A viagem que fica na memória

Octopath Traveler 0 é uma belíssima carta de amor ao que a série construiu até aqui, misturando tradição e novidade com confiança. A história é envolvente, o sistema de batalha está mais profundo e flexível do que nunca, e a quantidade de conteúdo é generosa. A reconstrução da vila poderia ser mais dinâmica e alguns elementos visuais lembram demais o mobile, mas nada disso apaga o brilho da experiência.



Se você gosta de RPGs de turno, personalização pesada, personagens marcantes e um bom drama regado a vingança, renovação e muita estratégia, **Octopath Traveler 0** entrega tudo isso – e ainda acende aquela chama gostosa de querer explorar só “mais uma rota” antes de dormir. 🌟



✓ Prós

- História envolvente, com temas fortes de vingança e renovação;
- Sistema de batalha profundo, flexível e satisfatório;
- Grande variedade de personagens e alta personalização;
- Reconstrução da vila traz boas recompensas e senso de progresso;
- Visual HD-2D ainda belíssimo e trilha sonora impecável.

✗ Contras

- Evolução da vila é lenta e poderia ser mais dinâmica;
- Alguns assets visuais lembram demais a versão mobile;
- Exploração simples, com poucos puzzles ou variações de ritmo.



Octopath Traveler 0 (PC/PS5/PS4/XSX/Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 04 de dezembro de 2025

Nota **8.0**

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



SWITCH

SWITCH 2



por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Walter Nardone

O retorno explosivo da série Budokai Tenkaichi no Nintendo Switch 2

Dragon Ball: Sparking! ZERO marca o retorno triunfante da era Budokai Tenkaichi, agora renascida com o poder da Unreal Engine 5. Desenvolvido pela Spike Chunsoft e publicado pela Bandai Namco, o título chega como o “quarto” capítulo espiritual da famosa série, carregando o nome “Sparkling!” que os fãs japoneses conhecem tão bem. Lançado originalmente em 11 de outubro de 2024 para outras plataformas, agora chegou ao Nintendo Switch e Switch 2 – e já jogamos para te contar tudo.

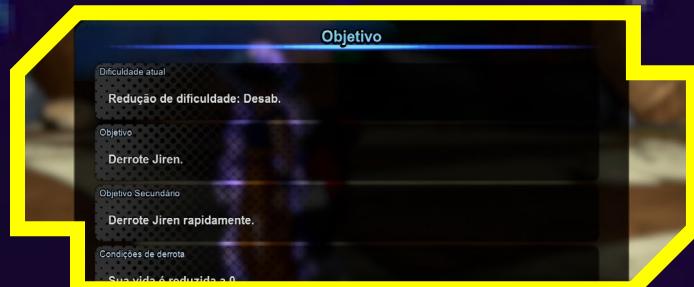
Sparkling! ZERO

O jogo traz batalhas explosivas, visuais de cair o queixo e arenas que literalmente sentem o impacto de cada golpe. É a evolução de um clássico, pronta para reacender a nostalgia e elevar o padrão das lutas em 3D dentro do universo Dragon Ball. Com diversos modos e menus muito familiares ao tema, Sparkling! ZERO traz o universo de Dragon Ball na telinha da família do Nintendo Switch – de Dragon Ball Z a Dragon Ball Super e o recente Daima através de suas expansões – sendo um prato cheio para o fã, como eu

Contudo, diversos jogos foram lançados, como **Xenoverse 2**, **Kakarot** e **FighterZ**, e isso torna um pouco cansativo revisitar sempre as mesmas histórias. Pensando nisso, Sparkling! ZERO traz uma forma diferente para sua campanha. Primeiro, você escolhe qual personagem quer para reviver as histórias, o que te leva apenas às batalhas em que ele participou – poupando dezenas de confrontos repetitivos. Entretanto, o mais significativo aqui é poder seguir outras linhas, mais parecidas com um “E se?”.

E isso acontece por sua própria escolha. Um exemplo bem bacana que segui e me surpreendeu foi decidir não me aliar ao Piccolo contra Raditz, o irmão de Goku no primeiro arco dos Saiyajins, levando Kuririn e cia comigo. Em determinado momento, as coisas mudaram nessa linha e o Goku acabou se transformando em Super Saiyajin na luta contra o Vegeta. Em outra rota, Goku não morre para Raditz e Freeza vem para a Terra – então nada de viajar para Namekusei.

Esses pontos de mudança ficam visíveis no mapa com um ícone de caminho duplo dentro de um círculo verde. Basta entrar no menu de objetivos durante a batalha e você verá o objetivo principal, que segue a história original, e o objetivo secundário, que te leva ao novo destino.



Menu rico da Bulma



O game conta com alguns modos bem interativos no menu inicial, muito bem estilizado e detalhado, já te imergindo no universo de Goku e cia. Detalhando os modos, temos o Modo Episódio, mencionado acima; a Batalha Personalizada, na qual você cria batalhas escolhendo personagens e regras – tudo do seu jeitinho – e ainda pode compartilhar online para outros jogadores experimentarem.



Seguindo as telas, chegamos à Batalha, que é o multiplayer, podendo jogar localmente ou online com partidas ranqueadas. Temos o Super Treinamento, que serve exatamente como o nome diz: aprender as muitas mecânicas de batalha; e o Torneio Mundial, no qual você participa de disputas ao estilo dos torneios do anime, tanto offline quanto online.



No terceiro menu, Goku se teleports para o lar do Senhor Zen-Oh (o deus mais poderoso da obra), onde você recebe recompensas por conquistar diversos desafios enquanto joga – o sistema chamado Ordens do Zen-Oh. Exemplos incluem: alcançar duzentas vitórias, usar Vegeta cinquenta vezes, etc. As recompensas vão de tarjetas para personalizar seu cartão de jogador online às Esferas do Dragão, que falarei mais adiante.



O próximo menu traz a loja e a personalização do cartão de jogador e dos personagens. Aqui você pode comprar skins e personagens que ainda não liberou, além de itens para personalizar seu cartão de jogador. Existem muitas skins e itens que fortalecem seu personagem, lembrando as famosas cápsulas do anime/mangá. Seguindo o menu, temos a Encyclopédia, que mostra personagens, vozes e tudo o que você já liberou, além dos seus recordes e replays.



Por último, temos o acesso para invocar os poderosos dragões: Shenlong, Porunga e o Super Shenlong, que oferecem desejos como dinheiro, aumento do nível de jogador, desbloqueio de skins e outros pedidos. Ufa, acabou!

Soco na cara e Kamehameha

Como em um bom game de Dragon Ball, podemos escolher entre centenas de personagens – e não são apenas skins. Cada Goku do jogo possui suas próprias técnicas, o que o torna único. Ainda assim, você pode levar o Goku de Dragon Ball Super na forma base e fazer as transformações no meio da luta, e é incrível, pois cada personagem e transformação tem sua própria animação. E que fique claro: são algumas das animações mais lindas que já pude ver em jogos de anime/mangá, das expressões aos poderes. Um simples movimento de recuperar o Ki já mostra o nível de detalhe e conhecimento da obra.

Há ainda uma gama de estratégias e escolhas dentro da batalha. Além das técnicas e transformações, podemos executar habilidades de suporte, como o Taioken (que deixa o inimigo temporariamente cego), ou o Kaioken (que dá buffs de força ou até teleporte). Contudo, essas técnicas exigem tempo para carregar os pontos de técnica, sendo possível ver tanto o carregamento quanto a quantidade acumulada (no menu abaixo dos pontos de vida). E claro, existe o ataque principal que dá nome ao título: o *Sparkling!*



Para usar o modo *Sparkling*, é necessário ter pelo menos um ponto de técnica e carregar o Ki ao máximo, quebrando limites e explodindo em poder avassalador. Nesse estado, seus combos mudam, você fica mais forte e rápido, e ainda libera seu ataque mais poderoso. Porém, é temporário — então não esqueça de aproveitar o *Sparkling* antes que ele acabe. Pude conferir diversas animações incríveis e muito bonitas ao estilo Dragon Ball, e esse já é meu jogo preferido da franquia. Ainda assim, precisamos falar sobre seus problemas.



Existem ainda as batalhas contra personagens gigantes, como o Ozaru Vegeta (a forma de macaco gigante) e o Piccolo gigante, entre outros. Esses confrontos oferecem um gameplay diferenciado — e, inclusive, bem mais desafiador — adicionando uma camada extra de variedade às lutas.



Explodindo a sua tela

É incrível como esse game traz tudo o que os títulos Budokai tinham e mais, deixando toda a jogatina especial e imersa no mundo de Dragon Ball. Seja participando dos torneios e sendo derrotado ao cair para fora da plataforma, ou em batalhas até um ficar sem energia, Sparking é um jogo completo quando falamos de batalhas, poderes e transformações. Mas o título possui falhas – e focando na versão que pude analisar, a do Nintendo Switch 2, algumas coisas precisam ser ditas.

Falando em performance, o game roda muito bem nas batalhas: é fluido e as quedas são ocasionais, sem comprometer a jogatina. O mesmo não posso dizer dos menus e telas da campanha, que apresentam quedas constantes de quadros, algo bem esquisito.

Na parte visual, as coisas complicam um pouco mais: seja no modo campanha, com pequenas cutscenes em baixa resolução, seja na forma como a história é contada por imagens estáticas na maior parte da campanha – o que me deixou decepcionado.



Nas batalhas, é fácil perceber que o game utiliza resolução dinâmica, com quedas nos momentos mais caóticos, tanto no modo portátil quanto no modo dock. É claro que concessões são esperadas quando comparado às plataformas mais poderosas, mas ainda assim espero por um patch que otimize a resolução dinâmica e a qualidade das texturas, que, apesar do estilo cel shading, apresentam baixa definição em diversos momentos, tanto nos personagens quanto nos cenários. Parece até simular uma retícula de mangá – mas não é proposital, já que nas versões mais robustas isso não acontece.

O jogo também traz de volta o modo de movimentos com sensores dos Joy-Con, recriando aquela experiência mais física e divertida dos títulos anteriores que já exploravam esse recurso. A detecção funciona surpreendentemente bem, permitindo até momentos bem legais como simular um autêntico Kamehameha com as mãos. Porém, apesar do charme inicial e da precisão dos comandos, o modo perde o impacto rapidamente – é daquelas ideias que impressionam nas primeiras partidas, mas não se sustentam por muito tempo. Mesmo assim, continua sendo um extra curioso e bem implementado para quem gosta de brincar com a imersão.

O título ainda acerta em cheio na parte sonora, trazendo uma trilha digna de qualquer fã de Dragon Ball – incluindo a icônica abertura de Dragon Ball Super, ***Limit Break x Survivor***. O jogo também oferece dublagens em inglês e japonês, enquanto as legendas chegam totalmente localizadas para o nosso idioma, garantindo uma experiência ainda mais completa para o público brasileiro.



Mais conteúdos logo ali

Dragon Ball: Sparking! ZERO possui expansões que já podem ser compradas, trazendo diversos conteúdos como cenários, personagens e bônus. Aproveitando o filme *Dragon Ball Super: Super Hero*, o game adiciona transformações poderosas como Gohan Beast e Piccolo Laranja, além dos androides Gamma 1 e 2. O segundo pacote conta com eventos de *Dragon Ball Daima*, trazendo versões infantis de Goku e Vegeta com suas transformações inéditas. Já o último pacote adiciona Goku Super Saiyajin 4 adulto, Vegeta Super Saiyajin 3 e vários vilões do anime.



No geral, é um banquete para os fãs que acompanham as novidades recentes da franquia – ainda que faltem conteúdos do mangá mais atual, como as novas formas de Vegeta, Freeza e outros personagens, possivelmente por barreiras de direitos e licenciamento. Um detalhe curioso é a previsão de lançamento dessas expansões no Switch: enquanto já estão liberadas em outras plataformas, no híbrido da Nintendo elas só chegam em 31 de maio de 2026, um atraso de quase seis meses.

Shelong, realize o meu desejo

Dragon Ball: Sparking! ZERO é um retorno poderoso e vibrante da série Budokai Tenkaichi, entregando combates insanos, transformações espetaculares e um modo campanha cheio de possibilidades que renovam a experiência clássica. A versão de Nintendo Switch 2 apresenta limitações visuais e quedas ocasionais, especialmente nos menus e na contação da história, mas ainda assim oferece batalhas fluidas e divertidas.

Para os fãs de Dragon Ball – especialmente aqueles que cresceram com Tenkaichi –, Sparking! ZERO é um sonho realizado. Imperfeito, mas épico na medida certa. 



✓ Prós

- Combates fluidos e cinematográficos;
- Animações e transformações impecáveis;
- Campanha com rotas alternativas que renovam a experiência;
- Variedade enorme de personagens e modos;
- Legenda em nosso idioma;
- Trilha sonora impactante;
- Conteúdos extras interessantes na expansão.

✗ Contras

- Quedas de desempenho nos menus e campanha;
- História apresentada de forma simples, com imagens estáticas;
- Resolução dinâmica e texturas fracas no Switch 2;
- DLCs chegam atrasados no console da Nintendo.



Dragon Ball: Sparking! ZERO (PC/PS5/XSX/Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Spike Chunsoft

Gênero Luta, Ação, Aventura

Lançamento 14 de novembro de 2025

Nota **8.0**

Guias Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

The Witcher 3: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Renzo Raizer

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Leandro Alves



Assassin's Creed Shadows - um port ambicioso que surpreende e tropeça

Milagres acontecem, basta acreditar. Vi essa frase em uma série recentemente e ela combina perfeitamente com **Assassin's Creed Shadows**. Um jogo que nasceu pensando no poder do PlayStation 5, mas que surpreendentemente ganhou vida também no Switch 2. Ver um título desse porte rodar em um console híbrido – e até mesmo em modo portátil – parecia algo impensável.

Mas a Ubisoft fez acontecer. Assim como ocorreu com o port de *Star Wars: Outlaws*, o estúdio mostrou novamente do que o Switch 2 é capaz. A adaptação de *Assassin's Creed Shadows* prova que o novo console da Nintendo veio para entregar experiências ambiciosas sem abrir mão da mobilidade. No entanto, nem tudo são flores. O port impressiona, mas também apresenta alguns problemas que não podem ser ignorados.

Dois caminhos que se entrelaçam

A história se inicia com **Yasuke**, que acompanha padres jesuítas portugueses em uma audiência com Oda Nobunaga. O objetivo dos missionários é obter permissão para circular entre o povo japonês. Nesse momento, Yasuke ainda é um escravo, mas Nobunaga reconhece seu potencial e permite a circulação dos jesuítas sob a condição de que Yasuke permaneça com ele.

Após seis meses, Yasuke já atua como samurai ao lado de Nobunaga. O líder conduz um ataque à região de Iga, território dos shinobis, que se encontram em rebelião contra ele. Esse evento marca o ponto de transição para o segundo núcleo da narrativa.



A woman in traditional Japanese clothing, Naoe, is shown from the waist up, holding a sword. She is wearing a blue hooded tunic over a red skirt and a grey belt. Her hair is pulled back. The background is dark and atmospheric.

Do outro lado, acompanhamos **Naoe**. Na mesma noite do ataque, ela recebe de seu pai a missão de recuperar uma caixa oculta em um túmulo próximo. Durante a execução da tarefa, um samurai mascarado aparece, derrota Naoe e rouba a caixa, afirmando que seu conteúdo é capaz de alterar o rumo da história. Naoe o persegue, o elimina e recupera o item.

Ao tentar escapar, Naoe é confrontada por onze samurais mascarados. Seu pai intervém, mas acaba morto, o que estabelece a motivação central da personagem: recuperar a caixa e buscar vingança contra esses onze guerreiros.

A partir dessas duas frentes, a narrativa constrói o caminho que eventualmente conecta os destinos de Yasuke e Naoe. Como isso acontece? Fica para ser descoberto durante a sua jogatina.



Naoe



Um mundo belo, mas com barreiras invisíveis

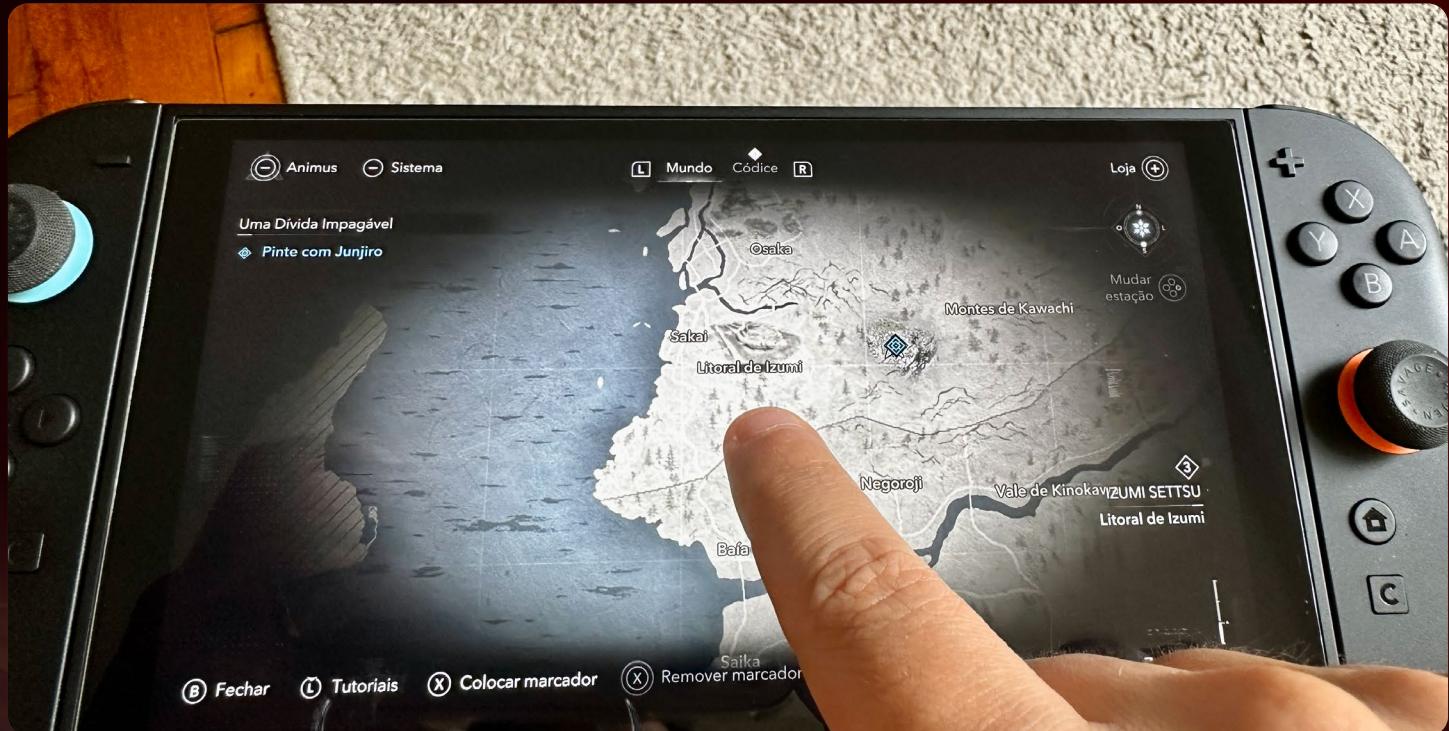
Sou um entusiasta da cultura japonesa e gostei bastante de como *Assassin's Creed Shadows* nos transporta para o Japão feudal. O jogo demonstra um cuidado especial nesse aspecto: em vários pontos do mapa é possível observar um local específico, abrir o códice e acessar informações históricas e curiosidades que contextualizam o ambiente. Esse recurso cria uma conexão maior com o que estamos explorando.

Falando no mapa, ele é enorme e visualmente impressionante – ainda que alguns problemas de desempenho apareçam, como comentado mais adiante. A exploração, porém, acaba limitada. Quando seguimos pelas estradas principais, tudo é muito bem construído: o mundo é vivo, com animais que podem ser observados para pinturas, pequenos santuários, templos, acampamentos inimigos e diversos pontos de interesse. Mas, ao tentar cortar caminho fora das rotas, o jogo frequentemente bloqueia o avanço com excesso de folhagem, árvores que travam a movimentação ou montanhas que não podem ser escaladas. Isso reduz um pouco a sensação de liberdade que se espera de um mundo aberto desse porte.



Apesar do tamanho do mapa e da variedade de regiões, há uma limitação estrutural que afeta quem gosta de explorar à vontade: as áreas são separadas por níveis recomendados. Regiões com nível muito acima do seu apresentam inimigos extremamente fortes, que podem derrotá-lo rapidamente. Na prática, isso força o jogador a seguir a narrativa para liberar novas áreas, o que reduz a liberdade típica de um mundo aberto.

Um diferencial da versão de Switch é o modo tablet: nele, podemos usar a **tela de toque** para navegar pelo mapa, algo que não está disponível em outras plataformas. É um detalhe simples, mas que torna a experiência mais prática e intuitiva no console híbrido.



ASSASSIN'S CREED SHADOWS





Modos que enriquecem a imersão

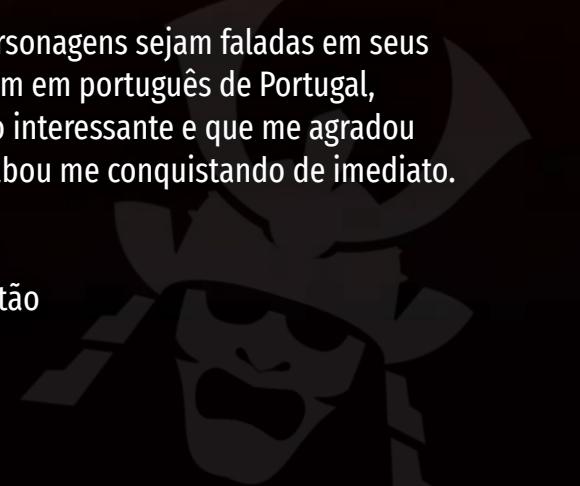


O jogo oferece dois modos de experiência: o canônico e o imersivo. No canônico, não há escolha de diálogos e tudo segue uma linha narrativa pensada pelos desenvolvedores. Já no imersivo, é possível selecionar respostas que alteram a afinidade com alguns personagens – ainda que essas decisões não modifiquem a história principal nem o final. É uma camada adicional interessante, mas com impacto limitado.



Falando ainda do modo imersivo, esse modo faz com que as vozes dos personagens sejam faladas em seus idiomas originais. Assim, temos momentos em que os padres jesuítas falam em português de Portugal, enquanto Naoe e seus aliados conversam em japonês. É um recurso muito interessante e que me agradou bastante. Como eu gosto muito de dublagem japonesa, essa mecânica acabou me conquistando de imediato.

Mas não se preocupe: se você preferir jogar em português, o jogo oferece dublagem completa no nosso idioma. As legendas e os menus também estão totalmente em português em qualquer modo que você escolher.





Estilo de combates que se complementam e missões que aprofundam a exploração

Como em outros RPGs de mundo aberto, há uma árvore de habilidades robusta. Naoe pode aprimorar armas como a Katana, Kusarigama, Tanto e ferramentas ninja como Kunai e Shuriken. Yasuke, por sua vez, utiliza Katana Longa, Naginata, Kanabo, além do arco e do Teppo, uma arma de fogo. As habilidades disponíveis variam conforme o seu estilo de jogo, dando certo espaço para personalização.



O jogo também possui uma boa quantidade de missões secundárias. É possível recrutar aliados e batedores, que desempenham um papel importante no modo imersivo. Como esse modo não aponta diretamente o destino do jogador, os batedores ajudam a localizar o alvo das missões. Isso torna a exploração mais desafiadora e contribui para a sensação de imersão, já que o jogo deixa de ser totalmente linear.



Performance que agrada, mas com ressalvas

Agora vamos ao que realmente importa: como Assassin's Creed Shadows está rodando no Switch 2? A resposta é surpreendentemente positiva. O jogo está rodando muito bem no novo console da Nintendo. Embora não mantenha 30 FPS cravados o tempo todo, as quedas acontecem apenas em momentos com muita ação na tela. São quedas perceptíveis, mas que não chegam a comprometer a jogabilidade ou a diversão.

No modo portátil, o Switch 2 conta com VRR (Variable Refresh Rate) e isso faz muita diferença na jogabilidade. O recurso sincroniza a taxa de atualização da tela com o frame rate, o que ajuda a disfarçar aquelas quedas mais intensas de FPS. Na prática, o jogo fica bem mais estável e suave quando jogado dessa forma. Já no modo Dock, essa função não está disponível, então as quedas de desempenho ficam mais perceptíveis.



Por isso, até o momento, o modo portátil é a melhor forma de jogar Assassin's Creed Shadows no Switch 2. Porém, há um detalhe: no portátil, a resolução diminui para manter a fluidez, o que deixa o visual menos nítido e menos bonito do que no modo Dock. Ainda assim, mesmo com essa redução gráfica, a experiência portátil acaba sendo mais consistente no geral.

Aproveitando que falamos sobre o visual... visualmente as cutscenes principais – aquelas focadas exclusivamente na narrativa – estão bem bonitas no Switch 2 e funcionam como vitrines da direção artística. Por outro lado, as cutscenes dinâmicas, especialmente as que envolvem escolhas de diálogo, são visivelmente inferiores. Nessas cenas, a renderização é mais fraca e a diferença de qualidade é gritante. Além disso, o jogo apresenta bastante serrilhado, perceptível tanto nos cenários quanto nas próprias cutscenes. Como você pode ver na ao lado:



Outro ponto que influencia a experiência é um leve delay nos comandos. Em situações de combate, isso pode atrapalhar: o **parry**, por exemplo, tende a ser registrado alguns instantes depois, o que me fez levar vários golpes que normalmente seriam evitados. A esquiva também sofre com esse delay. Apesar disso, acredito que a Ubisoft deve lançar atualizações para corrigir o problema – é algo ajustável e que não torna o jogo injogável. Mas, no momento em que escrevo esta análise, o atraso nos comandos ainda está presente e não há uma previsão oficial para correções.



O poder do Switch 2

Assassin's Creed Shadows se mostra um ótimo jogo no Switch 2. A performance, no geral, agrada — mesmo com suas falhas — e é seguro apostar que a Ubisoft ainda vai lançar atualizações para corrigir esses problemas. Não tenho dúvidas de que a jogabilidade no Switch 2 vai melhorar bastante, assim como aconteceu com Star Wars Outlaws.

Com esse port, deu para ver o potencial real do Switch 2 em rodar jogos de última geração, e isso me deixa bem animado para os third parties que podem chegar ao console daqui pra frente. 

✓ Prós

- Desempenho geral bom, modo portátil mais estável graças ao VRR;
- Cutscenes principais com ótima direção artística;
- Ambientação rica e detalhada do Japão feudal com informações históricas que enriquecem a exploração;
- Dois modos de jogo (canônico e imersivo) com idiomas originais dos personagens;
- Dublagem completa em português do Brasil e menus totalmente PT-BR;
- Sistema de combate variado com diferentes armas e estilos com uma boa quantidade de missões secundárias;
- Modo tablet com touch screen para navegação do mapa.

✗ Contras

- Exploração limitada por barreiras invisíveis e regiões separadas por níveis recomendados reduzem a liberdade do mundo aberto;
- Cutscenes dinâmicas têm qualidade visual bem inferior com serrilhados perceptíveis;
- Quedas de FPS em momentos de muita ação;
- Leve delay nos comandos prejudica parry e esquiva.

**ASSASSIN'S
CREED
SHADOWS**

Assassin's Creed Shadows (PC/PS5/XSX/Switch 2)

Desenvolvedor Ubisoft

Gênero Aventura, Ação, RPG, Stealth

Lançamento 02 de dezembro de 2025

Nota **8.0**



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello

SWITCH

SWITCH 2



Exploração, desafio e impacto visual

Depois de tantos anos de espera e adiamentos, **Metroid Prime 4: Beyond** finalmente pousa no Nintendo Switch – tanto no modelo original quanto no Switch 2. A nova aventura de Samus Aran nos leva ao misterioso planeta Viewros e, de cara, já fica evidente que a franquia passou por uma mudança de abordagem. Samus não está mais tão sozinha? Metroidvania em mundo aberto? Se você é fã de longa data ou está chegando agora, venha comigo nessa viagem interplanetária para entender o que Beyond realmente entrega.

Um passado distante

Beyond pode ser jogado sem que o jogador tenha finalizado os títulos anteriores. Ele inicia uma nova história, então fique tranquilo: a porta de entrada é totalmente acessível.

A aventura começa com a Federação Galáctica sendo atacada por Sylux (um antigo inimigo) e seu exército de Piratas Espaciais. A federação acredita que eles estejam sob influência de Metroids capazes de se fundir a outras formas de vida, conectando mentes e criando uma ameaça sem precedentes. Temendo o pior, o quartel-general convoca Samus, que estava em uma missão próxima.



Samus Aran

Na tentativa de proteger um artefato valioso, Samus acaba envolvida em uma explosão de luz causada por um golpe de Sylux, que acerta o objeto por engano. Quando desperta, a caçadora se vê em uma instalação completamente inédita: a imponente Cronotorre.

CRONOTORRE





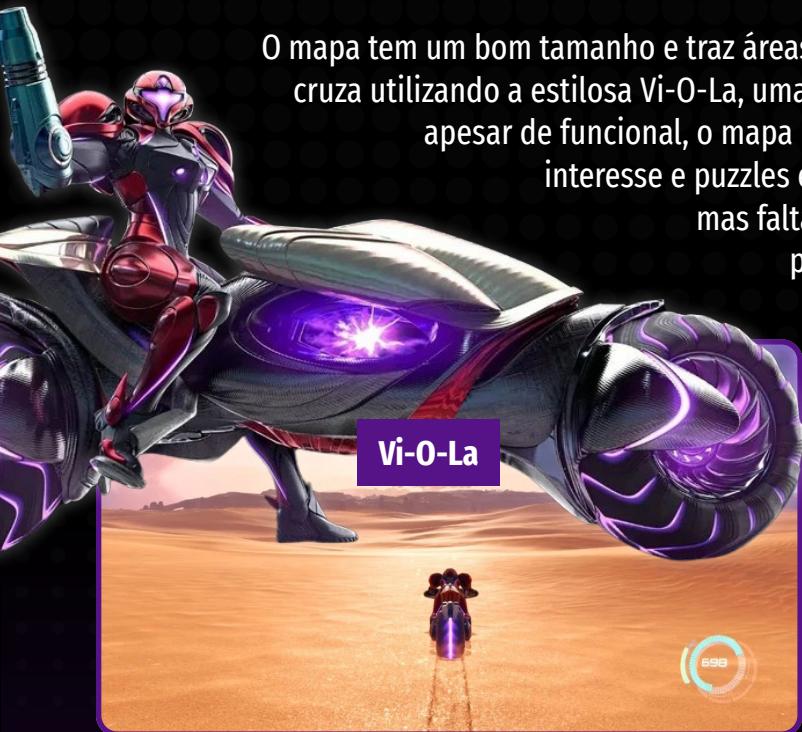
Explorando o local, Samus encontra tecnologias capazes de trazer o contato com os seres nativos – os lamornianos – que explicam que ela está no planeta Viewros e que sua chegada era esperada. Eles lhe concedem parte de seus poderes psíquicos e pedem ajuda para livrar o mundo dos Grievers, criaturas que atacam qualquer forma de vida. Para sair do planeta, Samus precisará reunir cinco chaves espalhadas por Viewros e retornar à Cronotorre. É o início de mais uma jornada cheia de mistérios e descobertas.

Metroidvania em mundo aberto

Viewros é rico em criaturas alienígenas, biomas perigosos e regiões amplas. Os Grievers te perseguem sem descanso, mas não são a única ameaça: seres alados, organismos vegetais, máquinas hostis e perigos ambientais te lembram o tempo todo de que esse não é um planeta amigável.



O mapa tem um bom tamanho e traz áreas distintas – incluindo um grande deserto que você cruza utilizando a estilosa Vi-O-La, uma motocicleta obtida cedo na campanha. Contudo, apesar de funcional, o mapa pode parecer um pouco vazio, com poucos pontos de interesse e puzzles espalhados de forma moderada. Há, sim, desafios, mas faltam microáreas adicionais para equilibrar a travessia pelo deserto, que pode se tornar repetitiva.



Como todo bom Metroid, Beyond oferece bastante backtracking, puzzles criativos e muitos segredos. A lore é contada de forma envolvente através de scans, algo que sempre foi um charme da série Prime. Inclusive, algumas escolhas narrativas lembram **Other M**, no bom sentido.



Sylux

O mundo aberto funciona mais como um “sandbox” conectado, no qual portas, áreas e caminhos só se tornam acessíveis conforme você avança e adquire novos upgrades. Isso te incentiva a explorar, revisitar regiões e buscar aquela melhoria opcional – ou necessária – para a progressão. Beyond faz isso de forma impecável, tornando o ato de revisitar áreas empolgante ao invés de cansativo.



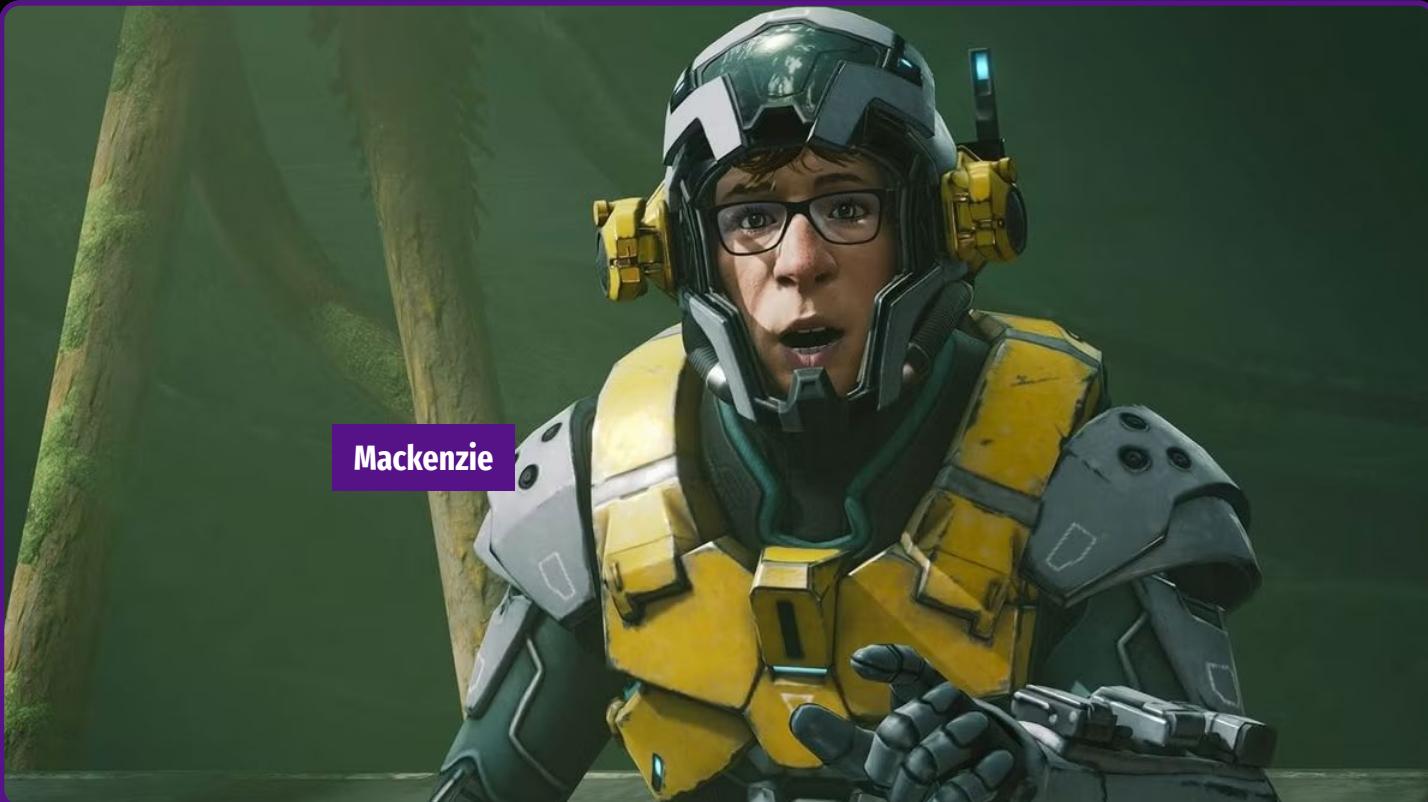
Sozinha... mas nem tanto

A franquia sempre flertou com a solidão como elemento atmosférico. Mas, como visto nos trailers, Samus não está totalmente sozinha desta vez. Alguns soldados da Federação também foram teletransportados para Viewros e ajudam em determinados momentos com informações, suporte e até participação em missões.



Armstrong

O equilíbrio funciona muito melhor do que em Other M. Você continua se sentindo isolado na maior parte das áreas principais, mas há momentos em que as interações trazem mais vida e dinamismo à campanha. Os personagens, apesar de alguma controvérsia em previews, mostram-se carismáticos e funcionam dentro da proposta.



Mackenzie



Por outro lado, há um detalhe incômodo: o engenheiro da Federação insiste em perguntar se você está perdido quando você decide explorar o deserto por conta própria ou procurar recursos. Não é algo constante, mas acontece o suficiente para incomodar. Em uma ocasião, ele ainda indicou uma localização errada para um upgrade obrigatório, o que me fez perder mais de duas horas vasculhando a área. Nada grave — mas quebra a imersão.

Contemplando a riqueza de Viewros

Visualmente, Beyond é um dos jogos mais impressionantes do ano. Depois de jogar títulos como [Cyberpunk 2077: Ultimate Edition](#), [Donkey Kong Bananza](#), [Persona 3 Reload](#) e [Star Wars Outlaws](#), é fácil colocar Metroid Prime 4 entre os mais belos dessa era.



VUE-995



A alta resolução, a densidade dos cenários e a riqueza visual da flora e fauna são destaques absolutos. A direção de arte acerta em cheio: ambientes claustrofóbicos contrastam com áreas abertas, como o maravilhoso Furor Virente e sua árvore sagrada – um local tão belo que me fez parar repetidas vezes apenas para apreciar.

Os poderes psíquicos têm uma identidade visual própria, elegante e bem comunicada. A cultura dos lamornianos é expressiva e bem desenvolvida. As animações da Federação são carismáticas e a dublagem é competente – ainda que não exista dublagem em PT-BR. Pelo menos, a legenda brasileira é bem adaptada.

A trilha sonora é outro show à parte: intensa nos momentos de tensão, poderosa nos chefes e suave durante a travessia do deserto.

Tokabi



A caçada

Viewros é hostil do começo ao fim, exigindo que Samus evolua sua Power Suit e que o jogador entenda bem cada nova habilidade apresentada. O desafio é constante, e os inimigos têm padrões variados – alguns desviam de tiros carregados, outros usam escudos, alguns te surpreendem ou te encorralam.



Duke

Os puzzles são variados e exigem atenção ao cenário, e os chefes testam sua paciência e precisão. Em uma batalha específica, fiquei cerca de trinta e cinco minutos até descobrir a brecha ideal – e foi extremamente recompensador.

As habilidades se dividem entre o canhão, a Power Suit, a Morfosfera e a Vi-O-La, todas bem explicadas e organizadas no menu. O desvio com mira travada (duplo toque no B) é um dos recursos mais úteis e será seu melhor amigo ao longo da jornada.

Extras interespaciais

Metroid Prime 4: Beyond: Nintendo Switch 2 Edition oferece boas opções de acessibilidade e estilos de jogo:

Modo Qualidade: 4K/60fps na dock – 1080p/60fps portátil;

Modo Desempenho: 1080p/120fps na dock – 720p/120fps portátil;

HDR ajustável para deixar as cores mais vibrantes.



MODO DOS GRÁFICOS

Selecione o modo dos gráficos. O console aplicará a configuração se a sua tela for compatível.

Resolução 1080p | Taxa de quadros: 60 qps

QUALIDADE

DESEMPENHO

Outro ponto que merece destaque é a variedade de modos de controle – algo que Beyond abraça muito bem. Logo de início, o jogo permite escolher entre diferentes formas de mira e movimentação:

O modo analógico é o clássico: você anda e mira usando os dois analógicos. Porém, caso esteja jogando com os Joy-Con desacoplados, ele pode alternar automaticamente para o modo “mouse”, bastando apoiar o Joy-Con direito em uma superfície para ativar um estilo de mira mais preciso.



Já o modo retícula combina giroscópio para mirar e analógico para movimentação, também alternando para o modo “mouse” sempre que necessário. Assim, você já começa com três opções distintas – além do tradicional uso do Pro Controller, ou dos Joy-Con acoplados ao portátil ou a base que simula um controle único.

O melhor de tudo é que a transição entre analógico, retícula e mouse é rápida, intuitiva e totalmente natural, permitindo ajustar o gameplay ao seu estilo sem qualquer atrito.



Os amiibo também adicionam recursos extras divertidos:

Samus & Viola: personalização da moto, ver a distância percorrida e boost diário;

Samus (MP4): trilha sonora especial, escudo de 99 de dano e cura total uma vez ao dia;

Sylux: libera versões completas dos vídeos secretos após zerar e atingir 100% de scan rate e coleção de itens;

Amiibo de Metroid, Samus, Ridley e Dark Samus liberam efeitos sonoros colecionáveis.



O passeio por Viewros

Metroid Prime 4: Beyond Nintendo Switch 2 Edition é uma evolução ousada e competente da franquia, misturando elementos clássicos com um mundo aberto que, apesar de ter seus momentos de vazio, recompensa o jogador com desafios intensos, exploração rica e uma construção de mundo excepcional. A narrativa intrigante, a direção de arte de cair o queixo e o equilíbrio entre solidão e companhia fazem desta uma das melhores aventuras de Samus Aran.



Mesmo com pequenos tropeços – como orientação inconsistente de NPC e trechos repetitivos no deserto – Beyond entrega exatamente o que os fãs esperavam: uma jornada épica, difícil, recompensadora e cheia de identidade. É um retorno triunfal da caçadora mais famosa da galáxia, com tudo o que faz Metroid ser... Metroid. 



✓ Prós

- Exploração recompensadora com mundo aberto interligado e cheio de segredos ao estilo Metroidvania;
- Direção de arte impecável, com cenários densos, biomas vibrantes e efeitos psíquicos marcantes;
- Desafio equilibrado, com inimigos variados, chefes criativos e puzzles inteligentes;
- Trilha sonora inspirada, alternando entre tensão, mistério e contemplação;
- Opções de controle excelentes, incluindo mira analógica, giroscópio e modo “mouse” superintuitivo;
- Backtracking muito bem implementado, tornando revisitadas empolgantes;
- Acessível para novatos, mesmo sem ter jogado os títulos anteriores.

✗ Contras

- Deserto grande, mas pouco denso, podendo gerar sensação de repetição;
- NPC guia inconsistente, indicando o caminho errado quebrando a imersão;
- Sem dublagem em PT-BR, apenas legendas.

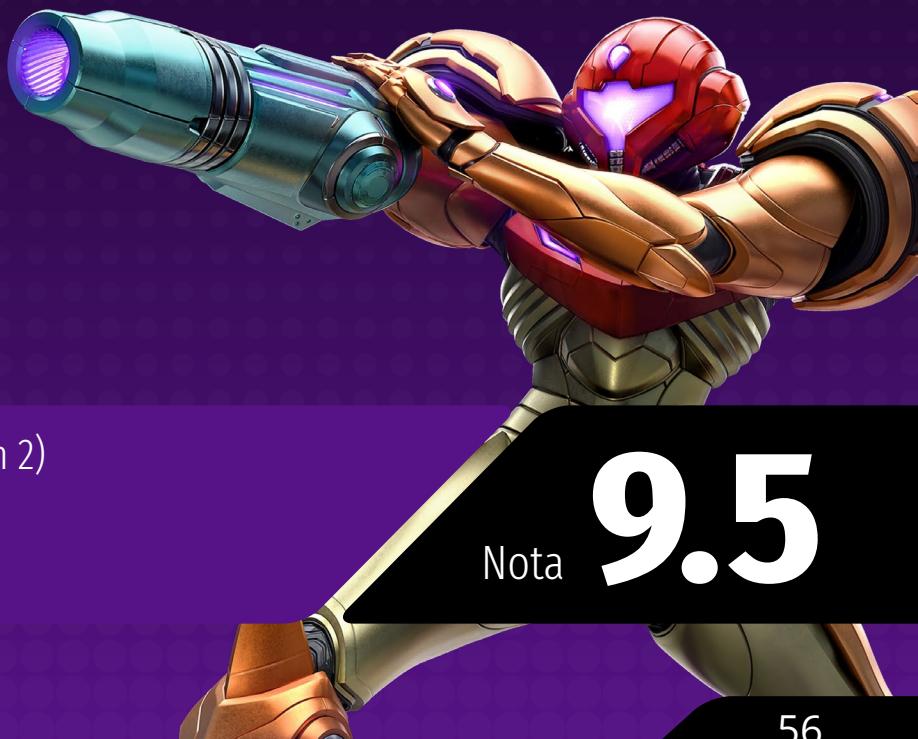
Metroid Prime 4: Beyond (Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Aventura, Ação, Tiro

Lançamento 04 de dezembro de 2025

Nota **9.5**



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!**

SWITCH
SWITCH 2



por Felipe Castello

Revisão: Johnnie Brian

Diagramação: Leandro Alves



Animal Crossing: New Horizons – Update 3.0 e Switch 2 Edition prometem renovar as ilhas dos jogadores

Desde seu lançamento inicial em 2020, **Animal Crossing: New Horizons** ganhou espaço no coração dos fãs pelas inúmeras novidades para a franquia trazidas pelo título, a começar pela personalização completa da ilha em que construímos nossos lares. Em 2021, foi lançada a expansão Happy Home Paradise, que adicionava uma nova ilha repleta de personagens em busca de uma casa de férias – e cabia aos jogadores decorar cada casa aproveitando milhares de possibilidades. Agora, em janeiro de 2026, o título receberá duas grandes novidades: a atualização 3.0 e um pacote de melhoria para o Switch 2.

De volta à ilha

Se você, assim como eu, não joga New Horizons há uns bons meses (ou quem sabe até anos), é hora de voltar ao trabalho e preparar sua ilha para as novidades que vem por aí. Tanto o pacote de **melhoria para**

Nintendo Switch 2 quanto a **atualização 3.0** prometem adicionar inúmeras novas funcionalidades ao jogo – muitas das quais já eram desejadas pelos fãs desde o seu lançamento.

Para começar, vale destacar que se tratam de dois lançamentos distintos: a atualização 3.0 será gratuita e disponibilizada para todos os jogadores que já possuem Animal Crossing: New Horizons – tanto no Switch quanto no Switch 2. Já o pacote de melhoria (ou a Nintendo Switch 2 Edition, para quem for adquirir o jogo pela primeira vez) é exclusivo para quem joga no novo console híbrido. O pacote de melhoria para quem já possui o título custará **R\$29,99**, e já pode ser reservado pela **eShop**.



Novidades para todos no Switch e no Switch 2

Vamos começar pelas novidades já mostradas pela Big N em relação à atualização 3.0 do título: a primeira é uma nova construção na ilha dos jogadores. Um hotel resort será adicionado ao píer, e é administrado pela família do querido Kapp'n – sua esposa Leilani, sua mãe Grams e sua filha Leila.



Kapp'n
Leilani
Grams
Leila

No hotel, os jogadores poderão ajudar os hóspedes a decorar seus quartos a partir de uma seleção específica de móveis e itens de decoração (mas também poderemos usar qualquer outro item obtido anteriormente no jogo). Até o momento, a dinâmica parece ser bem semelhante às casas de férias decoradas na DLC Happy Home Paradise – o que é ótimo para quem não pôde adquirir a expansão.



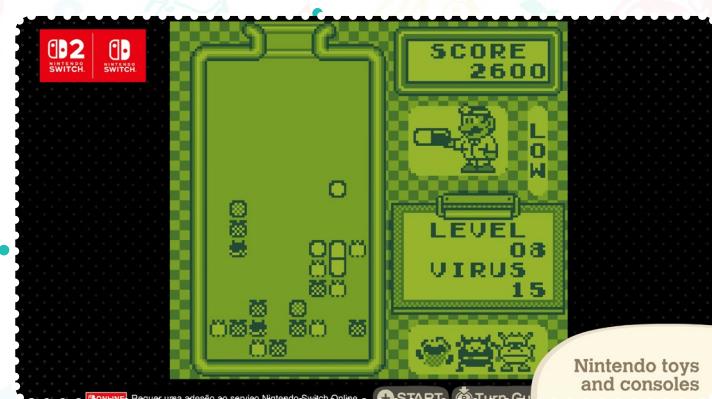
E, assim como em Happy Home Paradise, para cada quarto decorado receberemos uma quantidade da moeda específica do local (no caso, Hotel Tickets) para adquirir itens exclusivos na lojinha da idosa Grams. Há também dois manequins na loja, que podemos vestir com roupas especiais e criar modelitos específicos para usarmos (e os hóspedes também).



E, assim como em Happy Home Paradise, para cada quarto decorado receberemos uma quantidade da moeda específica do local (no caso, **Hotel Tickets**) para adquirir itens exclusivos na lojinha da idosa **Grams**. Há também dois manequins na loja, que podemos vestir com roupas especiais e criar modelitos específicos para usarmos (e os hóspedes também).



A loja administrada pela mãe de Kapp'n também venderá itens especiais da Nintendo (que apareceram em outros jogos da série) como consoles antigos e bugigangas vendidas antes da Big N passar a desenvolver jogos. Os consoles antigos permitirão jogar títulos de cada um, mas será necessário ter uma assinatura do Switch Online.



Nintendo toys and consoles



Também poderemos usar os **amiibo** da série Animal Crossing (figuras ou amiibo cards) para convidar personagens especiais para se hospedarem no hotel. Por fim, o ganancioso Tom Nook fará pedidos especiais de itens que devem ser construídos pelos jogadores em troca de **Hotel Tickets**.



Label

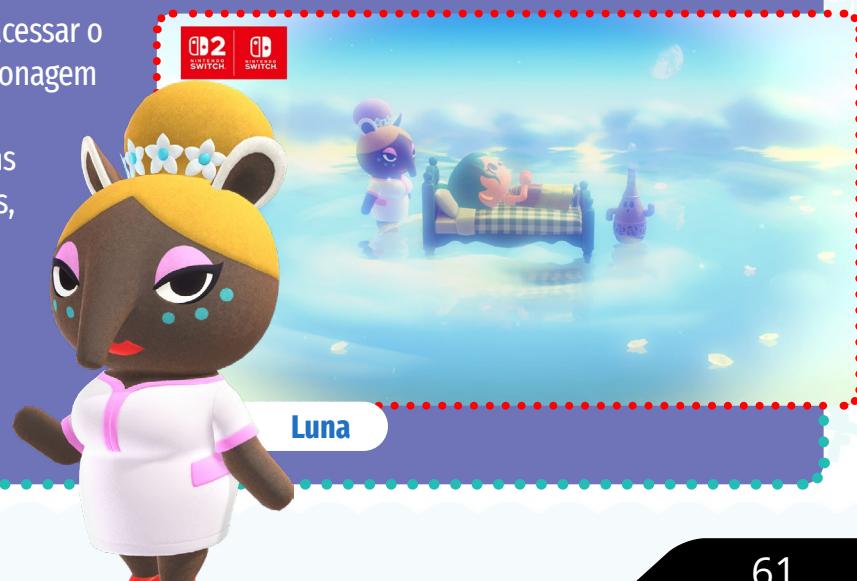


amiibo

Outras adições bem-vindas também chegarão junto com o hotel resort: o armazenamento máximo de itens no Storage da casa dos jogadores passará de cinco mil para nove mil (essa é para quem gosta de colecionar móveis!); a icônica toupeira estressada Don Resetti oferecerá um serviço chamado de “Resetti’s Reset Service”, onde podemos remover flores, itens e outros objetos de uma determinada área e mandá-los automaticamente para o Storage; e uma das funcionalidades mais pedidas pelos jogadores será implementada: a possibilidade de se construir vários do mesmo item de uma vez ao usar um DIY workbench.



Também será possível, ao dormir em uma cama, acessar o **Dream World** (um mundo dos sonhos) com a personagem **Luna**, onde poderemos criar até três novas ilhas – aqui denominadas **Slumber Islands**. Todos os itens e remodelagens feitos nessas ilhas serão gratuitos, além de podermos mudar a estação do ano e até mesmo o horário livremente. É uma ótima pedida para quem quer testar novas decorações ou ter aquele gostinho de construir uma ilha do zero sem precisar reiniciar a sua própria.



Luna



Atualização gratuita (Versão 3.0)

Para finalizar, a atualização também adicionará itens especiais da marca **LEGO**, além de uma série de itens das franquias **The Legend of Zelda** e **Splatoon**. Esses itens serão desbloqueados quando escanearmos os amiibo das respectivas séries – e quatro novos villagers serão adicionados: **Tulin** e **Mineru**, de **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** e **Cece** e **Viche**, baseadas nas personagens **Shiver** e **Frye** de **Splatoon 3**.

2,200

Promotion

116,573

LEGO® arcade game ⚪ 3,500
LEGO® bed ⚪ 2,800
LEGO® DIY workbench ⚪ 2,200
LEGO® fireplace ⚪ 5,000
LEGO® partition ⚪ 1,200
LEGO® plum blossom ⚪ 2,500
LEGO® sofa ⚪ 1,800
LEGO® table ⚪ 2,500
LEGO® brick tee ⚪ 2,000

B Back A Select

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2022 The LEGO Group.



THE LEGEND OF ZELDA × amiibo

amiibo disponíveis em separado.



Splatoon × amiibo

amiibo disponíveis em separado.



	Crab Tank	2,500
	Golden Egg	1,500
	Splatfest sign center panel	1,000
	Splatfest sign left panel	1,000
	Splatfest sign right panel	1,000
	Splatfest locker	



Novidades dignas do Nintendo Switch 2

Além de todo o conteúdo da atualização 3.0, o pacote de melhoria que transforma o título na sua Switch 2 Edition também traz inúmeras novidades – exclusivas para os donos do novo console híbrido. A primeira delas é a resolução aprimorada: o jogo poderá ser aproveitado em 4K com o console conectado à base (mas mantendo os 30fps). A resolução no modo portátil também será aprimorada, diminuindo consideravelmente os serrilhados que podem ser vistos jogando o título no Switch 2.



Também será possível utilizar o **modo mouse** dos Joy-Con 2 para decorar cômodos e posicionar móveis; o modo também poderá ser usado para desenhar os famosos custom designs em roupas, quadros e chapéus e no mural da ilha, localizado na praça principal.



A versão de Switch 2 também contará com o **Megaphone**, item que já tinha dado as caras em Animal Crossing: New Leaf, no 3DS. O item poderá ser comprado na loja dos irmãos Timmy e Tommy, e os jogadores poderão usar o microfone do console para chamar os villagers pelo nome; assim, um balão de fala aparecerá na tela, indicando onde o personagem se encontra no momento.

E por último, mas não menos importante: com uma assinatura do Switch Online, jogadores poderão se divertir em suas ilhas simultaneamente em até **12 pessoas** (antes, até oito jogadores podiam estar em uma ilha ao mesmo tempo). Os jogadores também poderão contribuir para a construção de rampas e posicionamento de itens nas Slumber Islands – tudo com suporte ao GameChat para tornar a experiência mais divertida.



Um novo fôlego para a vida na ilha

Com tantas novidades chegando ao mesmo tempo (desde mecânicas aguardadas há anos até recursos inéditos que ampliam consideravelmente as possibilidades criativas dos jogadores), **Animal Crossing: New Horizons** vive um momento raro para um jogo já consolidado. A atualização 3.0 promete devolver ao título a sensação de frescor sem exigir um novo investimento, enquanto o pacote de melhoria/Switch 2 Edition ressignifica a experiência para quem quer aproveitar o jogo com desempenho aprimorado e mais possibilidades de interação.

Se você abandonou sua ilha nos últimos tempos, tudo indica que esse será o momento ideal para retornar! E se nunca parou de jogar, prepare-se para redescobrir o encanto de decorar, construir, visitar e sonhar. Aguardamos ansiosos pelas novidades e pelo que o futuro guarda para a série Animal Crossing. 



Animal Crossing New Horizons: Switch 2 Edition (Switch/Switch 2)

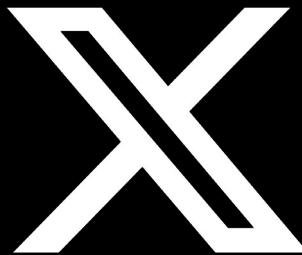
Desenvolvedor Nintendo

Gênero Simulação

Lançamento 15 de janeiro de 2026



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: Cristiane Amarante

Diagramação: Leandro Alves

COELHO no JAPÃ

+

NINTENDO BLAST

Os jogos de novembro 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



Pokémon Legends Z-A

Trazendo um combate de ação para a tradicional franquia de jogos de turno, Pokémon Legends Z-A é um jogo único na franquia, não só pela porrada em tempo real, mas sua progressão, onde temos apenas uma cidade, mais de cem missões e um sistema de ranking em que progredimos à noite.

Ele acerta muito, mas também erra muito e, no fim, o saldo geral é bem positivo, mas talvez Pokémon sem exploração (o propósito de só ter uma única cidade) nunca fique tão bom... e mesmo que só tenha uma metrópole, ela não é variada. O seu sistema de ranking é também inteligente, mas cansativo, principalmente no pós-game.

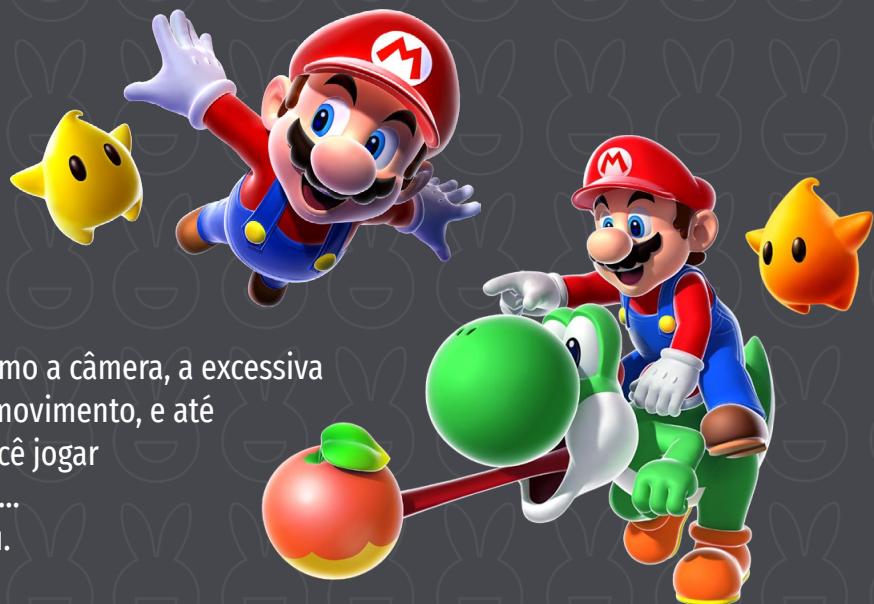
Tier: A+



Super Mario Galaxy 1+2

Jogos perfeitos para a sua época seguem bons mesmo anos depois e, com a duologia Galaxy, temos uma coletânea que segue cativando e trazendo ótimas memórias mesmo para os que conhecerem a dupla hoje em dia.

Existem, sim, alguns pontos de envelhecimento, como a câmera, a excessiva união intrínseca entre jogabilidade e sensores de movimento, e até mesmo o seu level design, que é intocável... Até você jogar os Marios mais recentes, como 3D World e Odyssey... Mesmo assim, é imperdível para quem nunca jogou.



Tier: S



Absolum

Roguelikes podem estar saturando, mas a indústria segue trazendo jogos de tamanha qualidade que não deixam a chama se apagar. Absolum é um desses.

Trata-se de um beat 'em up com visuais, combate e música perfeitos, um cooperativo que deixa tudo ainda melhor e, claro, um sistema roguelike bem pensado.

Obrigatório para os fãs de roguelike ou beat 'em up. Se gosta dos dois, pare o que está fazendo agora mesmo e vá jogar.

Tier: S



Yooka-Replaylee

Quando o sucessor de Banjo-Kazooie foi lançado por parte de seus criadores na Playtronic, ele não foi tão bem recebido assim... Algumas críticas pesadas tiraram a empolgação de alguns dos fãs de Banjo que tanto aguardavam essa nova franquia. Pensando nisso, um remake foi lançado para Switch 2 e outras plataformas, mudando não apenas os visuais, mas como as fases funcionam, trazendo novos desafios e outras mudanças que tornam Replaylee algo mais próximo da experiência idealizada lá no início.



Tier: A

Persona 3 Reload

Apesar da versão Switch 2 não ser a melhor possível, com a taxa de quadros em apenas 30 por segundo, parecendo mais uma melhoria em relação ao PS4 do que uma versão nova geração em si, Persona 3... é incrível. Sua história e reflexão sobre a vida, além de seu game design, que basicamente tornaram Persona o gigante que ele é, continuam ótimos, e os novos elementos do remake deixam esse JRPG ainda melhor.



Tier: S



Two Point Museum

Two Point evolui a cada jogo, e Museum traz gráficos lindos no Switch 2, assim como um sistema de exploração arqueológica bem engajante. É um jogo para se jogar por dezenas, se não centenas de horas, porque a progressão é bem-feita e tem um carisma único.

Dito isso, talvez Museum seja o ponto no qual o estúdio tenha que parar de melhorar sua fórmula para tentar algo novo, pois, mesmo sendo a evolução que a série merece... meio que “O.K., agora já deu, né?”. Então alguns jogadores que já exploraram os jogos anteriores podem sentir que as novidades e melhorias não foram o bastante.



Tier: A+

Space Chef

Com um humor cartunesco maduro, misturando Overcooked e exploração espacial, Space Chef é um jogo legal, onde exploramos planetas em busca de novas receitas e um bom looping de gameplay, embora seja mal explicado. Seus visuais já são mais desagradáveis e, em geral, o jogo divide, mas não impressiona.

Tier: B



Dragon Quest 1+2 HD-2D Remake

Após o sucesso do remake de Dragon Quest 3, a Square trouxe uma dupla 1+2, e o motivo ficou claro; o primeiro Dragon Quest é muito arcaico, o que não é para menos, porque estamos falando do jogo que começou o que hoje chamamos de JRPG. Eles capricharam no retrabalho e nos adicionais, ao mesmo tempo em que é um jogo que não tem muito mais o que fazer e nem se deve, afinal, é uma relíquia preciosa dos games.

Já Dragon Quest 2... Esse, sim, foi expandido, melhorado, trouxe áreas novas, uma história muito mais profunda e é o destaque desse pacote.

Como são vendidos somente juntos, o veredito para essa duologia é: priorize o remake do 3 e, se gostou muito, não deixe de jogar o 1+2.

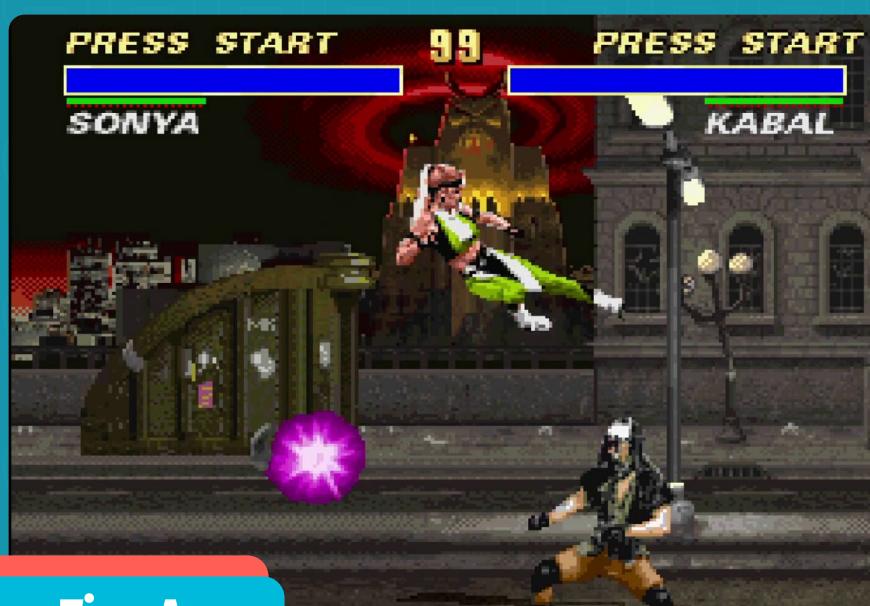
Tier: A+



Mortal Kombat Legacy Kollection

Trazendo de volta toda a era clássica de Mortal Kombat, chegando até o 4 nos consoles e o 5 no GBA, a debatida coletânea se tornou polêmica por vacilar feio no modo online, mas caprichar no seu documentário, que conta em detalhes como surgiu essa franquia tão amada.

Recomendado aos casuais que vão relembrar, jogar com amigos e conhecer a origem de tudo, mas não espere reviver a competitividade da época com o modo online.



Tier: A+

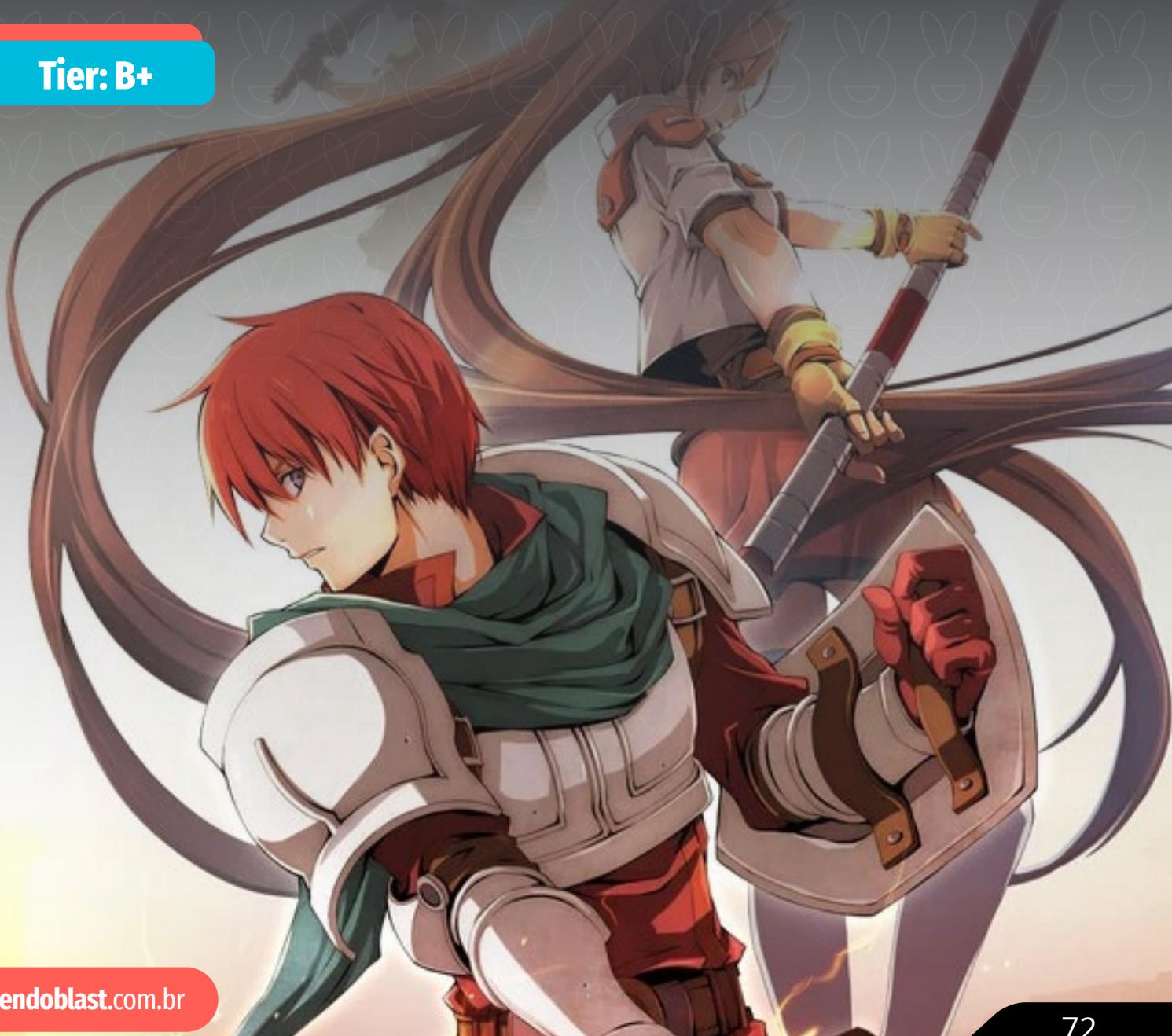
Ys vs. Trails in the Sky: Alternative Saga

Um RPG de ação e um de turno. Quando se encontram, dão em... isso mesmo, um jogo de luta! Na verdade, é como um RPG de ação, mas, é 1x1 (ou 2x2, enfim, lado A versus lado B). Mas o fator RPG não pode ser subestimado, pois temos que upar nossos personagens, aprender novas habilidades e equipar os melhores itens.

É um spin-off muito interessante, mas nichado aos fãs da Falcom, em especial aos que conhecem as duas franquias. 



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!

coelhonusnews.com

@coelhonusfeed

 por **Felipe Castello**Revisão: Johnnie Brian
Diagramação: Felipe Castello

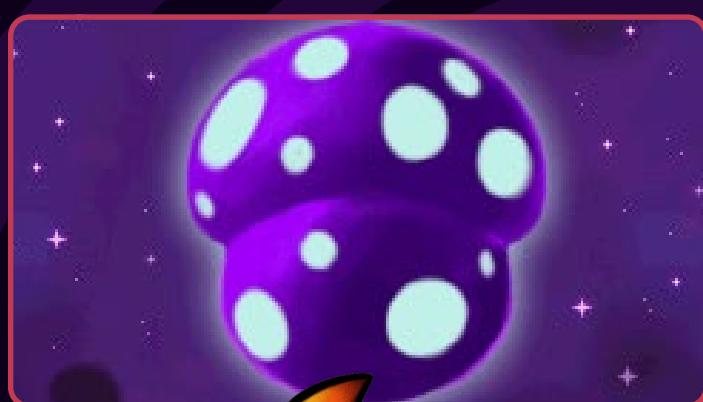
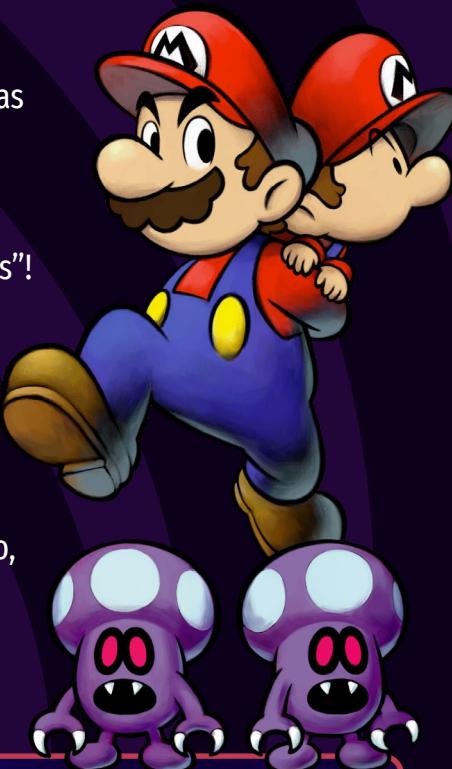
Viajando no tempo em família

O primeiro jogo da série de RPG estrelada pelos irmãos Mario, *Mario & Luigi: Superstar Saga*, é considerado um dos melhores RPGs do encanador até hoje. Em meio ao histórico lançamento do Nintendo DS em 2004, a Nintendo e a finada desenvolvedora AlphaDream tomaram para si a difícil tarefa de criar uma sequência para *Superstar Saga* no portátil de duas telas.

Dessa forma, no final de novembro de 2005, há vinte anos, **Mario & Luigi: Partners in Time** chegava ao DS com novos personagens, novas mecânicas e um dos enredos mais sombrios vistos até hoje em algum jogo do encanador – tudo isso em meio à inúmeras viagens através do tempo. Para relembrarmos essa aventura, aperte os cintos: citando o excêntrico Dr. Emmet Brown de *De Volta para o Futuro*, “para onde vamos, não precisamos de estradas”!

Encanadores viajantes do tempo

Partners in Time já demonstrava uma certa maturidade em seu enredo logo nos primeiros segundos: somos apresentados a um planeta macabro e silencioso, onde tudo parece estar apodrecendo. Trata-se de um mundo habitado pelos arroxeados Shroobs, raça de cogumelos malignos e violentos, que partem em busca de uma nova casa. Seu próximo destino? O Reino Cogumelo.



Porém, é importante destacar que os Shroobs começam sua invasão ao reino em um tempo passado. Sendo assim, o primeiro contato dos alienígenas, ao chegarem no castelo da princesa Peach, não poderia ser com outra dupla: Mario e Luigi, ainda bebês – mas que já lutavam contra Bowser desde então. Superados em número pelo exército de cogumelos roxos, os irmãos e a princesa se veem obrigados a fugir no Koopa Cruiser, clássica nave do (então pequenino) rei dos Koopas.





Voltando ao tempo presente, o genial professor E. Gadd apresenta ao reino sua mais nova invenção: uma máquina do tempo. A princesa Peach e dois acompanhantes (Toadiko e Toadbert) fazem o primeiro teste na máquina, mas algo dá terrivelmente errado – ao retornar ao castelo, as portas da (agora quase destruída) da máquina se abrem, e... um Shroob monstruoso pula de dentro, para o horror de todos. Após uma breve batalha com a dupla de encanadores, o alienígena é aprisionado para ser estudado por E. Gadd, que conecta o ocorrido ao sumiço da Cobalt Star – estrela azulada que serve de fonte de energia para a máquina do tempo.



Partindo em busca da princesa, Mario e Luigi pulam em um portal temporal aberto pela Cobalt Star (que foi misteriosamente partida em pedaços). A partir daí, a dupla viaja pelo reino entre passado e presente, buscando os pedaços da estrela para impedir que os Shroobs dominem o Reino Cogumelo. Mas eles não estão sozinhos, claro: desafiando todas as leis do tempo, se encontram com suas versões do passado e unem forças para vencer o mal. Nasce então a principal mecânica do título – o controle simultâneo de Mario, Luigi, Baby Mario e Baby Luigi.



Dois é pouco, quatro é demais

Em Superstar Saga, Mario e Luigi tinham botões próprios para realizar ações: A e B, respectivamente. Porém, o Nintendo DS contava com os novos botões X e Y – e Baby Mario e Baby Luigi receberam seus próprios comandos por esses botões. No geral, Mario e Luigi carregavam seus parceiros bebês nas costas; mas qualquer toque nos botões X e Y faziam os bebês saltarem e entrarem em ação, com movimentos e mecânicas próprias.

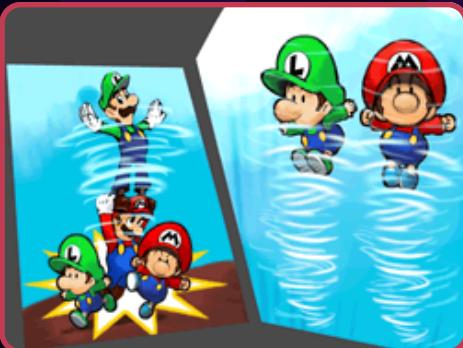


Para a exploração, ter quatro personagens abriu diversas possibilidades. Os bebês conseguiam passar por espaços pequenos, pular em trampolins que não suportavam o peso dos adultos e usar habilidades próprias, bem parecidas com algumas vistas em Superstar Saga: só Baby Mario e Baby Luigi conseguiam se enterrar no chão com a habilidade Drill Bros. ou usar os clássicos martelos dos encanadores.



Enquanto isso, Mario e Luigi mantiveram o icônico Spin Jump do título anterior (que permitia atravessar abismos pelo ar), além da nova habilidade Bros. Ball, que os fazia rolar pelo cenário em uma bola. A grande sacada estava na combinação das habilidades dos adultos e dos bebês: o Spin Jump dos irmãos podia fazer Baby Mario e Baby Luigi voarem para alcançar plataformas altas, enquanto o Bros. Ball achatava os bebês, permitindo que eles atravessassem passagens minúsculas.





Mas o quarteto brilhou mesmo nas batalhas: agora, vários movimentos ganharam novos passos, tornando os ataques mais fortes. Ao selecionar o comando de pulo, por exemplo, o respectivo bebê pulava no inimigo antes da sua versão adulta, adicionando um ataque a mais no movimento. Isso se aplicava aos ataques com martelo e aos conhecidos Bros. Attacks (que aqui foram substituídos pelos Bros. Items). A mudança foi tão significativa que, de Partners in Time em diante, Mario e Luigi passaram a pular duas vezes nos inimigos nos jogos da série.



Porém, uma das mudanças mais significativas no sistema de batalha foi, como comentei, o uso dos Bros. Items: até então, Mario e Luigi usavam Bros. Points (ou BP – uma espécie de mana, por assim dizer) para usar ataques especiais em conjunto, os Bros. Attacks. Porém, Partners in Time removeu completamente o stat de BP. Esses ataques em conjunto (como cascós, flores de fogo e canhões) precisavam ser comprados em lojas espalhadas pelas áreas do jogo – ou seja, depois de usados, eram consumidos como qualquer outro item – o que não foi tão bem recebido pelos jogadores.



Mesmo com as mudanças polêmicas, o título introduziu algumas mecânicas que se manteriam até os jogos mais recentes, além de colocar em prática o controle (quase) simultâneo de vários personagens – o que se repetiria no título seguinte, *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story*, ao controlarmos os encanadores com os botões A e B e Bowser com os botões X e Y.



Uma história atemporal

O ponto mais alto de *Partners in Time* é, sem dúvida, a forma como seu enredo se desenvolve. Mario, Luigi, Baby Mario e Baby Luigi viajam por locais dos mais diversos: um vulcão habitado por diversos Tumbos, a famosa ilha dos Yoshis, o castelo do rei dos Koopas no passado, e até mesmo uma versão completamente infectada do castelo da princesa Peach depois de ser dominado pelos Shroobs, são só algumas das áreas do jogo.

Em cada um desses lugares, os irmãos encontram personagens peculiares que dão vida a um mundo grande – o próprio Baby Bowser, mimado e protegido pelo seu fiel feiticeiro Kamek, versões do passado de Toadsworth e E. Gadd, a agitada repórter Kylie Koopa e até mesmo Fawful, vilão secundário em *Superstar Saga* que se tornaria o grande antagonista de *Bowser's Inside Story*.





Apesar dos personagens cômicos e locais típicos das aventuras do encanador, *Partners in Time* segue uma trama macabra, reforçando frequentemente que os Shroobs estão dominando o reino aos poucos e implementando seus planos malignos. Há alguns momentos que são realmente de arrepiar: uma das localidades visitadas pelos irmãos é a Toadwood Forest, onde os malignos cogumelos roxos estão aprisionando Toads e sugando sua energia vital para alimentar as fábricas que abastecem seus discos voadores.



Toad Town, a cidade principal em vários títulos da franquia, está completamente destruída no passado: há casas abandonadas por todos os lados, destroços de todos os tipos e cogumelos roxos crescendo em todos os cantos. Só um inocente casal de Toads idosos mantém uma loja no local, escondidos e apavorados até serem encontrados pelo quarteto de protagonistas.

Nesse contexto, os Shroobs se apresentaram como os vilões mais inescrupulosos da série Mario até então, liderados pela sua própria princesa. A governante maligna não mediu esforços para destruir o reino, transformar o máximo de Toads em cogumelos roxos sem vida, se passar por Peach para enganar os protagonistas e, em seu último suspiro após ser derrotada, prometer que destruiria tudo e todos. Ainda bem que, ao final da aventura, E. Gadd descobre que as lágrimas de Baby Luigi são capazes de curar os estragos feitos pelos Shroobs e os Toads infectados. Ufa!



Só o tempo dirá

Apesar de ter ousado arriscar em uma trama mais madura e em novas mecânicas de exploração e combate, **Mario & Luigi: Partners in Time** não costuma figurar entre os títulos favoritos da série para a maior parte dos fãs de Mario & Luigi. O título se mantém, inclusive, como o único da trilogia original a não ter recebido um remake (como ocorreu com **Superstar Saga** e **Bowser's Inside Story**). Por outro lado, é impossível não notar o impacto que o título teve nos jogos que o seguiram. Os Shroobs até mesmo fizeram uma ponta como chefões opcionais em Bowser's Inside Story!



Por fim, *Partners in Time* foi responsável por introduzir definitivamente a série Mario & Luigi aos portáteis de duas telas. Apesar de alguns furos de roteiro – afinal, muitos dos acontecimentos ocorridos no passado não afetaram o Reino Cogumelo do presente – o título tem um espaço especial no coração de alguns fãs da série, que ainda torcem por um relançamento digno da viagem temporal dos encanadores. ↗



NINTENDO **BLAST**

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista