

O Chamado de Yoshi

É sempre uma grata surpresa quando um first party é revelado – ainda mais quando envolve um clássico. **Yoshi and the Mysterious Book** está quase entre nós e, por isso, reunimos tudo o que já sabemos sobre esse game mágico como nossa matéria de capa. Também damos início a uma série especial sobre **Fire Emblem: Three Houses**, explorando cada uma de suas rotas. E tem mais: análises de **Super Mario Wonder + Vamos ao Parque Belabel**, **Pragmata** e **Tomodachi Life: Living the Dream**. Então, se acomode e mergulhe nesta edição mágica. - **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 Castêllo



REDAÇÃO
Fábio Castanho
Farley Santos
Fernando Lorde
Leandro Alves
Renzo Raizer



REVISÃO
Alessandra Ribeiro
Cristiane Amarante
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castêllo
Leandro Alves



03

| CAPA

Yoshi and the Mysterious Book (Switch 2)



12

| ESPECIAL

Fire Emblem: Three Houses (Parte 1)



25

| ANÁLISE

Mario Wonder – NS2 Edition + Vamos ao Parque Belabel



32

| ANÁLISE

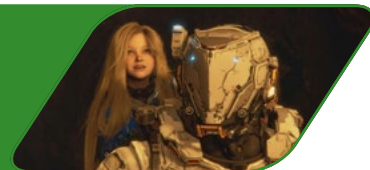
Tomodachi Life: Living the Dream (Switch)



40

| ANÁLISE

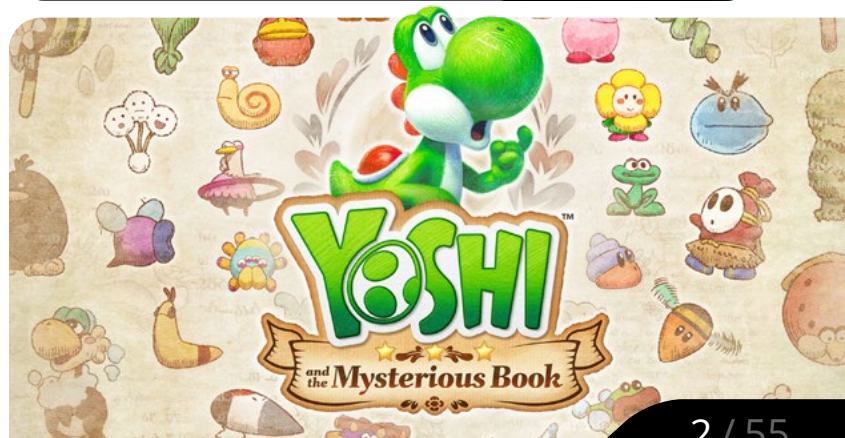
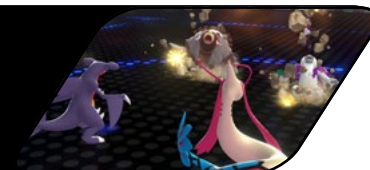
Pragmata (Switch 2)



48

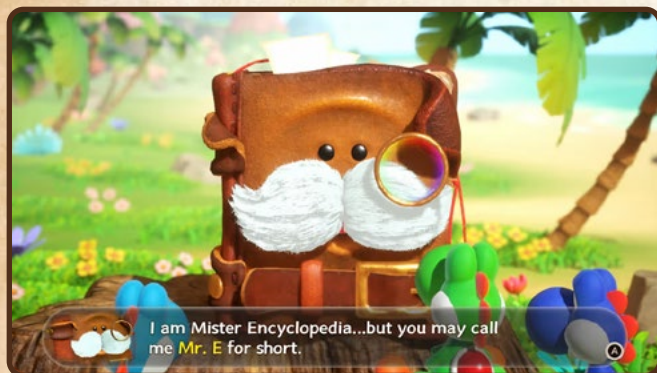
| ANÁLISE

Pokémon Champions (Switch/Switch 2)



Livro perdido

Um dia, na ilha dos Yoshis, um livro chamado professor N. Igma caiu do céu. Este livro contém diversas informações sobre criaturas incomuns, contudo, o professor N. Igma não consegue ver o que está escrito — e é aí que Yoshi entra para ajudar e investigar. Isso é tudo o que sabemos sobre a lore do game até agora. Será apenas uma desculpa para um gameplay diferente ou teremos mais camadas na história de Yoshi and the Mysterious Book? Infelizmente, só saberemos quando for lançado, então não esqueça de ler a nossa análise.



Neste jogo, vamos investigar diversas criaturas pelas páginas do professor N. Igma, em situações e cenários bem distintos, o que me leva a crer — e esperar — por gameplays variados, algo extremamente importante. É sabido que boa parte dos jogos first party da Nintendo tem uma lore mais enxuta, priorizando o gameplay — e nisso a Nintendo raramente falha.

O livro misterioso

Aproveitando a deixa, Mysterious Book é um game de plataforma com foco em exploração e descobertas, com cenários detalhados e criativos que simulam literalmente páginas de um livro desenhado. A cada capítulo, novos seres surgem com peculiaridades próprias, e você precisará descobrir tudo sobre eles para cumprir seus objetivos.

Em alguns gameplays divulgados nas últimas semanas, já dá para entender um pouco mais da proposta. Em um dos capítulos, chamado **Wildwoods**, Yoshi encontra um ser que lembra um sapo misturado com aqueles brinquedinhos de fazer bolhas de sabão. Ao engolir essa criatura, Yoshi passa a reproduzir seu comportamento, liberando bolhas pela boca.



Essas bolhas permitem diversas interações, como alcançar áreas mais difíceis. Mas não para por aí: Yoshi pode carregar o pequeno ser enquanto ele produz bolhas continuamente, permitindo que o jogador salte de bolha em bolha e alcance lugares ainda mais elevados.





Quando Yoshi encontra maçãs, ele pode oferecê-las a essas criaturas, que mudam de cor — de verde para um tom alaranjado — e passam a gerar bolhas maiores, capazes de sustentá-lo por mais tempo. Outros alimentos também parecem alterar suas características, criando variações de habilidades e expandindo as possibilidades de gameplay. Com isso, novas formas de exploração se abrem, incentivando o jogador a experimentar.



As criaturas ainda não possuem nomes definidos, mas isso não é um problema. O jogador poderá batizá-las como quiser — ou pedir ajuda ao professor N. Igma, que sugerirá nomes.

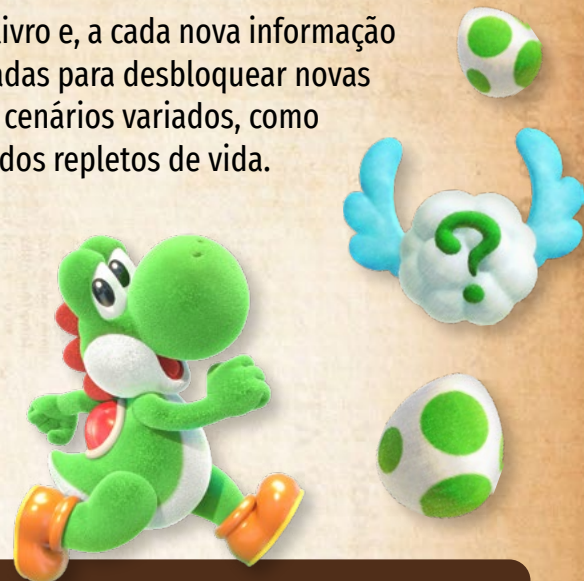


Todas as descobertas são registradas nas páginas da enciclopédia do livro e, a cada nova informação coletada, você recebe estrelas. Essas estrelas são acumuladas e utilizadas para desbloquear novas páginas e criaturas para investigar. Nos trailers, também podemos ver cenários variados, como lagos, florestas com fundos musicais encantadores e ambientes coloridos repletos de vida.

Estilo artístico impecável

Eu sempre curti os jogos do Yoshi. Contudo, **Yoshi's Crafted World** não me prendeu por muito tempo — acabei desanimando com o avanço do jogo. Senti o gameplay e os cenários muito repetitivos.

Aqui, no entanto, a sensação é oposta. Mesmo com pouco tempo de tela nos trailers e gameplays divulgados, já foi possível perceber uma boa variedade de situações, como comentei anteriormente. Mas o destaque aqui vai para os cenários e o quão lindo e criativo é o trabalho da equipe de design.



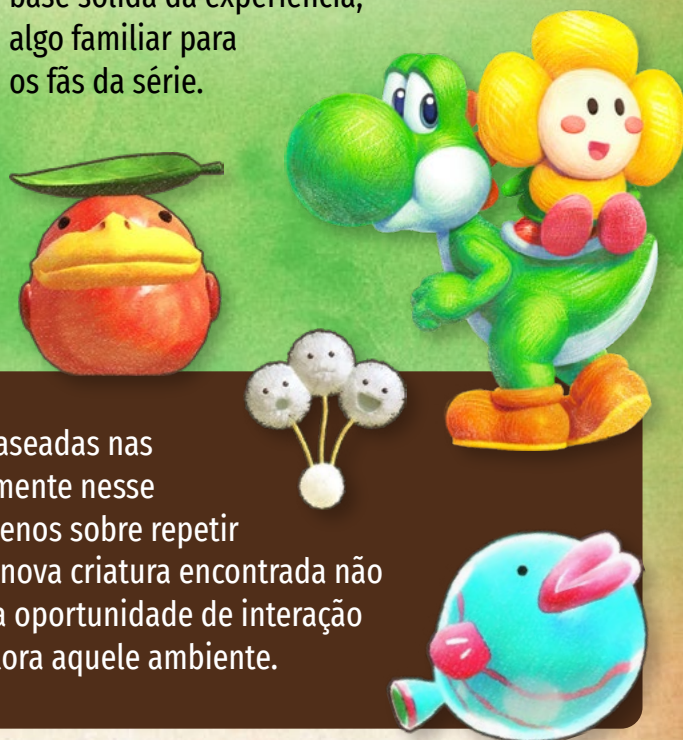
São cenários belíssimos. A simulação de páginas de um livro eleva tudo a outro nível — desde as criaturas e habilidades até o próprio Yoshi e o ambiente de cada capítulo. A sensação é de estar dentro de um livro infantil de contos de fadas, e claramente esse é o objetivo.

O game aparenta ter como público-alvo as crianças, mas a Nintendo sabe muito bem que os fãs do Yoshi também vão querer se aventurar por essas páginas. Prepare-se para um jogo belíssimo em 2D, seja na telinha do seu Switch 2 ou na TV.

Diferenciado

Ok, é um jogo diferente do que estamos acostumados dentro da franquia, mas sabemos que a Nintendo é especialista em propor novas formas de jogar enquanto diverte seu público – e esse parece ser o ponto chave aqui.

Yoshi mantém suas habilidades clássicas: pular longas distâncias, engolir inimigos e transformá-los em ovos, lançar ovos e utilizar o salto bomba para esmagar o que estiver abaixo. Esse conjunto básico funciona como a base sólida da experiência, algo familiar para os fãs da série.



A partir daí, cada capítulo traz novidades de gameplay, baseadas nas criaturas e nas descobertas feitas pelo jogador. E é justamente nesse ponto que Mysterious Book parece querer se destacar: menos sobre repetir padrões e mais sobre incentivar a experimentação. Cada nova criatura encontrada não é apenas um obstáculo ou elemento de cenário, mas uma oportunidade de interação que pode alterar completamente a forma como você explora aquele ambiente.

Isso cria uma dinâmica interessante, na qual o jogador é constantemente convidado a testar possibilidades – seja combinando habilidades, oferecendo itens diferentes ou simplesmente observando o comportamento das criaturas. Em vez de fases lineares com soluções óbvias, o jogo dá sinais de apostar em uma progressão mais orgânica através da investigação, em que a curiosidade é recompensada a todo momento.

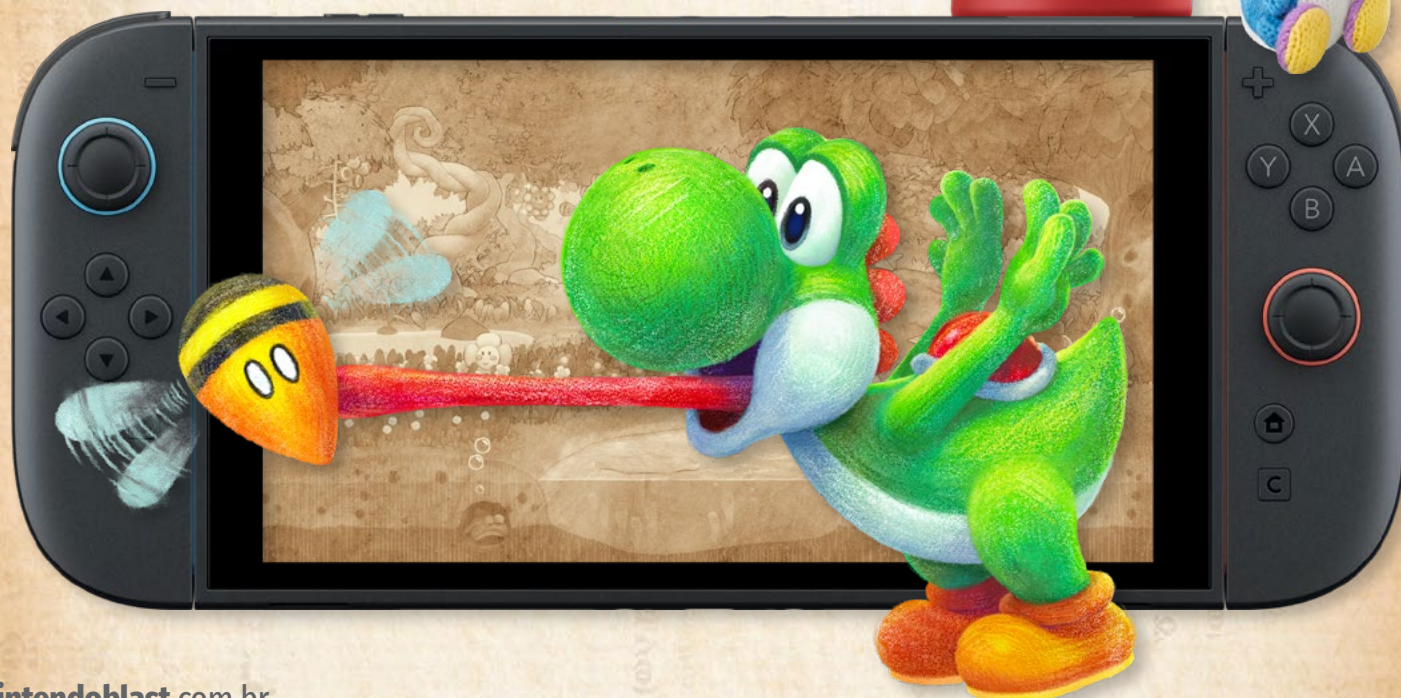


Se essa proposta se sustentar ao longo da jornada, podemos estar diante de um dos Yoshi mais criativos dos últimos anos, equilibrando tradição e inovação da forma que a Nintendo costuma executar com maestria. Sabemos também que a empresa ainda guarda surpresas: em um dos trailers, Bowser Jr. aparece rapidamente antes de o vídeo terminar — o que será que ele está tramando? Teremos mais novidades? Essas respostas devem vir apenas no lançamento ou, quem sabe, em um Direct, o que certamente ajudaria a alimentar ainda mais as expectativas.




Amiibo

Além disso, assim como outros títulos da Nintendo, Yoshi and the Mysterious Book contará com suporte a amiibo. Ao escanear figuras compatíveis, os jogadores poderão desbloquear recompensas especiais, como runas adicionais. Com elas, será possível ampliar as descobertas dentro do livro, incentivando ainda mais a exploração de suas páginas.



Lançamento do livro

Yoshi and the Mysterious Book surge como uma proposta criativa e encantadora, apostando na exploração, na experimentação e em um estilo artístico que salta aos olhos. Com mecânicas diferenciadas e um conceito que mistura plataforma com descoberta, o jogo promete renovar a fórmula da franquia. Lembrando que o game virá todo em nosso idioma, o que agrega muito. Agora, resta aguardar seu lançamento em 21 de maio de 2026, no Nintendo Switch 2, para descobrir até onde esse livro misterioso pode nos levar. 



Yoshi and the Mysterious Book (Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Plataforma, Aventura

Lançamento 21 de maio 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!



E-book
Pokémon Let's GO
R\$ **1,99**



E-book
Fire Emblem:
Three Houses
R\$ **5,99**



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play



Disponível na
amazon.com



por **Leandro Alves**

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Felipe Castello



SÉRIE ESPECIAL — PARTE I

FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES

Todos os caminhos explicados e as conexões com o futuro da série

Uma jornada pelas rotas de Fódlan para entender suas escolhas, seus conflitos — e as possíveis conexões com o futuro da franquia.

Muito se fala sobre **Fire Emblem: Three Houses** e seus caminhos — seja por suas histórias profundas, cheias de mistérios e respostas que se revelam aos poucos ao longo da jornada, ou pela enorme quantidade de conteúdo dentro de um único jogo. Mas, com tantas rotas, personagens e eventos, nem sempre é fácil conectar todas as peças — especialmente para quem não explorou cada uma das campanhas disponíveis. E é justamente por isso que nasce esta série especial.



Com o recente anúncio de **Fire Emblem: Fortune's Weave**, teorias começaram a surgir entre os fãs, apontando possíveis conexões com Three Houses. Pensando nisso, resolvi revisitar o jogo e destrinchar seus caminhos, personagens e acontecimentos — não apenas para lembrar, mas também para dar mais contexto àqueles que não jogaram todas as rotas ou querem enxergar a história sob uma nova perspectiva.

Aqui, vamos explorar cada fase, cada decisão e cada impacto dentro desse mundo de fantasia, guerra e política. Então, fica o convite: embarque comigo nesta jornada por Fódlan.

White Clouds

Como ponto de partida, temos White Clouds. Não poderei me aprofundar como gostaria — caso contrário, escreveria um livro —, pois, como já dito, conteúdo é o que não falta. Ainda assim, entender essa primeira fase é essencial para compreender tudo o que vem depois.

Tudo começa de forma aparentemente simples. Em mais um trabalho como mercenário, Byleth e Jeralt cruzam o caminho de Edelgard, Dimitri e Claude — três jovens que rapidamente mostram que estão longe de ser estudantes comuns. Mesmo nesse primeiro encontro, suas personalidades já se destacam: Edelgard é firme e calculista, Dimitri carrega um forte senso de dever, enquanto Claude observa tudo com uma leveza estratégica que esconde mais do que revela.





O que parece apenas coincidência logo ganha outro peso. Esse encontro leva todos ao Monastério de Garreg Mach e à influência da Igreja de Seiros, onde Byleth assume, de forma inesperada, o papel de professor.

É nesse momento que surge a primeira grande decisão do jogador: escolher entre Black Eagles, Blue Lions ou Golden Deer. Mais do que uma divisão de alunos, essa escolha define relações, perspectivas e o próprio caminho da história.





Ao mesmo tempo, o jogo apresenta a Academia de Oficiais, onde jovens são moldados não apenas para o combate, mas para seus futuros papéis em Fódlan. E é aqui que surge uma dúvida importante: essa formação realmente prepara... ou também influencia diretamente aqueles que irão liderar o mundo?

Entre sangue e poder: o peso dos Crests em Fódlan

À medida que a rotina na academia se estabelece, Three Houses começa a apresentar um de seus pilares mais importantes: as Hero's Relics e os Crests. Muito mais do que simples armas ou habilidades, esses elementos carregam um peso histórico e social enorme dentro de Fódlan.

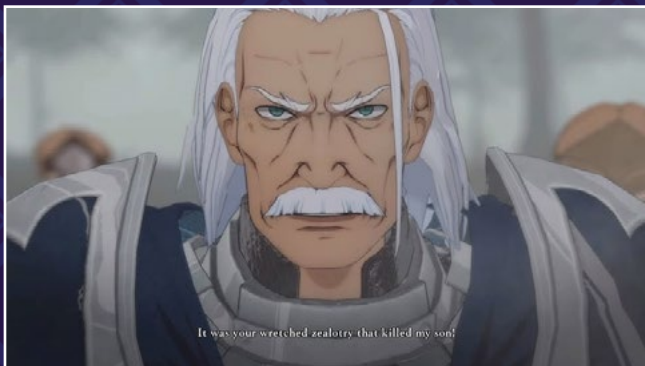
As Hero's Relics, ligadas a linhagens específicas, só podem ser utilizadas plenamente por aqueles que possuem o Crest correspondente — uma herança de sangue que define poder, prestígio e, muitas vezes, o próprio destino de uma pessoa. Não demora para perceber que, nesse mundo, nascer com ou sem um Crest não é apenas um detalhe: é o que separa líderes de coadjuvantes.





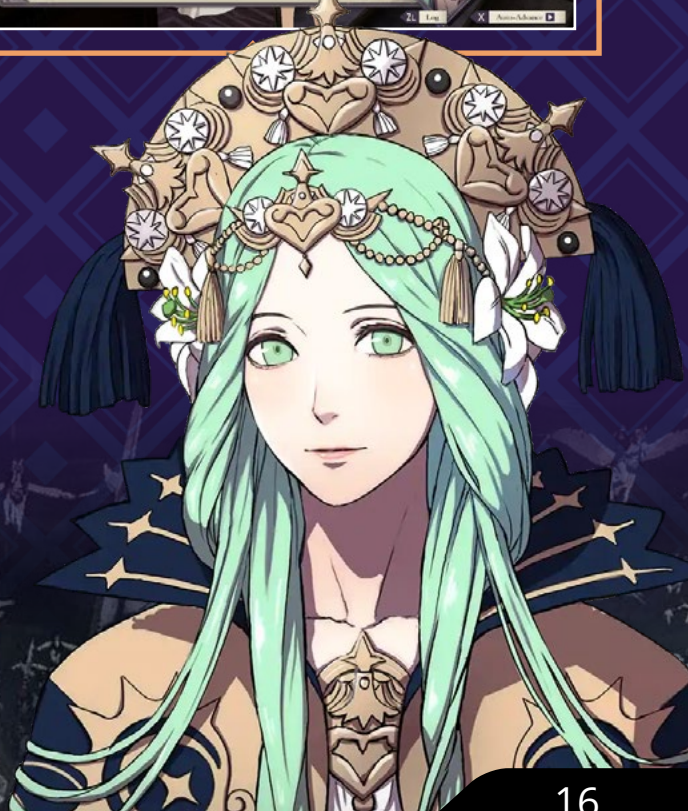
É aqui que surgem as primeiras pistas de uma desigualdade estrutural. A valorização extrema dos Crests sustenta um sistema de nobreza rígido, onde mérito e esforço muitas vezes ficam em segundo plano. E, mesmo que de forma sutil nesse início, já é possível entender de onde nascem algumas das ideias que irão moldar o pensamento de personagens como Edelgard.

Mas enquanto essas questões se desenvolvem nos bastidores, o mundo lá fora começa a mostrar suas rachaduras. As primeiras missões colocam o jogador diante de conflitos que vão além do ambiente acadêmico, como a rebelião de Lonato e as ações da chamada Igreja Ocidental.



O que poderia parecer apenas ameaças isoladas rapidamente ganha outra leitura: existem forças que se opõem diretamente à Igreja de Seiros — e não são poucas.

Esses acontecimentos marcam o início de uma mudança importante na percepção do jogador. A Igreja, até então vista como um pilar de estabilidade, deixa de ser uma entidade incontestável e passa a levantar dúvidas. Afinal, se há tantos dispostos a enfrentá-la... o problema está apenas nos rebeldes?

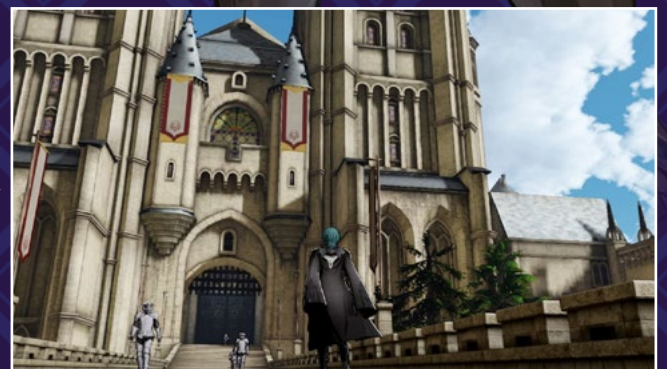
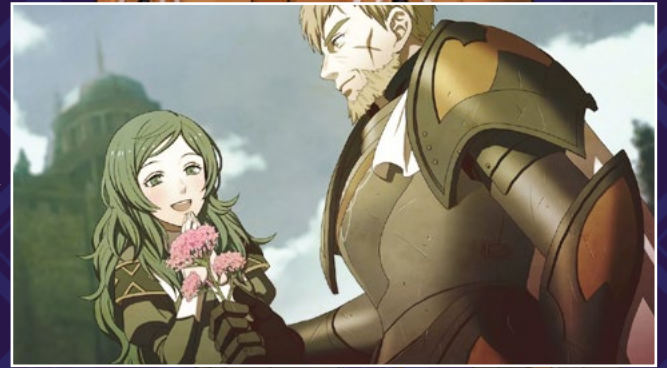


O fim da inocência em White Clouds

Conforme os acontecimentos avançam, a narrativa começa a se tornar mais pessoal — especialmente quando envolve Jeralt. Sempre reservado, o pai de Byleth deixa pistas de que há muito mais por trás da Igreja e, principalmente, da própria origem do protagonista.

Seus relatos e desconfianças plantam uma dúvida silenciosa: até que ponto tudo aquilo que cerca Garreg Mach é realmente o que parece?

Essa tensão atinge seu ápice em um dos momentos mais marcantes de White Clouds: a morte de Jeralt. De forma repentina e brutal, o jogo quebra qualquer sensação de segurança que ainda existia. Não é apenas uma perda — é o fim definitivo da inocência e o início de uma jornada muito mais sombria.





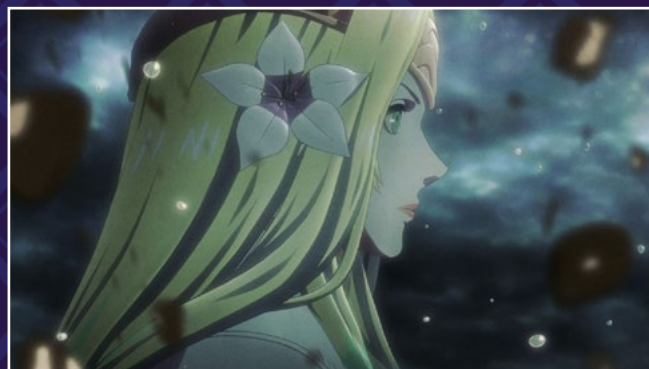
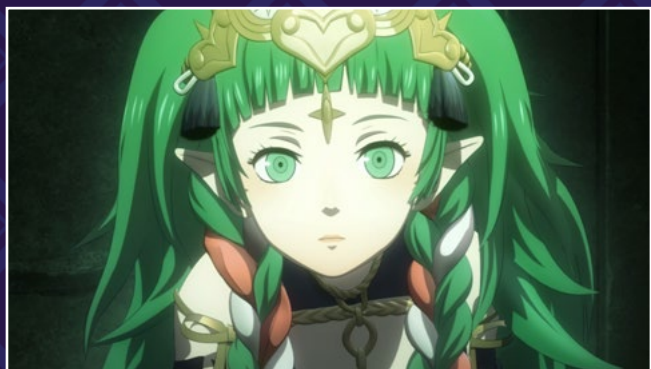
A partir daqui, a história muda de tom. E, junto com Byleth, o jogador passa a enxergar aquele mundo com outros olhos.

Ecos da deusa: revelações e segredos que moldam Fódlan

Conforme os acontecimentos avançam, Three Houses abandona qualquer sutileza e começa a revelar a verdadeira base de seu mundo. A ligação entre Byleth e Sothis deixa de ser apenas um mistério simbólico e se torna algo concreto: Sothis é a deusa que originou a fé de Fódlan, e sua fusão com o protagonista não apenas concede poder, mas o coloca no centro de uma história muito mais antiga do que aparenta.



Essa revelação está diretamente conectada à Igreja de Seiros e, principalmente, à Rhea. Longe de ser apenas uma líder religiosa, ela é, na verdade, Seiros — uma das últimas sobreviventes dos nabateanos, descendentes de Sothis.



O jogo então expõe um dos conflitos mais importantes de sua lore: a guerra entre os nabateanos e os agarthans, também conhecidos como ***Those Who Slither in the Dark***. No passado, essa civilização avançada se voltou contra Sothis e seus filhos, desencadeando um conflito devastador que culminou na quase extinção dos nabateanos.



Os poucos sobreviventes, como Rhea, Seteth e Flayn, passaram a viver escondidos, enquanto os agarthans continuaram atuando nas sombras, manipulando eventos ao longo da história.

É aqui que a narrativa revela uma de suas maiores distorções: a história oficial de Fódlan foi, em grande parte, moldada. As Hero's Relics e os Crests, por exemplo, têm origem direta nos corpos dos nabateanos, utilizados por humanos após esses conflitos — especialmente por figuras como Nemesis e os Dez Elites (falarei sobre eles mais tarde).

Com isso, o jogo deixa claro que a fé, a nobreza e o próprio poder em Fódlan estão sustentados sobre uma verdade fragmentada — e cuidadosamente construída ao longo do tempo.

O início do fim: verdades reveladas e o colapso de Fódlan

Se até aqui White Clouds construiu suas tensões aos poucos, é nesse momento que tudo vem à tona. A figura do Flame Emperor, presente ao longo da narrativa como uma ameaça distante, finalmente revela sua identidade — Edelgard.

Mas, diferente do que se espera, essa revelação não funciona como um simples momento de “vilã desmascarada”. Pelo contrário: ela abre espaço para um dos conflitos ideológicos mais fortes de Fire Emblem: Three Houses. Edelgard não age por impulso ou ambição vazia; suas motivações estão diretamente ligadas às estruturas de poder de Fódlan — aos Crests, à nobreza e, principalmente, à influência da Igreja de Seiros.



Ainda assim, sua forma de agir levanta questionamentos importantes. Se, por um lado, ela busca quebrar um sistema claramente desigual, por outro, demonstra estar disposta a ir até as últimas consequências para alcançar esse objetivo. Em muitos momentos, fica a sensação de que, para Edelgard, o resultado final justifica os meios — mesmo que isso custe alianças, vidas e a própria estabilidade de Fódlan.

É nesse ponto que o jogo deixa de apresentar lados claros. Não existe mais uma divisão simples entre certo e errado, mas sim diferentes visões de mundo entrando em rota de colisão.



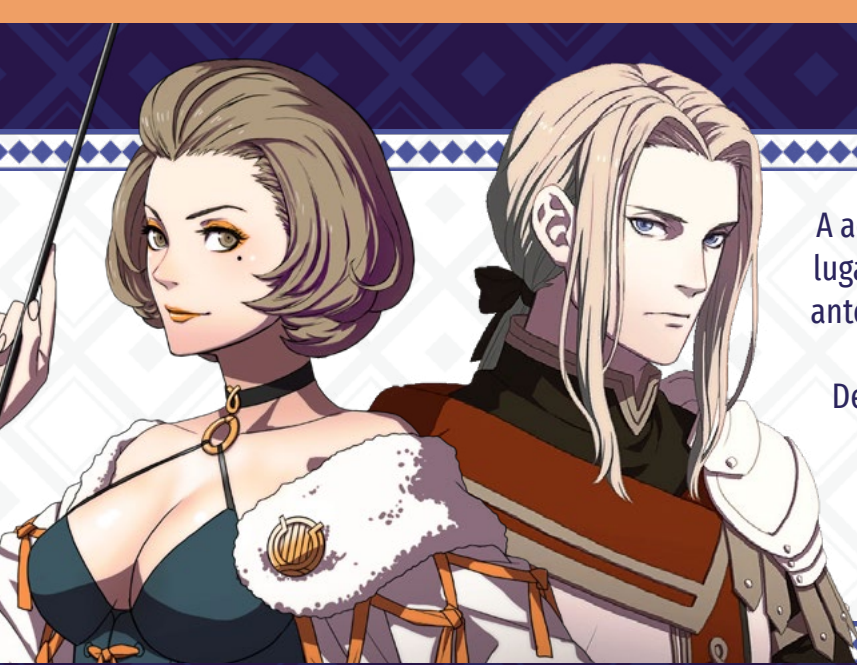


Esse conflito atinge seu ápice na invasão ao Monastério de Garreg Mach. O espaço que antes era palco de aprendizado e, principalmente, da construção de laços entre alunos e professores, se transforma em um verdadeiro campo de batalha.



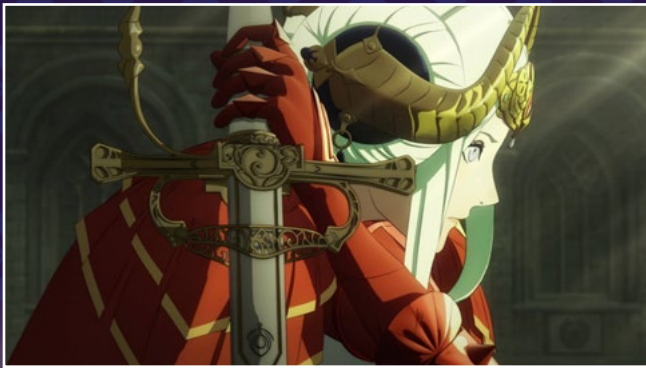
Confesso que foi nesse momento que senti, de fato, que o jogo iria mudar completamente. Todos os relacionamentos que construí ao longo daqueles meses pareciam, de repente, frágeis — como se estivessem prestes a desaparecer. A sensação era amarga: a ideia de não poder mais reunir aqueles alunos na mesma sala, de continuar fortalecendo esses laços, mas sim de reencontrá-los futuramente em lados opostos de um conflito.





A academia deixa de existir como conhecíamos, dando lugar ao caos — e a um cenário onde aqueles que antes lutavam lado a lado agora podem se enfrentar.


Dependendo das escolhas feitas, é aqui que os caminhos começam a se separar de forma irreversível. A decisão tomada nesse momento não define apenas aliados, mas também a forma como toda a história será contada a partir daqui.



E então, vem o silêncio.

O salto no tempo marca o fim de White Clouds e o início de uma nova realidade. Fódlan já não é mais o mesmo — e aqueles jovens estudantes agora carregam o peso de um mundo em guerra.

Nada mais será como antes.

Na próxima parte desta série, vamos mergulhar nas consequências desse conflito e explorar como cada rota transforma — e redefine — a história de Fódlan. 



FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES



Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
R\$ **1,99**



E-BOOK
POKÉMON GO
GRÁTIS



COMPRAR NO
Google play



BAIXAR NO
Google play

SWITCH 2

por **Farley Santos**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



SUPER MARIO BROS. WONDER

+



Nintendo Switch 2 Edition

Refina a aventura em uma expansão modesta

Super Mario Bros. Wonder marcou o retorno do encanador ao estilo 2D com uma aventura criativa, repleta de situações inesperadas provocadas pelas flores especiais espalhadas pelas fases, que transformam completamente o que vemos em tela. Agora, **Super Mario Bros. Wonder – Nintendo Switch 2 Edition + Vamos ao Parque Belabel** surge como uma versão ampliada para o novo híbrido, trazendo melhorias técnicas e uma leva de conteúdos inéditos. Ainda assim, apesar dos acréscimos, trata-se de uma atualização limitada, já que boa parte do que há aqui reaproveita elementos do título original.

Esta crítica foca somente no conteúdo da nova versão, afinal as adições pouco influenciam a campanha original. Para conferir o que o jogo principal tem a oferecer, confira a [nossa análise](#). Assim como outras edições para Switch 2, a nova versão de Mario Wonder utiliza o progresso do título original, sem necessidade de recomeçar a aventura do início.

Um florido parque sob ameaça

A expansão tem como foco uma história paralela em que Mario e seus amigos visitam o Parque Belabel, um espaço de diversão e relaxamento dentro do Reino Flor. O passeio, no entanto, é interrompido quando os Koopalings invadem o local e roubam as Flores Belabel, essenciais para manter o parque em atividade. Sendo assim, os heróis decidem enfrentar os vilões para restaurar o brilho da região — uma tarefa complicada, afinal os larápios estão espalhados por todo o Reino Flor.



Apesar da crise, o Parque Belabel continua aberto, funcionando como um grande centro de atividades. Dentre os destaques está a Brigada Toad, que propõe desafios variados com condições específicas que transformam estágios da campanha principal, como concluir fases sem coletar moedas, dentro de um tempo limite ou sob efeitos que alteram drasticamente a movimentação, como invisibilidade ou saltos automáticos. Essas provas incentivam novas abordagens e trazem um ritmo diferente à progressão.



Além disso, o parque concentra as novas opções multiplayer e alguns colecionáveis. Há modos locais com minigames cooperativos e competitivos para até quatro pessoas, enquanto o modo online amplia isso para até 12 participantes em diferentes atividades. Ao completar tarefas, é possível obter Água Belabel, utilizada para cultivar plantas e desbloquear recompensas, como elementos decorativos, insígnias com efeitos combinados, reações visuais para interações online e até instrumentos para montar uma pequena banda.



Explorando conteúdo reaproveitado

A adição dos Koopalings é uma das grandes novidades dessa versão. O confronto contra eles se dá em fases inéditas, que incluem a nova transformação flor, que permite flutuar e atacar inimigos posicionados no alto. Em um dos encontros iniciais, por exemplo, enfrentamos Wendy em uma forma aquática, enquanto ela lança pequenos peixes durante o percurso até o confronto final. Apesar dessas adições, a sensação recorrente é de repetição, já que esses desafios reutilizam trechos de fases conhecidas com ajustes pontuais, o que reduz a sensação de novidade.



Já os desafios da Brigada Toad apresentam boas ideias e uma variedade considerável de propostas, especialmente quando exigem precisão ou adaptação a condições incomuns. Alguns momentos realmente se destacam pela criatividade e pelo nível de execução exigido, especialmente as atividades de maior dificuldade. No entanto, grande parte dessas tarefas é curta e simples demais, muitas vezes sendo concluída em poucos segundos, o que enfraquece sua relevância. Mais uma vez, o reaproveitamento de fases da campanha principal contribui para essa sensação de mais do mesmo.



O multiplayer, por sua vez, oferece uma diversidade interessante de minigames. Há atividades cooperativas que exigem coordenação, como sincronizar pulos no ritmo da música para mover plataformas, ou dividir funções entre personagens com habilidades distintas. Também há modos competitivos, como disputas para derrotar mais inimigos, brincadeiras de esconde-esconde com transformações em objetos e corridas em cenários variados.

Ainda assim, mesmo com essa variedade, a maioria das atividades é simples e pouco marcante, o que pode levar ao cansaço após algum tempo. Por outro lado, essa simplicidade torna o conjunto acessível e adequado para partidas mais leves, especialmente com jogadores mais novos.



Alguns retoques em uma aventura que já era bem competente

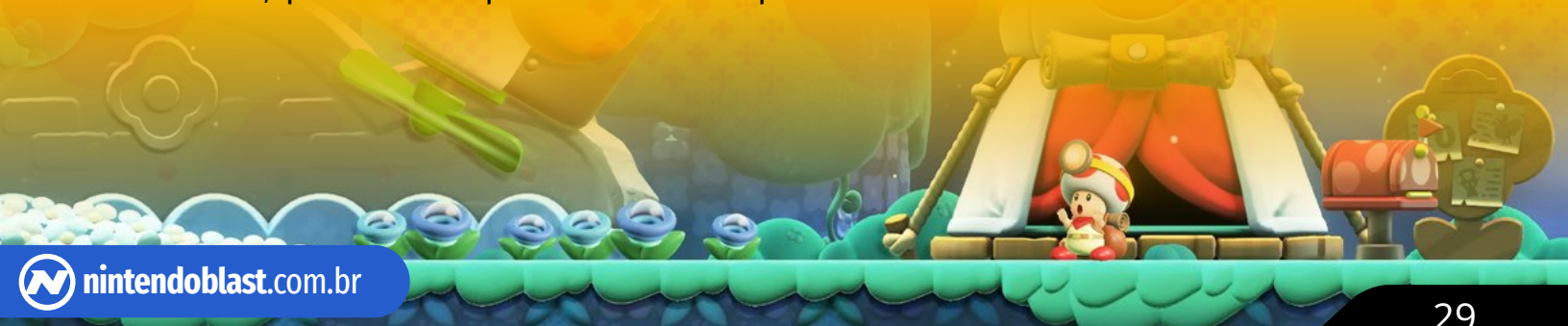
Fora o conteúdo inédito, o jogo recebeu outras novidades menores. Na parte técnica, a resolução maior deixa tudo mais vibrante e nítido, por mais que as diferenças sejam bem sutis, afinal o jogo original já tinha direção de arte marcante. Apesar disso, é uma pena que o suporte a 120 fps não tenha sido implementado; essa inclusão teria bom impacto na experiência.



Entre as adições, Rosalina passa a integrar o elenco jogável, em conjunto com uma Luma, que só pode ser selecionada exclusivamente no multiplayer. A estrelinha se movimenta livremente pelo cenário oferecendo suporte ágil e pode ser guiada por meio do modo mouse do Joy-Con 2, tornando-a uma boa opção para partidas cooperativas.




Foi incluído também o modo assistência, que torna a experiência mais acessível com invencibilidade e proteção contra quedas, ideal para quem busca uma jornada mais tranquila ou deseja focar na coleta de itens. Por fim, agora as cenas de história contam com dublagem em português, o que ajuda na imersão nesses momentos. No geral, são mudanças positivas, mas discretas, que refinam a experiência sem alterar profundamente sua estrutura.



Uma expansão de florescimento contido

Super Mario Bros. Wonder – Nintendo Switch 2 Edition + Vamos ao Parque Belabel funciona como uma atualização competente, trazendo melhorias e conteúdos que ampliam o que já existia, mas sem provocar uma mudança significativa na experiência como um todo. As novas atividades e modos adicionais oferecem momentos divertidos, especialmente no multiplayer, mas frequentemente esbarram na simplicidade ou no reaproveitamento de ideias já vistas.



As melhorias técnicas e recursos de acessibilidade são bem-vindos, ainda que básicos, e ajudam a tornar o conjunto mais completo. No fim, trata-se de uma versão agradável e funcional, mas que dificilmente se mostra essencial para quem já explorou a aventura original, servindo mais como um complemento do que como uma evolução. 



✓ Prós

- Os Koopalings e as missões da Brigada Toad oferecem desafios interessantes tanto para veteranos quanto novatos;
- Grande gama de minigames inéditos para aproveitar no multiplayer local e online;
- Adições menores, como Modo Assistência e dublagem de cenas, tornam a experiência mais rica.

✗ Contras

- Muito do conteúdo inédito reaproveita estágios da campanha principal;
- A simplicidade dos minigames torna-os desinteressantes a médio prazo.



Super Mario Bros. Wonder – NS2 Edition + Vamos ao Parque Belabel (Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Aventura

Lançamento 26 de março de 2026

Nota **7.0**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book
SSMB Ultimate
R\$4,90

E-book
30 anos de aventuras
grátis



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

SWITCH



por Fábio Castanho

Revisão: Alessandra Ribeiro
Diagramação: Felipe Castello

Tomodachi Life

Living the Dream™

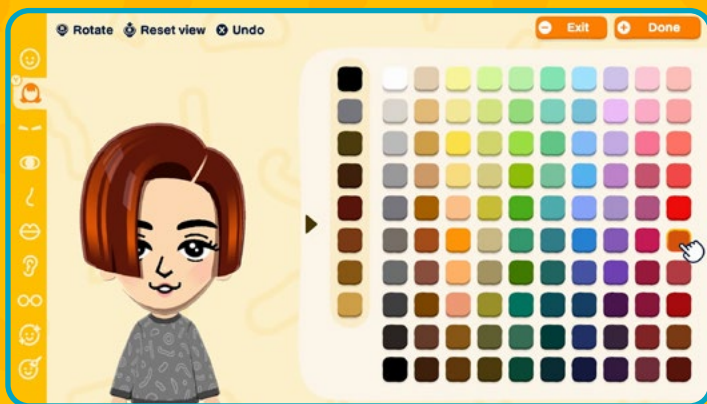
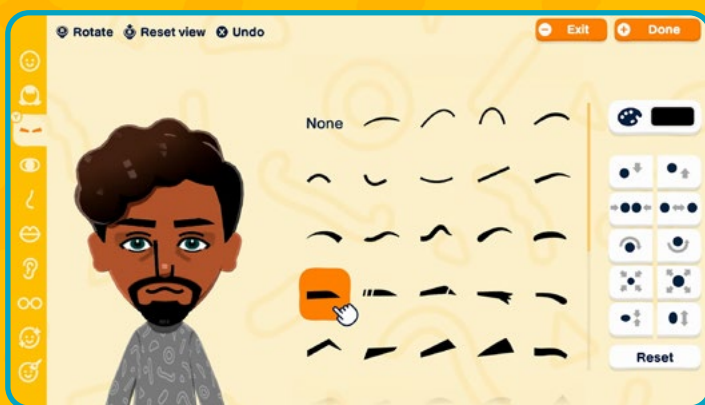
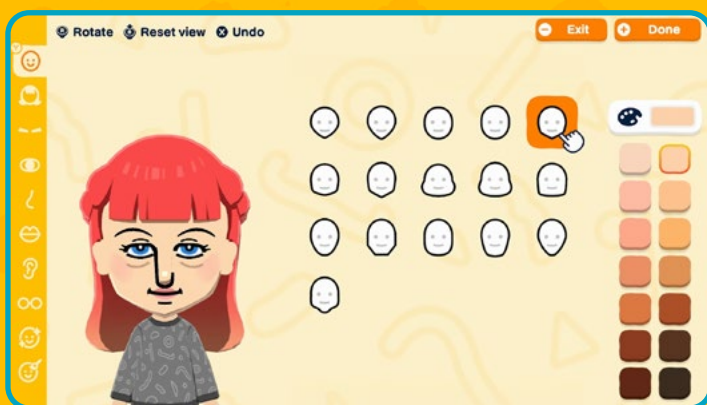
Tomodachi Life: Living the Dream é a ressurreição digna dos Miis

Em 2006, nasciam os Miis, junto com o Wii, virando uma febre para a Nintendo. Em 2009, foi a vez da série Tomodachi, com o título Tomodachi Collection, para DS, sendo um enorme sucesso, mesmo exclusivo no Japão. Em 2013, ela expandiu para o mundo com Tomodachi Life no 3DS e, em 2016, com seu sucessor espiritual para mobiles: o Miitomo. Finalmente, em 2026, no 20º aniversário dos avatares fofinhos, temos **Tomodachi Life: Living the Dream** no Switch, prometendo entregar a experiência completa e mais maluca para os Miis. Crie sua cópia virtual e venha comigo, vamos nos perder nessa ilha doida.



Ser ou não ser, eis a questão

Antes de mais nada, vamos criar nosso Mii. O leque de customização, de acordo com o livro de edição de Miitopia, é imenso: as cores de pele, modelos de cabelo, olhos, voz (essa é a parte mais engraçada, com a possibilidade de mudar o tom e potência da voz) e detalhes como pintas e rugas são bem variados. Podemos carregar um Mii diretamente do console ou construir um do zero, com base em perguntas bem colocadas ou customização própria. Inclusive, é possível usar a tela touch para poder dar uma olhada melhor antes de finalizar o avatar e acessar uma aba especial para criar mais a fundo os detalhes. Caso não esteja satisfeito com a criação, é possível alterar completamente o avatar, do nome até o menor dos detalhes, podendo criar um Mii novo a partir de outro.



Como um bom simulador de vida, Living the Dream tem como objetivo principal viver e interagir com os Miis, além de fazer com que eles interajam entre si para construir relações. Logo na criação dos Miis, a Nintendo corrigiu algo que tinha causado uma pequena comoção no lançamento do segundo título da franquia: opções de relacionamento e identificação de gênero. Temos agora a escolha de poder selecionar pronomes neutros e a atração dos Miis, podendo ser para todos os espectros ou nenhum, dando um grau maior de representatividade muito aguardada para um simulador de vida.

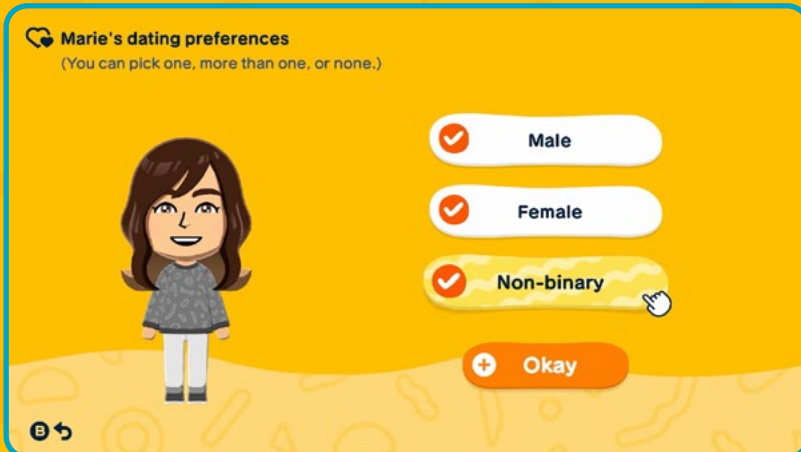


Dando continuidade com os títulos anteriores da série, é possível fazer os Miis morarem juntos quando tem uma relação mais profunda, e até mesmo se casarem. Uma pena que a acessibilidade seja um pouco limitada; o jogo não oferece suporte para português brasileiro, tanto na opção de idioma do jogo quanto nos textos e áudios automáticos.



Paraíso no meio do nada

Com nosso Mii criado, somos jogados em uma ilha abandonada no oceano, mas não completamente sozinhos. Os menus de tutorial são precisos e fáceis de entender, direcionando com precisão para a jogabilidade principal de comunidade dos avatares. Os Miis têm suas personalidades e individualidades baseadas nas rápidas características atribuídas a eles em suas criações, formando uma variedade de reações ao lhes dar objetos, oferecer comidas, roupas e até mesmo ao interagir com outros avatares, confraternizando entre eles mesmo quando não estamos jogando.





As mecânicas de interações são bastante intuitivas e divertidas de descobrir, especialmente com a progressão do jogo e a expansão natural da ilha. Rapidamente conseguimos comprar comidas, roupas e outros cacarecos para interagir com os Miis e ver suas diferentes reações, além de ser possível também colocar novas ações, como modos de andar, cumprimentos e até frases de efeito. Tudo muito bem humorado com as falas automáticas e que podem ser editadas para criar situações absurdas. Por exemplo: na primeira conversa entre meus dois Miis, foi preciso colocar um assunto na mesa. Eu escrevi a palavra “lâmpada” e, enquanto o Mii baseado no meu perfil interno mencionou de forma liberal, a outra reagiu de forma mais humorada, praticamente enaltecida pelo assunto de uma simples lâmpada.

Uma das partes cruciais de sua ilha é a utilização da Wishing Fountain, uma fonte que fica no coração do local e que evolui com as energias positivas dos Miis, adquiridas ao presentear-los com itens ou ao fazê-los interagir entre si, oferecendo recompensas exclusivas não encontradas nas lojas. Para se ter uma ideia da imensidão dos colecionáveis, são mais de 9000 itens! Quanto mais interagir com os Miis, mais energia positiva se coleta, ganhando dinheiro para comprar novos recursos e oportunidades de expandir a ilha, criando um loop de jogo divertido e contagiante, bem mais interativo do que nos títulos de 3DS e mobile.





Contemplan as estrelas ou ver as formiguinhas?

Algo que senti é o quão justo o jogo é no progresso e como oferece recursos para evolução. Ganhamos moedas e energias positivas para melhorar a ilha, comprar comidas, roupas e objetos. É bem prazeroso perceber como o game impulsiona o progresso com o simples ato de jogar e desenvolver as relações entre os Miis.



A performance de Living the Dream é impecável, carregando rapidamente para iniciar o jogo e praticamente instantâneo para entrar nos estabelecimentos. Aliado aos gráficos sofisticados e sem serrilhados, temos uma adorável trilha sonora em par com a identidade da franquia e a performance de 60 fps contínua. É meio doido pensar que tudo está encapsulado em apenas 30 GB de armazenamento.



Existe a opção de conexão wireless local, o que é legal para compartilhar itens com outros jogadores localmente. No entanto, considerando a conectividade dos jogos Animal Crossing: New Leaf e New Horizons para poder visitar ilhas de jogadores ao redor do mundo, é um tanto confuso que só seja possível interagir com aparelhos próximos.






Minha família

Tomodachi Life: Living the Dream é uma surpresa agradável e bastante aguardada para uma série gentil que estava dormente. Suas pequenas adições para melhorar a jogabilidade, como mais opções de identidade e aperfeiçoamento do ambiente, são muito bem-vindas e fazem toda a diferença para apreciar as pequenas coisas na vida virtual.





Uma pena que o jogo não contém conexão online a distância ou legendas em português brasileiro para ser mais acessível a todas as massas. Miitomo tinha sido traduzido para português brasileiro, inclusive com os áudios automáticos, então seria legal se, em alguma futura atualização, esses empecilhos fossem resolvidos, uma vez que isso vai de contramão ao progresso que a Nintendo tem feito em localizar seus jogos. Mesmo assim, não deixa de ser um título muito divertido para criar um mundinho próprio e ver coisas malucas e engraçadas com avatares aleatórios ou baseados em figuras familiares... ou devo dizer, faMiiliares. 

✓ Prós

- Performance impecável e visual muito bonito;
- Tempo de carregamento praticamente instantâneo;
- Vasta coleção de itens para colecionar, entre cacarecos e emoções;
- Altíssima qualidade de customização;
- Loop de jogo mais interativo e divertido do que os títulos anteriores;
- Progressão do jogo justa, com recursos constantemente adicionados, impulsionando o desejo de continuar visitando a ilha;
- Problema de representatividade de identidade corrigido de forma respeitável e acessível;
- Altas doses de diversão e humor.

✗ Contras

- Ausência de português brasileiro vai de contramão à acessibilidade;
- Recursos wireless local apenas.



Tomodachi Life: Living the Dream (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Simulação
Lançamento 16 de abril de 2026

Nota **7.5**

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



[X.com/nintendoblast](https://x.com/nintendoblast)

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/nintendoblast

Seguir



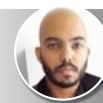
nintendoblast.com.br/podcast

Inscriver-se



youtube.com/@NintendoBlast

Inscriver-se

por **Fernando Lorde**Revisão: Alessandra Ribeiro
Diagramação: Leandro Alves

P R A G M A T A



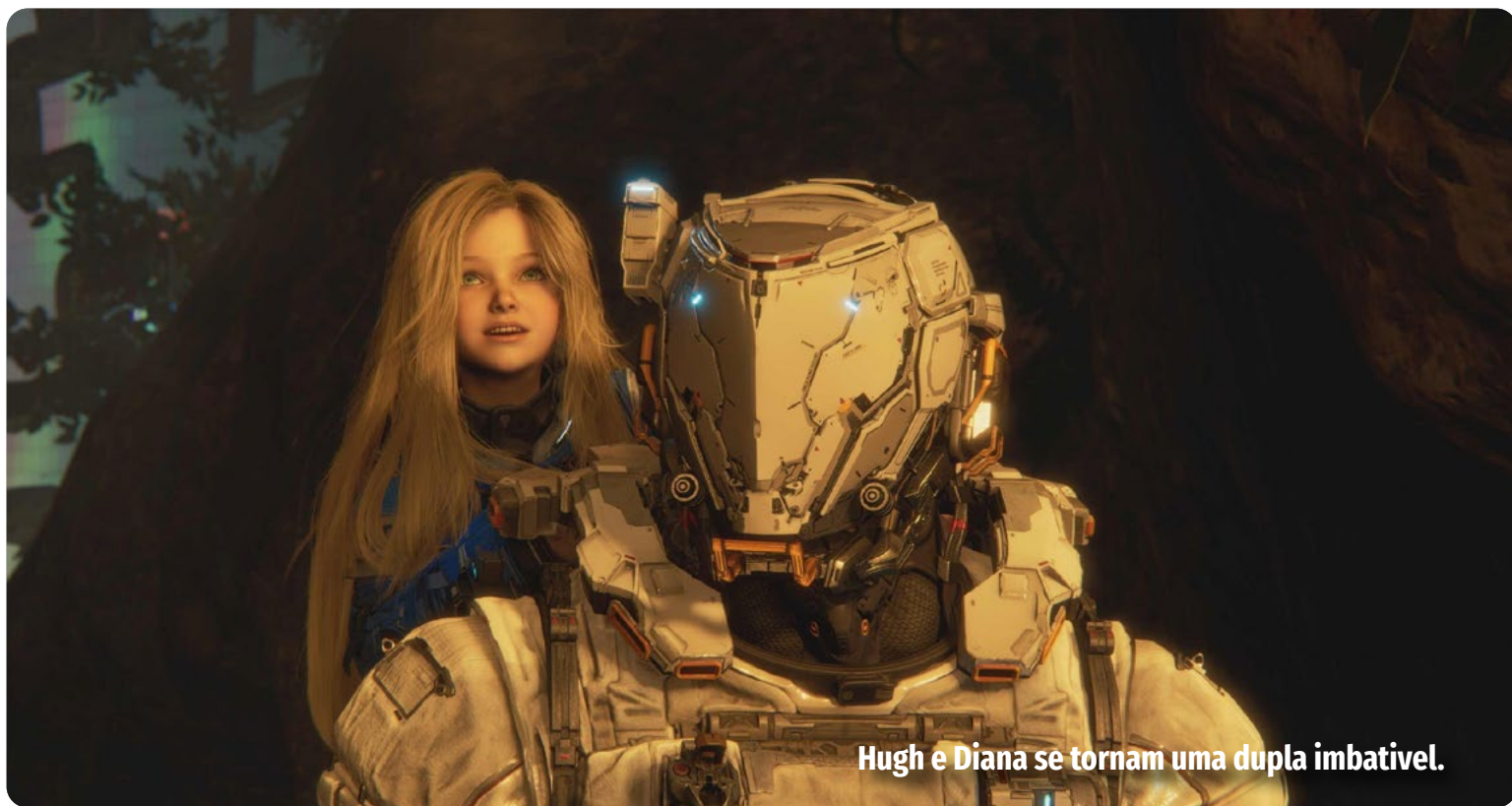
Pragmata é a Capcom entregando videogame no seu melhor

Com uma sequência de lançamentos de títulos impressionantes, a Capcom tem mostrado o motivo de ainda ser um dos principais nomes da indústria dos games. A nova IP, Pragmata, é um lançamento que confirma a tendência de grandes jogos desenvolvidos e publicados pela empresa. Pragmata é um título de excelência, entregando jogabilidade engajante e sofisticada e um desenvolvimento de personagens rico em uma poderosa ficção científica que conversa com o nosso momento, assim como grandes obras devem ser.

Uma IA no controle? Má ideia.

A premissa parte de um conceito clássico da ficção científica. O que acontece quando uma inteligência artificial recebe autonomia total sobre um sistema altamente complexo? Em *Pragmata*, a resposta é direta: caos.

Após a interrupção inexplicável das comunicações com a estação lunar de pesquisas conhecida como Berço, a corporação Delphi envia uma equipe para investigar o ocorrido. O que deveria ser uma missão técnica rapidamente se transforma em uma situação de sobrevivência. Ao chegar ao local, a equipe encontra a estação sem sinais de vida. Antes que possam avançar na investigação, um lunamoto (terremoto lunar) elimina quase todos os integrantes, restando apenas Hugh, o protagonista, que sobrevive graças ao fator DI-0336-7.



Hugh e Diana se tornam uma dupla imbatível.

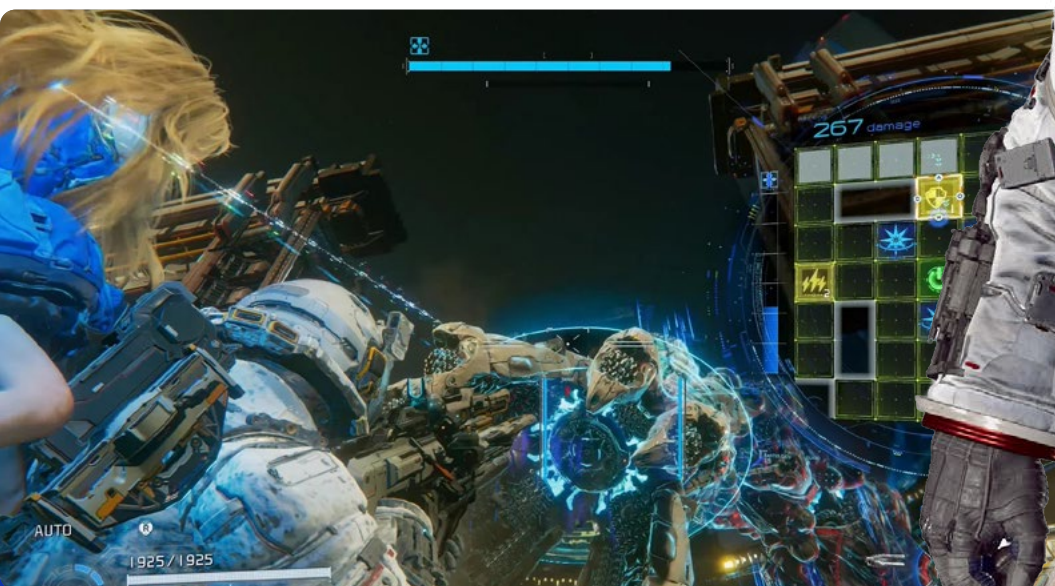
Seu traje é restaurado por uma unidade identificada como Pragmata DI-0336-7, um androide com aparência e comportamento infantil. Posteriormente nomeada Diana, a personagem passa a dividir o protagonismo da narrativa. Hugh, inicialmente caracterizado como alguém distante e avesso à ideia de paternidade, desenvolve gradualmente um vínculo afetivo com Diana, assumindo uma postura protetora ao longo da jornada.

Hugh e Diana partem em busca de escapar de IDUS, a IA do Berço que assumiu o controle da estação e passou a eliminar todos que vê como intrusos, além de tentar fugir de volta para a Terra.

Longa jornada, entrega refinada

Embora tenha se tornado quase um padrão jogos demorarem anos e mais anos para serem desenvolvidos, para quem cresceu vendo títulos tão esperados caírem no chamado “inferno de desenvolvimento”, ver um jogo ser anunciado e passar anos com poucas atualizações sempre causa calafrios — e com Pragmata não foi diferente.

O trailer de anúncio de Pragmata surgiu em meados de 2020, já com cara de ser, no mínimo, uma interessante peça de sci-fi. E, para nossa sorte, não só escapou de um possível inferno de desenvolvimento como teve sua estreia final adiantada e entregou tudo o que prometeu, provando que todo o tempo foi bem utilizado para entregar algo completo e refinado.



Hackeando: Ao mirar nos inimigos o painel de heckamento se abre. Por quantos mais nódulos marcados você passar, mais efeitos e dano será causado. Só é causar dano relevante com Hugh após o hackeamento com Diana.

Entre todos os aspectos técnicos, o que mais se destaca é a jogabilidade e a mecânica de combate. A fusão de uma mecânica tradicional de tiro em terceira pessoa com Hugh e o hackeamento de Diana tornam tanto a exploração quanto os combates uma experiência única e deliciosamente dinâmica.

Essa dinâmica se renova com o tempo, conforme aprimoramos as habilidades dos personagens, adicionando mais elementos e funções aos hacks da Pragmata, bem como diversos melhoramentos de armas e perks de combate de Hugh. Uma jogabilidade tão boa e funcional só poderia ser fruto de anos de experiência e testes.



Explorando o Berço

Outro fator que mostra como o tempo de desenvolvimento valeu a pena é a forma como combate, exploração e progressão estão equilibrados.

Os inimigos são incríveis, com designs únicos e diversos, mesmo quando apresentam variações mais fortes. O ponto alto são os chefes, com visuais imponentes e assustadores e padrões de ataque variados e implacáveis. Graças à mecânica dupla de tiro/hack, as batalhas ficam mais estratégicas — não basta apenas segurar o botão de tiro e esperar o adversário cair.



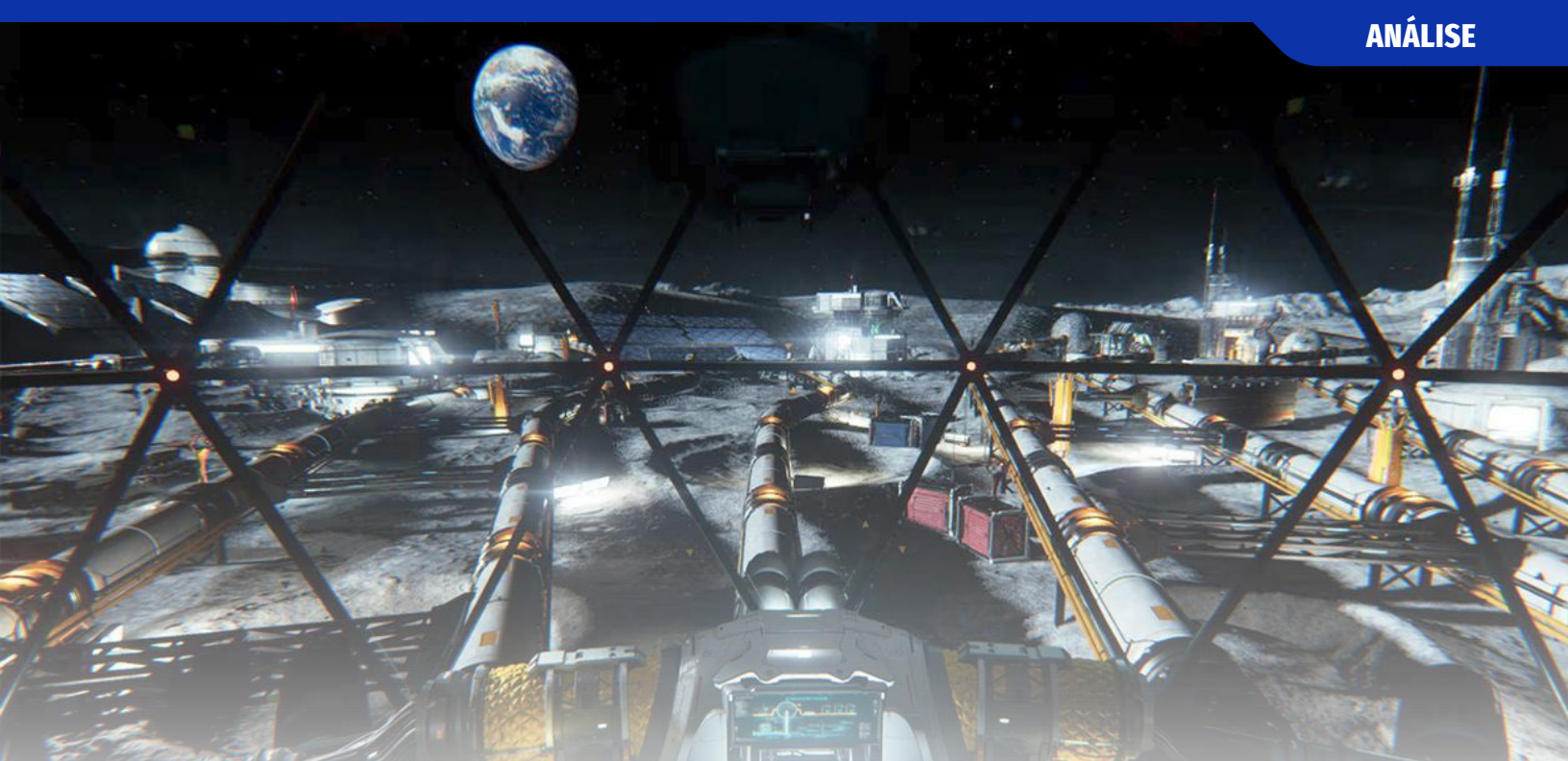
No Abrigo podemos subir o nível tanto dos protagonistas, como adicionar equipáveis, selecionar armas e interagir com Diana, e muito mais.

A exploração e a progressão também são ricas. O jogo não esconde que há segredos a serem descobertos e itens a serem obtidos posteriormente, enquanto elementos da história, como a remoção de obstáculos, incentivam visitar áreas anteriores. Em suma, há um fator de backtracking que funciona de forma orgânica com a estrutura da aventura. No entanto, é também na progressão que mora um dos

escorregões do título. Em vários momentos, avançar para a próxima área exige repetir um padrão: encontrar e ativar determinados elementos para abrir portões. Embora não seja frequente o suficiente para incomodar, é algo perceptível.

Pragmata, no geral, parece ter sido concluído na medida certa. A campanha segue uma duração média no padrão recente da

Capcom para títulos como os Resident Evil, em torno de 9 horas. Embora o conceito e a história tenham potencial para se expandir muito mais, a campanha não se estende demais: conclui a jornada proposta, deixando apenas um gostinho de “quero mais”. Em suma, é uma entrega honesta e equilibrada, com jogabilidade marcante e uma bela jornada de conexão e crescimento entre Hugh e Diana.



A beleza e eficiência da RE Engine

Vamos falar a verdade: que jogo bonito. Pragmata foi feito com a RE Engine, a mesma usada nos últimos **Resident Evil**, e, como sabemos, são jogos com uma beleza artística única.

O motor gráfico da Capcom entrega um design poderoso em todos os aspectos: personagens, ambientes, objetos e efeitos. Isso contribui para a estética futurista e asséptica, dando consistência e credibilidade ao mundo do game.

O Berço mistura elementos industriais, cyberpunk e laboratoriais, enquanto as anomalias causadas pelos terremotos criam um contraste interessante com a temática de controle e opressão artificial.

No Switch 2, a Capcom fez um ótimo trabalho: o jogo roda muito bem, tanto no modo dock quanto no portátil. Há diferença de resolução, claro, mas o desempenho permanece sólido, especialmente nos combates intensos. Quedas de desempenho são raras e não ocorrem em momentos críticos.



Pragmata tem muitos elementos marcantes, porém a trilha sonora não é um deles. Apesar da ótima engenharia de som e da excelente dublagem com localização em português de alta qualidade, as músicas são esquecíveis. Fora do jogo, é difícil lembrar de qualquer faixa específica. Felizmente, a narrativa e os personagens compensam essa ausência de trilhas memoráveis.

O piloto e a Pragmata DI-0336-7

Um dos pontos altos narrativos é, sem dúvida, o relacionamento entre Hugh e Diana, especialmente o desenvolvimento pessoal do protagonista. Durante o jogo, ele afirma diversas vezes não ter interesse em ter filhos ou lidar com crianças.

No entanto, ao se deparar com Diana, uma “criança” indefesa em um ambiente hostil, ele naturalmente assume uma postura protetora. A personalidade curiosa e inocente da androide vai quebrando suas barreiras, revelando um afeto crescente.



A relação evolui gradualmente, sem saltos bruscos. Aos poucos, Hugh passa a enxergar Diana como uma filha, chegando a afirmar que a levaria para a Terra e cuidaria dela. Em suma, durante a jornada, temos Diana se tornando basicamente uma criança humana, ao aprender os valores e sentimentos humanos ensinados pelo piloto, e Hugh descobrindo que ser pai está além de querer, ele simplesmente se torna e aceita isso de bom grado, assim virando uma família de modo natural.



O risco das IAs

A relação entre os dois não é o único tema importante. O jogo também discute os riscos de conceder autonomia excessiva às IAs e os impactos dessa tecnologia nos indivíduos.

Notas espalhadas pelo cenário revelam tanto a violência causada por IDUS quanto o vazio existencial de trabalhadores que sentem que podem ser substituídos por máquinas — tornando-se obsoletos e descartáveis. Esses aspectos ajudam a justificar a própria lógica da IA antagonista.

Esses registros funcionam como uma reflexão clara sobre um futuro possível — e inquietante.




IDUS entra para o clube de IAs bitoladas junto de Hal 9000 e cia.

Mais Pragmata, por favor

Para quem deseja prolongar a experiência, há desafios no Abrigo, backtracking e modos adicionais, como o New Game Plus.

Pragmata é videogame em sua melhor forma. Mesmo sendo uma experiência relativamente curta, entrega emoção, jogabilidade única e um universo com grande potencial de expansão.

Pode funcionar como uma obra fechada, mas também abre caminho para continuações ou até uma nova grande franquia de ficção científica.

Com o sucesso de público e vendas, é provável que vejamos Hugh e Diana novamente. E, considerando a qualidade entregue, esperar mais alguns anos por uma sequência não parece um problema. 

✓ Prós

- É facilmente um dos jogos mais bonitos da geração e dos mais belos do Switch 2;
- Jogabilidade é única, divertida e muito rica, que vai se expandindo até o final;
- Alto fator de rejogabilidade com minigames, treinos e modos de jogo após a campanha principal;
- Entrega uma ficção científica muito inteligente e que conversa com nosso tempo, além de ter um dos desenvolvimentos de personagens mais emocionais e divertidos de acompanhar.

✗ Contras

- Para uma aventura tão emocional e com combates tão emocionantes, a trilha sonora não acompanha, sendo bem esquecível;
- Alguns elementos de progressão podem parecer bem repetitivos às vezes.

Pragmata (Switch 2/PS5/XSX/PC)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Ação/ aventura

Lançamento 17 de abril de 2026

Nota **9.5**

Revista GameBlast #92

Neste mês, nos aventuramos em uma jornada inesquecível pelo vasto mundo de Crimson Desert.



Ainda nesta edição, trazemos análises de God of War Sons of Sparta e Scott Pilgrim EX, além de uma prévia completa do aguardado jogo brasileiro A Investigação Póstuma!

Baixe já a sua!

SWITCH

SWITCH 2



por Renzo Raizer

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Felipe Castello

POKÉMON CHAMPIONS™

O coliseu que os fãs de VGC sempre sonharam

Quando **Pokémon Champions** foi anunciado, a comunidade de VGC ficou em êxtase. O jogo de batalhas totalmente focado no competitivo finalmente aconteceu! **Muito se discutia sobre essa necessidade**, já que os títulos principais da franquia sempre funcionaram, por assim dizer, como um grande tutorial para o competitivo, além de focarem no colecionismo dos nossos amados monstros.

Para quem não conhece, VGC é a sigla para Video Game Championships. O cenário competitivo oficial começou em 2009, na quarta geração, tendo como formato padrão as batalhas em dupla. Pokémon Champions é o ápice dessa jornada, um jogo criado especificamente para competidores que buscam ser campeões usando seus Pokémon favoritos. Existe, inclusive, um campeonato mundial anual para coroar o verdadeiro mestre Pokémon daquele ano.

Mas, sem mais delongas sobre a história deste formato, como o jogo realmente funciona e como ele está se saindo? É o que vamos descobrir nesta análise.

Um mestre que fala inglês em um ginásio sem tradução

Pokémon Champions não possui uma história profunda; como mencionei, o foco total são as batalhas online. No entanto, o jogo nos introduz a um ginásio onde Cordy, o atual responsável, busca um sucessor. É aqui que entramos: ele nos enxerga como o próximo líder e decide nos apresentar a esse universo.



No início, passamos pelo modo Single (batalhas individuais). O tutorial é básico, mas de grande ajuda, ensinando sobre habilidades, naturezas, golpes efetivos ou não, entre outros tutoriais básicos. Contudo, aqui encontramos o primeiro problema: o jogo não está em português. Isso é um ponto negativo considerável, pois pode afastar jogadores novatos que não dominam o inglês, mas desejam aprender o competitivo.

Considerando que o título chegará aos dispositivos móveis e que a décima geração já está confirmada em nosso idioma, acredito que uma atualização futura possa adicionar o português. Mas, por enquanto, essa ausência pesa na experiência.



A ciência da batalha



Como o foco do jogo são exclusivamente as batalhas, surge a dúvida: como conseguimos nossos monstrinhos sem a mecânica de captura? O jogo conta com o Rancho, um local onde podemos, uma vez por dia, recrutar um Pokémon. Eles aparecem de forma aleatória e podem ser recrutados por um período de teste de sete dias ou de forma permanente utilizando VPs (a moeda do jogo). Outra forma essencial de obtê-los é através do **Pokémon HOME**, permitindo que você conecte o aplicativo e transfira seus Pokémon armazenados do 3DS, Switch ou Pokémon GO diretamente para o Champions.

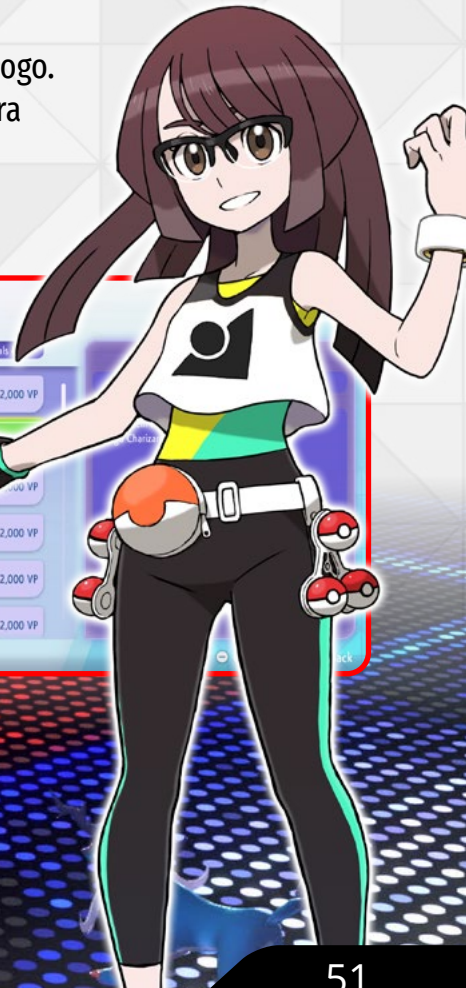
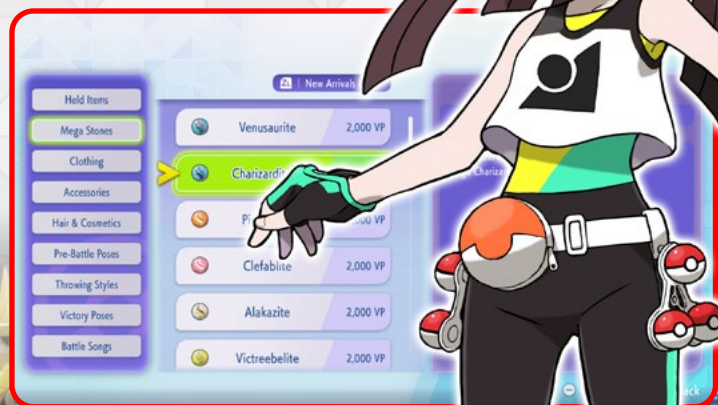
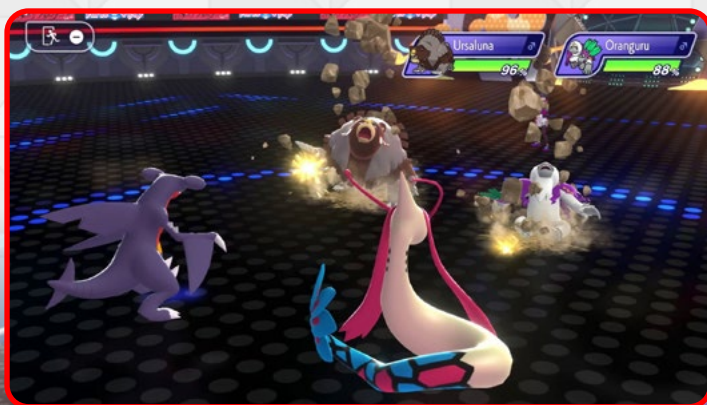
Ao recrutar esses Pokémon, passamos para a fase de treinamento, que funciona de forma bem diferente dos jogos principais. Em Pokémon Champions, todos os monstrinhos são fixados no nível 50; não é possível subir de nível, já que este é o padrão das competições oficiais.



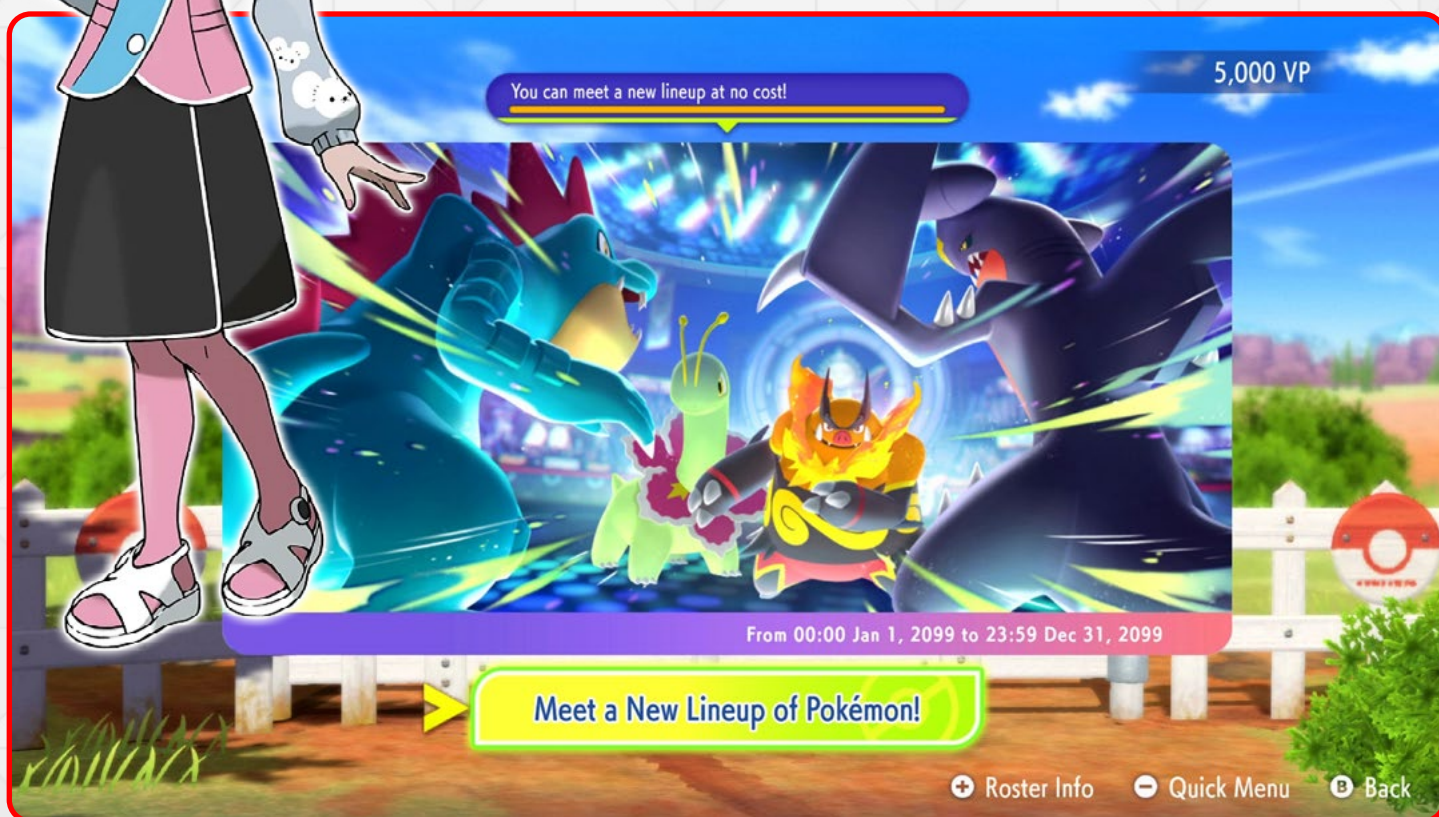
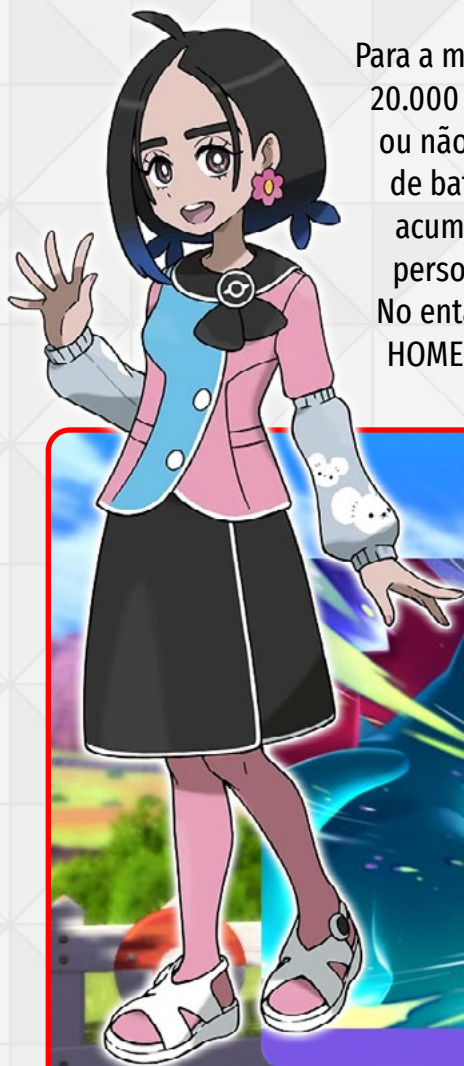


O treinamento aqui é focado no que realmente importa para o competitivo: EVs, Natureza, Habilidade e Golpes. O jogo permite alterar todos esses atributos para que você possa buildar sua equipe da forma que achar melhor, criando times otimizados para subir de ranking nas batalhas ranqueadas.

Uma das maiores preocupações da comunidade era o modelo de monetização do jogo. Muitos temiam um sistema Pay to Win (pagar para vencer) ou Pay to Fast (pagar para acelerar), o que geraria revolta. A dúvida girava em torno dos VPs (Victory Points): seria difícil acumulá-los? Afinal, eles são a base para montar qualquer equipe.



Para a minha surpresa, o sistema é bem generoso. Nos tutoriais, você já recebe 20.000 VPs, um valor excelente para começar. Além disso, as partidas (ranqueadas ou não) rendem pontos mesmo em caso de derrota. Somando isso aos passes de batalha e às missões diárias, semanais e mensais, é perfeitamente possível acumular uma boa quantia em pouco tempo. Consegui customizar meu personagem e buildar meus times sem dificuldades, o que traz um grande alívio. No entanto, é inegável que veteranos com uma biblioteca cheia no Pokémon HOME largam um pouco na frente por já possuírem os monstros prontos.

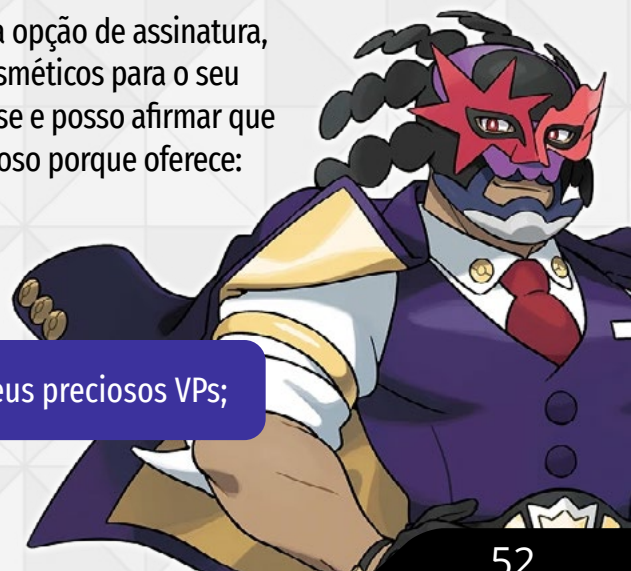


O melhor aliado para quem deseja investir

Para aqueles que desejam investir um pouco de dinheiro, o jogo oferece a opção de assinatura, que garante missões exclusivas, e o Passe de Batalha, focado em itens cosméticos para o seu personagem. A Nintendo nos disponibilizou o Starter Pack para esta análise e posso afirmar que este combo apresenta o melhor custo-benefício. O pacote é muito vantajoso porque oferece:

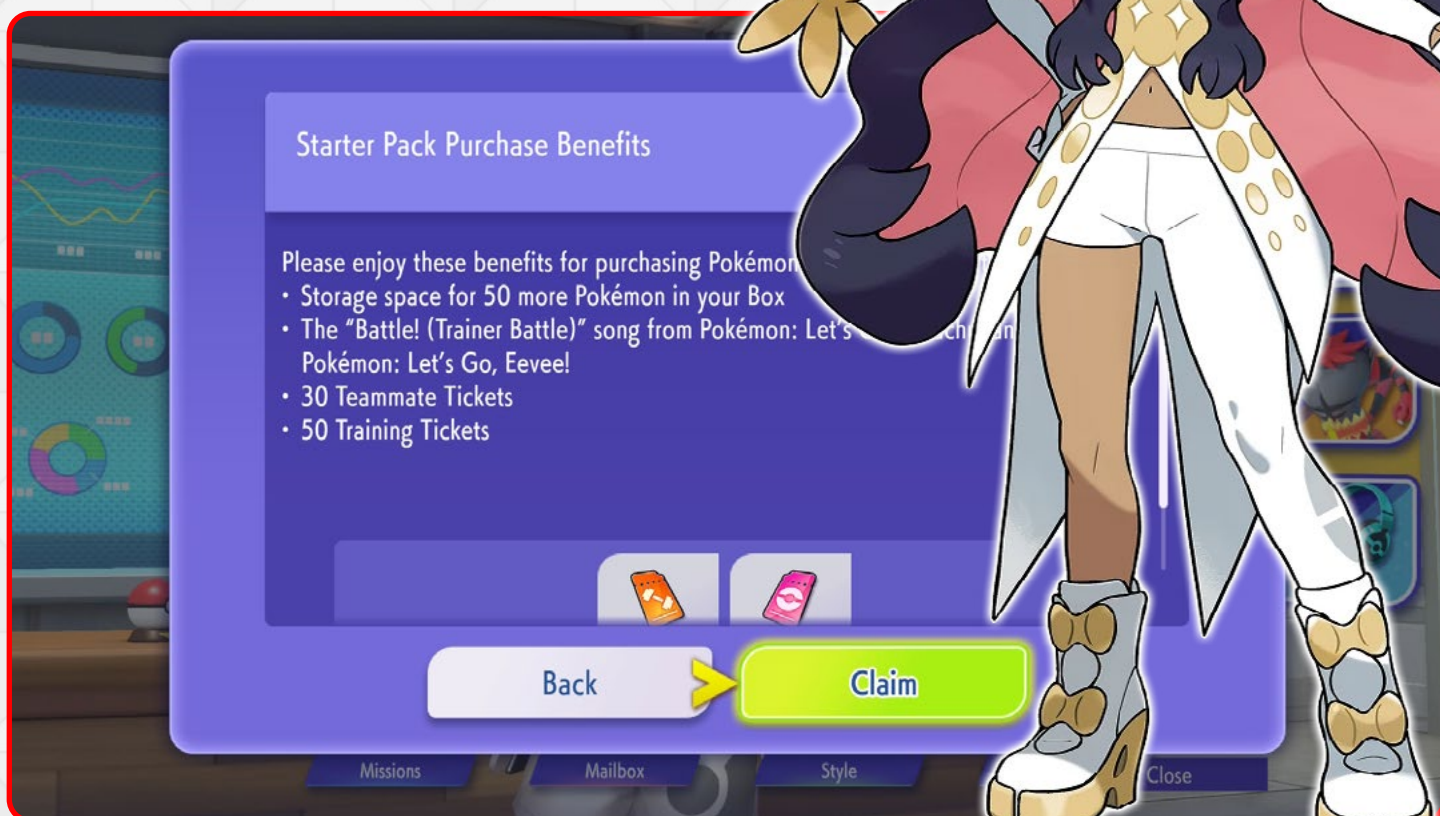
50 espaços na Box: essenciais para organizar seus Pokémon;

50 Training Tickets: permitem treinar seus Pokémon sem gastar seus preciosos VPs;



30 Teammate Tickets: utilizados para recrutar Pokémon permanentemente no Rancho, também economizando VPs;

Bônus de Customização: a trilha sonora de batalha de **Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee**.



Quanto ao Metagame, ele está simplificado, o que facilita a entrada de iniciantes. Com apenas 187 Pokémon e uma seleção limitada de itens, o jogo não exige um estudo tão profundo logo de cara; em poucas horas, já é possível entender a dinâmica das batalhas. Embora parte da comunidade prefira algo mais complexo, vejo isso como um ponto positivo. Essa limitação muda a estratégia e permite que o jogo se renove a cada temporada com a adição de novos conteúdos, mantendo-se relevante por muito tempo.

2-Win Streak!




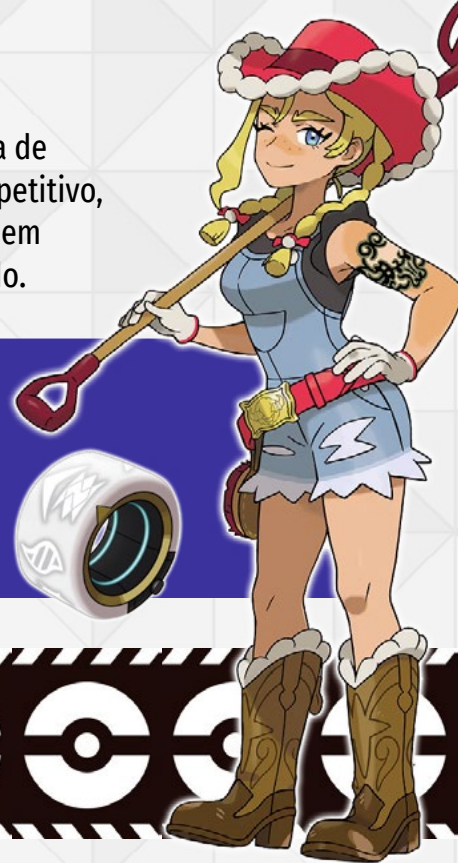
ULTRA BALL TIER

RANK 4

O ponto de partida perfeito para futuros mestres

Pokémon Champions se mostrou um jogo extremamente divertido, com um sistema de teste de novas builds que se torna viciante rapidamente. Para os veteranos do competitivo, este título é indispensável, mesmo com o número reduzido de itens e Pokémon; quem acompanha a comunidade sabe que o cenário de **Scarlet & Violet** já estava saturado.

Já para os novatos que sempre tiveram curiosidade de entrar no mundo das batalhas, mas achavam o processo difícil demais, este é o jogo perfeito. Ele oferece as ferramentas ideais para aprender os conceitos fundamentais e dar os primeiros passos nessa jornada para se tornar um mestre Pokémon. 

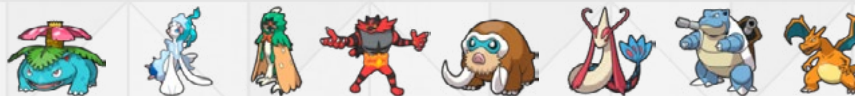


✓ Prós

- O sistema de economia de VPs é surpreendentemente generoso, permitindo criar times competitivos sem precisar gastar dinheiro real;
- O treinamento simplificado, com nível fixo em 50 e ajustes fáceis de atributos, torna o processo de otimização de times muito mais ágil;
- O catálogo reduzido de Pokémon e itens ajuda a criar um ambiente mais amigável para iniciantes aprenderem a dinâmica das batalhas.

✗ Contras

- A falta de tradução para o português é uma barreira considerável para um jogo que exige entender termos técnicos de habilidades e golpes;
- Jogadores veteranos com coleções grandes no HOME acabam tendo uma vantagem de tempo considerável sobre quem está começando do zero;
- O modelo de rotação diária no Rancho pode ser frustrante caso você precise de um Pokémon específico e não tenha a sorte de encontrá-lo.



Pokémon Champions (Switch/Switch 2)

Desenvolvedor The Pokémon Works

Gênero Simulação, RPG, Estratégia

Lançamento 08 de abril de 2026

Nota **8.5**

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista