

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



FINAL FANTASY VII
REBIRTH

#197 MAI 2026



Dicas e truques

Monster Hunter Stories 3: Guia de restauração do ecossistema

Análise

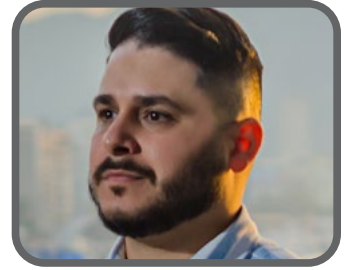
Yoshi and the Mysterious Book jogamos e contamos tudo

Prévia

The Adventures of Elliot: The Millennium Tales

Embrace your dreams

Maior chega com aventuras marcantes e mundos inesquecíveis. Nossa capa traz **Final Fantasy VII Rebirth**, uma jornada emocionante repleta de descobertas e reencontros. Também revisitamos a história de **Zack Fair**, exploramos os mistérios de **Yoshi and the Mysterious Book**, seguimos com nosso especial de **Fire Emblem: Three Houses** e trazemos dicas de **Monster Hunter Stories 3**. Além disso, confira nossa prévia de **The Adventures of Elliot: The Millennium Tales**. 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 Castêllo



REDAÇÃO
Leandro Alves
Lucas Oliveira



REVISÃO
Cristiane Amarante
Mariana Marçal
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castêllo
Leandro Alves



03 | **CAPA**
Final Fantasy VII
Rebirth (Switch 2)



12 | **PERFIL**
Zack Fair



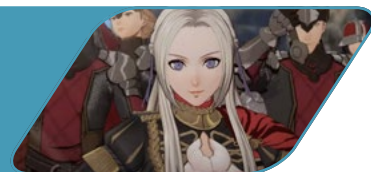
17 | **PRÉVIA**
The Adventures of Elliot: The
Millennium Tales (Switch 2)



24 | **ANÁLISE**
Yoshi and the Mysterious
Book (Switch 2)



35 | **ESPECIAL**
Fire Emblem: Three
Houses (Parte 2)



47 | **DICAS E TRUQUES**
Monster Hunter Stories 3:
restauração do ecossistema



por **Leandro Alves**Revisão: Mariana Marçal
Diagramação: Felipe Castello

FINAL FANTASY VII REBIRTH

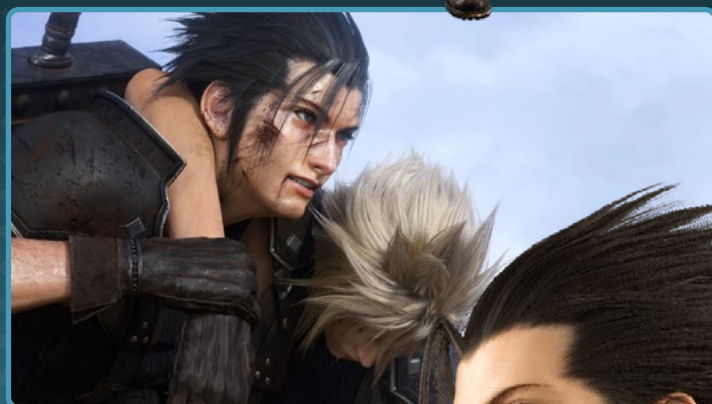
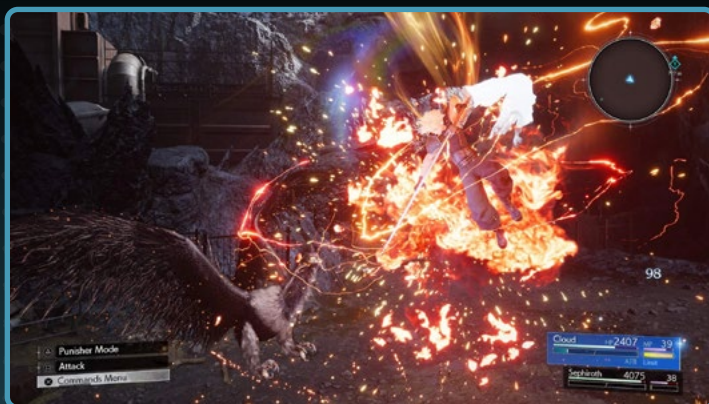
Final Fantasy VII Rebirth é a evolução natural e necessária

Depois de um lançamento surpreendente com **Final Fantasy VII Remake Intergrade** para o Nintendo Switch 2, em janeiro deste ano, a Square Enix mostra pressa e traz a sequência desse amado action RPG já para junho do mesmo ano. Dessa forma, vamos falar um pouco desse game, que chega com melhorias em todas as áreas possíveis dentro deste capítulo, respondendo algumas perguntas e trazendo novas.

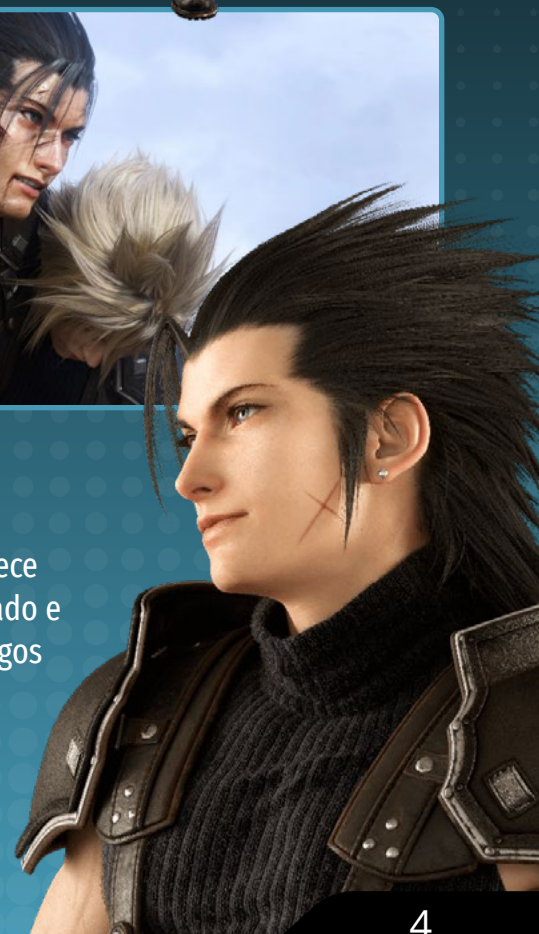
Final Fantasy VII Rebirth chega ao Nintendo Switch 2 em 3 de junho, cerca de quatro meses depois da primeira parte, e isso provavelmente se deve a um planejamento de lançamento da terceira parte para todos os consoles, incluindo, é claro, o Nintendo Switch 2. Não posso afirmar isso com certeza; contudo, tudo indica esse caminho. Então, só nos resta esperar para ver.

Mistérios, teorias e a expansão da lore

Rebirth, sendo uma sequência, traz naturalmente diversas melhorias, como já comentei, e expande ainda mais a lore. Aqui, o game começa após a saída de Midgar e mergulha diretamente no mistério deixado pelo final do primeiro jogo. Já inicia com revelações impactantes e muitas perguntas que serão respondidas mais à frente — e outras que talvez fiquem para o terceiro game (ou não).



Quem jogou **Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion** certamente vai se pegar tentando ligar diversos pontos e criar teorias na cabeça. Zack Fair aparece carregando Cloud Strife, que está desacordado e aparentemente ferido, enquanto seus amigos são levados pela Shinra em meio ao caos de Midgar e à destruição sem precedentes no Setor 7.





Vou me esquivar da lore do game, afinal, boa parte do início revelaria o final de Final Fantasy VII Remake Intergrade. Entretanto, sabemos que a narrativa segue o mesmo ritmo: muitas reviravoltas, mistérios, ação de cair o queixo e, é claro, a genialidade de Tetsuya Nomura.

Outro ponto que parece receber bastante atenção é o desenvolvimento do elenco principal. As interações entre Cloud, Tifa, Aerith, Barret e os demais personagens ajudam a fortalecer ainda mais os laços do grupo, algo essencial para aumentar o peso emocional da jornada.



Um mundo maior e mais bonito para explorar

Detesto ser repetitivo, mas preciso: o game evolui tanto visualmente quanto em gameplay e história, deixando apenas de evoluir na trilha sonora, pois ela já estava no topo desde Remake.



Visualmente, percebemos melhorias na iluminação, nas sombras e nos detalhes dos cenários, que agora tendem a ser maiores e com muito mais possibilidades de exploração. Existem localidades com áreas bem grandes que você vai querer explorar, encontrar itens e enfrentar *bosses* como recompensa. Ainda existe certa linearidade dentro do jogo, mas isso não diminui em nada sua qualidade.



Outro detalhe que merece destaque está nos menus e na interface: tudo parece mais bonito, moderno e organizado, com navegação mais intuitiva e funções melhor distribuídas na tela. O resultado é um sistema muito mais funcional e menos confuso, algo importante em um RPG recheado de Materias, equipamentos, habilidades e tantas opções de customização.

Outro ponto muito legal é como Rebirth amplia aquela sensação de aventura que existia no original. Sair de Midgar sempre representou o início de algo grandioso, e aqui isso parece ganhar uma escala ainda maior, com regiões abertas, atividades espalhadas e uma sensação constante de descoberta. É literalmente pegar a estrada e ver o mundo se abrir diante de você.





Encontraremos os Chocobos, que nos ajudarão a percorrer territórios extensos, além de diversos minigames, como corridas com os próprios Chocobos e o jogo de cartas **Queen's Blood**, entre outros, que aumentarão significativamente o tempo de jogatina.



Mais conteúdo e sistemas aprofundados

O game conta com uma variedade bem grande de missões secundárias, que vão elevar a quantidade de horas e, como sempre, são opcionais. Novas armas, Materias e equipamentos estão presentes, além da evolução das armas, que adiciona habilidades e melhorias nos atributos.

Tudo indica que será uma experiência enorme em conteúdo, seja para quem quiser apenas seguir a campanha principal, seja para quem gosta de explorar tudo e completar cada detalhe.



Combate ainda mais dinâmico

As batalhas receberam algumas adições muito bem-vindas. Continuamos com um botão para dano básico, outro para esquiva, um para defesa e outro que muda dependendo do personagem utilizado, então, tudo parece familiar até aqui.

As novidades aparecem nos ataques combinados, chamados de ações de sinergia, ativados ao segurar o botão R junto do botão de ataque, desferindo golpes em conjunto.



Também podemos executar um ataque adicional segurando o botão de ataque, além de um novo golpe ativado após uma esquiva com sequência ofensiva. Além disso, retornam habilidades, magias e os Limit Breaks, ataques poderosos que precisam ser carregados.

A grande novidade fica por conta das Habilidades de Sinergia, ataques especiais em dupla que também exigem carregamento e variam conforme os personagens utilizados, indo de combos devastadores a ações defensivas. Isso torna o combate ainda mais dinâmico.



O que esperar do desempenho no Nintendo Switch 2

Se Final Fantasy VII Remake Intergrade já entregou um resultado bastante sólido no Nintendo Switch 2, mantendo estabilidade próxima dos 30 quadros por segundo e utilizando resolução dinâmica com auxílio de DLSS, a expectativa para Rebirth é bastante positiva.




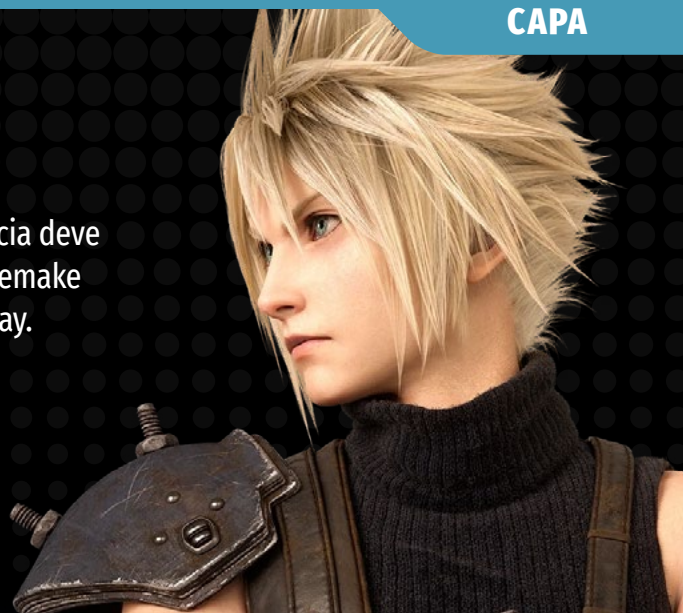
Naturalmente, por se tratar de um jogo maior, com mapas mais abertos, cenários extensos e maior densidade visual, alguns ajustes devem ser feitos para manter a performance consistente. Ainda assim, se a Square Enix repetir o bom trabalho de otimização visto em janeiro, temos tudo para receber uma versão competente, bonita e plenamente jogável, tanto no modo portátil quanto na TV.

O lançamento de Final Fantasy VII Rebirth no Nintendo Switch 2 também representa algo importante para o console: a chegada de produções modernas e ambiciosas praticamente no mesmo ritmo das demais plataformas. Ver um título desse porte desembarcando tão cedo mostra a força do hardware e abre portas para ainda mais apoio third party no futuro.

O Renascimento

Final Fantasy VII Rebirth representa exatamente o que uma sequência deve ser: maior, mais ousado e mais refinado. O game pega tudo o que Remake construiu e amplia em escala, narrativa e possibilidades de gameplay.

Se o desempenho no Nintendo Switch 2 acompanhar a boa estreia de Intergrade no console, os jogadores da Nintendo terão em mãos uma das experiências mais importantes da geração. Junho promete ser um mês inesquecível para os fãs de RPG. 



Final Fantasy VII Rebirth (Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Ação, Aventura

Lançamento 03 de junho 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: *Leandro Alves*



Zack Fair: o herói que sorriu até o fim (Final Fantasy VII: Crisis Core)

Em um universo tão caótico e marcado por conflitos, perdas e escolhas difíceis, poucos personagens carregam tanta luz quanto Zack Fair. Em meio ao caos, ele não é apenas mais um SOLDIER — é a personificação de um ideal: o de que ser herói vai muito além da força. É sobre caráter, legado, resiliência e, principalmente, sacrifício. Zack é um dos meus personagens favoritos em Final Fantasy, por isso decidi aproveitar para falar dele nesta matéria.

O sonho

Apresentado como protagonista de **Crisis Core: Final Fantasy VII** (PSP) e seu port multiplataforma em **Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion**, Zack surge como um jovem determinado, movido por sonhos simples, mas poderosos: tornar-se um SOLDIER de primeira classe, assim como seu mestre Angeal Hewley, e ser reconhecido como um herói. Sua trajetória dentro da Shinra começa com entusiasmo, mas rapidamente se transforma em uma jornada de descobertas duras sobre o mundo ao seu redor — e sobre si mesmo. É uma jornada de amadurecimento rápido.

Mesmo diante das verdades mais sombrias, Zack nunca perde aquilo que o define. Seu otimismo não é ingenuidade, mas escolha. Sua leveza não é fraqueza, mas resistência e resiliência. Influenciado pelos ensinamentos de Angeal, ele carrega um código moral que o guia mesmo quando tudo parece ruir. É essa firmeza que o transforma em algo raro dentro do universo de Final Fantasy VII: alguém que ainda acredita.



CRISIS CORE
FINAL FANTASY
REUNION



Angeal Hewley

A força invisível que o movimenta

Mas Zack não é construído sozinho, suas relações dão forma ao seu impacto. Sua amizade com Cloud Strife vai além do companheirismo: é um vínculo que molda destinos. Já seu relacionamento com Aerith Gainsborough revela seu lado mais humano, sensível e esperançoso. Em cada conexão, Zack deixa marcas profundas, não apenas na história, mas em quem segue vivendo após ele. A cada carta enviada para Aerith, há um sentimento profundo, uma saudade esmagadora — daquelas que preenchem o seu coração e lhe dão forças para seguir firme em um caminho tão difícil.



E é justamente aí que reside a sua maior força: na tragédia. O destino de Zack não é o de um herói tradicional. Sua jornada caminha inevitavelmente para o sacrifício, transformando sua história em um dos pilares emocionais de toda a narrativa. Ele não luta apenas por si, mas por aquilo em que acredita, mesmo que o mundo não retribua.

Seus vínculos, sentimentos, habilidades e até a sua arma herdada de seu mestre — Buster Sword — são passados para o protagonista do sétimo game da franquia. Muitos esquecem do seu legado, mas Cloud e Aerith não. É difícil jogar Crisis Core e não sentir um carisma particular por Cloud e por tudo que ele faz e impacta nesse jogo. Por isso, fiquei muito feliz de poder vê-lo em Rebirth.


Curiosamente, Zack também marca presença, ainda que de forma mais sutil, em **Kingdom Hearts Birth by Sleep**. Sua participação reforça traços essenciais de sua personalidade: a coragem, o carisma e o espírito leve e esperançoso que a definem. Mesmo em outro universo, ele mantém sua essência intacta, mostrando como seu arquétipo de herói ultrapassa as barreiras de sua própria história.



A força invisível que o movimenta

E falando em Final Fantasy VII Rebirth, sua presença ganha novos caminhos. Mais do que uma lembrança ou um passado distante, Zack passa a ocupar um espaço diferente, levantando possibilidades e expandindo sua relevância dentro da trama. É uma releitura que respeita sua essência, ao mesmo tempo em que convida o jogador a enxergá-lo sob uma nova perspectiva.

No fim, Zack Fair não é apenas um personagem querido, ele é um símbolo de esperança em meio ao caos. De humanidade em um mundo corrompido e de alguém que escolheu ser herói todos os dias, mesmo sem garantias de um final feliz.

Porque, às vezes, os maiores heróis não são aqueles que vencem, mas aqueles que nunca deixam de lutar. 



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 **Lucas Oliveira**Revisão: Mariana Marçal
Diagramação: Leandro Alves

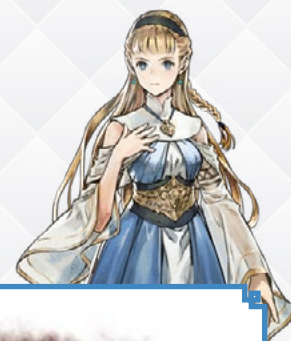
THE ADVENTURES OF
ELLIOT
— THE —
MILLENNIUM TALES™

aposta no charme do HD-2D em um promissor RPG de ação

The Adventures of Elliot: The Millennium Tales é um novo RPG de ação desenvolvido pela Square Enix, que aposta no já consagrado estilo visual HD-2D, uma das recentes marcas registradas da empresa. O título será lançado para todas as plataformas da geração atual e, com base no material divulgado até o momento, tem potencial para se tornar mais um acerto do estúdio.

A humanidade à beira da extinção

A história de *The Adventures of Elliot: The Millennium Tales* se desenrola no mundo de Philabieldia, uma terra assolada por tribos de feras em constante conflito. À beira da extinção, a humanidade resiste como pode no Reino de Huther, um último bastião protegido por altas muralhas e pela poderosa magia da princesa Heuria.



É nesse cenário desolador que assumimos o papel do aventureiro **Elliot**, que, ao lado de sua companheira, a fada **Faie**, parte para investigar ruínas recém-descobertas além da segurança do reino. Durante a expedição, a dupla encontra um misterioso portal capaz de levá-los a diferentes períodos da história, dando início a uma jornada que atravessa, ao menos, quatro eras distintas.



Embora ainda não tenhamos tantos detalhes sobre a história de *The Millennium Tales*, os personagens apresentados até o momento geram entusiasmo. Como exemplo, podemos destacar a própria princesa Heuria, que abdica de seu forte desejo de conhecer o mundo para cumprir o papel de proteger o reino com seus poderes — um conflito pessoal interessante, que pode ganhar destaque ao longo da trama.

Segundo o material divulgado, cada período estará em uma situação bastante distinta em relação ao conflito com as feras, além de contar com personagens próprios envolvidos na jornada de Elliot. Infelizmente, ao que tudo indica, este deve ser mais um título da Square Enix sem suporte ao nosso idioma.

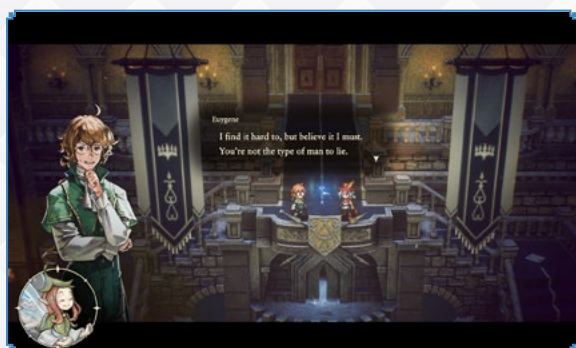
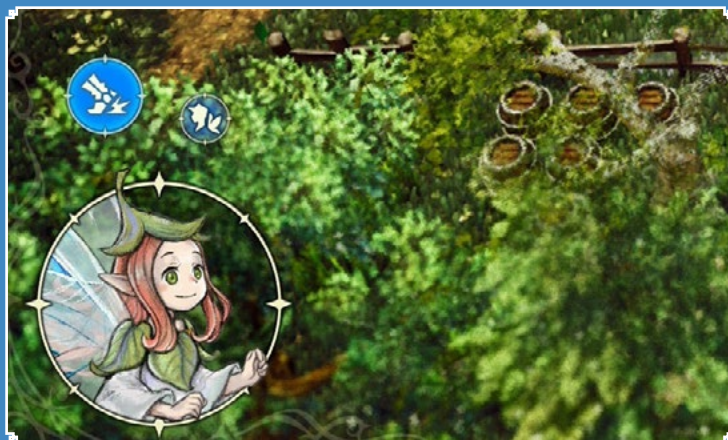
Explorando eras distintas

Como mencionado, *The Adventures of Elliot: The Millennium Tales* nos levará a explorar diferentes eras, e a promessa é de que cada uma delas seja consideravelmente distinta, tanto visualmente quanto nos desafios que oferece. Observando o material divulgado até o momento, o estilo HD-2D parece ter combinado perfeitamente com a proposta, apresentando cenários deslumbrantes e diversificados.



De acordo com os desenvolvedores, haverá grande ênfase nos elementos de exploração, com diversos caminhos alternativos que escondem segredos e estimulam a curiosidade do jogador. Nesse sentido, o uso e a obtenção de utensílios e habilidades específicas para resolver enigmas e desbloquear passagens devem ser constantes, incentivando o retorno a áreas já visitadas.

Um ponto interessante é a integração da fada Faie à jogabilidade, que, além de auxiliar durante os combates, também terá um papel ativo na exploração. Utilizando o analógico direito, o jogador poderá controlá-la livremente para investigar o ambiente, atacar inimigos ou coletar itens. Essa mecânica ainda se expande com a possibilidade de um segundo jogador assumir o controle da pequena deidade em um modo cooperativo local.



Outro elemento importante está na presença de atividades secundárias, que prometem dar mais vida ao mundo. Cada era contará com NPCs que oferecem missões opcionais, muitas vezes recompensando o jogador com itens exclusivos. Vale destacar que algumas dessas tarefas podem se tornar indisponíveis com o avanço da história, o que incentiva uma exploração mais cuidadosa de cada período.

O jogo ainda contará com um curioso sistema de coleta de gatos espalhados pelo mundo ao longo das diferentes eras. Ao encontrar um desses animais, Elliot poderá levá-lo de volta à cidade para receber recompensas e até interagir com eles posteriormente, seja alimentando-os ou brincando com eles.



Caso consiga cumprir tudo o que promete, *The Adventures of Elliot: The Millennium Tales* tem potencial para oferecer uma experiência bastante robusta, com o mundo de Philabieldia e os diferentes períodos de tempo proporcionando grande variedade de conteúdo e atividades.

Um sistema de combate variado

Como um RPG de ação, *The Millennium Tales* trará um sistema de combate em tempo real, no qual contaremos com diversos tipos de equipamentos, incluindo espada, escudo, arco e flecha, bumerangue, bombas, lança, marreta e kusarigama. Essa variedade sugere uma certa versatilidade, permitindo que o jogador adapte seu estilo de jogo de acordo com suas preferências e as situações encontradas.



De acordo com a Square Enix, cada arma contará com habilidades próprias e proporcionará abordagens distintas durante as batalhas. Para exemplificar, a kusarigama permitirá atacar à distância e puxar inimigos para perto, enquanto as espadas devem oferecer golpes mais amplos, capazes de atingir múltiplos alvos.



Outro ponto interessante está no sistema de aprimoramento atrelado aos chamados fragmentos de magicite, obtidos ao explorar cenários e derrotar oponentes. Esses estilhaços poderão ser combinados para formar pedras completas, cada uma concedendo efeitos específicos que podem ser aplicados aos equipamentos de Elliot.




Além das armas e dos magicites, o jogo contará com um sistema de acessórios que também concederão efeitos diversos para o combate e a exploração. Um exemplo é um amuleto de segurança, que permitirá ao jogador não sofrer danos ao cair em buracos ou atravessar terrenos de lava.

Considerando que será possível utilizar duas armas simultaneamente e equipar diversos magicites ao mesmo tempo, fica a expectativa sobre o nível de liberdade que *The Adventures of Elliot: The Millennium Tales* oferecerá na criação de builds e na elaboração de estratégias.



Um RPG de grande potencial

The Adventures of Elliot: The Millennium Tales surge como um título de bastante potencial, combinando o charme do estilo HD-2D com um mundo repleto de atividades e um sistema de combate bastante variado. Caso consiga equilibrar bem todas as suas propostas, o jogo tem tudo para ser um ótimo RPG de ação, além de representar mais uma excelente adição ao catálogo da Square Enix. 



The Adventures of Elliot: The Millennium Tales (PC/PS5/XSX/Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix e Claytechworks

Gênero RPG de ação

Lançamento 18 de junho de 2026



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 2

por **Leandro Alves**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

Yoshi and the Mysterious Book te faz o protagonista da história, mas não é pra todo mundo

Yoshi and the Mysterious Book é um daqueles games diferentes, do jeito que a Nintendo gosta: experimentando diversos estilos de gameplay com genialidade e o jeitinho carismático que poucos conseguem replicar.

Sendo assim, **Mysterious Book** não decepciona. Contudo, não é um jogo para todos os perfis; é um daqueles títulos que te pegam na primeira jogada ou não pegam mais. Dito isso, vamos adentrar as páginas do livro do Professor N. Igma e descobrir se esse é um game do qual você irá curtir e passar muitas horas nele, como eu.

A primeira página

A história é mais uma das muitas narrativas simples nas quais o que realmente importa é o gameplay. Perdido em um dos calabouços do vilão Bowser, o livro do Professor N. Igma estava jogado em meio a outros livros. Por algum motivo, Bowser Jr. estava à sua procura para descobrir o paradeiro de algo. Levando o livro mágico, Bowser Jr. resolve usar a lupa enquanto sobrevoa a Yoshi's Island, quando acaba sofrendo um acidente e é abduzido para dentro do livro. Nesse trágico incidente, o Professor N. Igma cai na ilha, despertando a curiosidade dos Yoshis, que vão atrás do estranho objeto que despencou do céu.



Nesse encontro, o professor pede a ajuda dos Yoshis, pois ele não consegue ver as páginas de seu livro e solicita aos dinossaurinhos que investiguem as criaturas, seus habitats e seus comportamentos. E assim começa a sua aventura por cenários diversos que existem em cada capítulo do livro, com muitos puzzles para resolver e descobertas a fazer.



Descobertas e mais descobertas

Basicamente, Yoshi precisa explorar os cenários e interagir com as criaturas existentes daquele capítulo. O primeiro capítulo é “O Bosque Inexplorado”, lar de criaturas como uma flor simpática, abelhas, girinos que soltam bolhas pela... boca? Entre outros. Logo no início, o game ensina os movimentos básicos do Yoshi em Mysterious Book. Aqui, o personagem conta com as seguintes habilidades:



Engolir: sinta o gostinho de uma espécie com a língua do Yoshi e transforme-a em um ovo;



Arremessar ovos: literalmente arremessar os ovos;



Salto pairante: esse salto vai te ajudar a pairar no ar por um tempo;



Salto bomba: no ar, Yoshi desce em velocidade causando os mais diversos efeitos;



Bater com a cauda: coloque espécies ou objetos nas costas do Yoshi, dando um peteleco com a cauda. Repita o movimento para arremessar ou executar uma ação especial com a espécie que você está carregando.

Com essas habilidades, outras ações serão adaptadas graças às criaturas. Um bom exemplo são as flores encontradas no primeiro capítulo: elas podem ser carregadas e, ao passar por arbustos, botões de flores crescem na mesma cor da criatura floral que você está carregando. Algumas frutas encontradas pela floresta podem ser dadas a elas para comer, alterando sua cor e, conseqüentemente, mudando também as flores que nascem nos arbustos.





Cada uma dessas mudanças será catalogada nas páginas do livro do Professor N. Igma, representando descobertas mais básicas. Conforme você avança neste capítulo, novas descobertas surgem e exigem um pouco mais de observação, enquanto outras, mais avançadas, darão certo trabalho.

Vou dar mais um exemplo: existe um arbusto em formato de arco.

Fiz uma descoberta quando o preenchi com flores roxas. Em outra ocasião, ao retornar ao mesmo capítulo, resolvi preencher esse arbusto com cores diferentes, o que me exigiu encontrar as frutas certas para alterar a cor das flores e voilà, uma nova descoberta.

Ao fim de cada investigação, você ainda poderá batizar a espécie com um nome à sua escolha ou pedir ao professor N. Igma uma sugestão. Eu dei nomes de Pokémon para todas as espécies, batizando cada criatura de acordo com alguma semelhança com Pokémon.

Em cada cenário existem inúmeras descobertas para fazer e, dentro de um mesmo capítulo, como comentei anteriormente, há diversas criaturas diferentes. O livro organiza o capítulo por espécies, ajudando você a buscar todas as descobertas relacionadas a elas. Então espere um jogo denso em exploração e descobertas pelos capítulos. Para ter uma ideia, no primeiro capítulo fiz mais de 100 descobertas e ainda existem outras previsões que não concluí.

Falando nas descobertas, cada uma delas recompensa o jogador com uma quantidade de estrelas, dependendo do nível de dificuldade. Essas estrelas servem para desbloquear novos capítulos. É fácil fazer um comparativo aqui entre **Super Mario Odyssey** e **Mysterious Book**, pois em ambos precisamos fazer descobertas e as recompensas funcionam como o “combustível” para acessar os próximos níveis. Mas a comparação acaba por aí.



Mistérios, previsões e pistas valiosas

Yoshi and the Mysterious Book segue uma linha de desafios diferente. Aqui você não recebe dano nem morre. O desafio fica por conta das investigações — e algumas são bem difíceis.

Sabendo disso, o professor Ihe dará uma previsão em suas páginas toda vez que você encerrar uma investigação, mostrando silhuetas escuras e uma breve descrição. Às vezes isso ajuda bastante; outras vezes, nem tanto.





Outro recurso interessante para ajudar quando você estiver perdido é o uso das moedas. Elas são encontradas ao longo dos capítulos e também podem ser obtidas sempre que você fizer uma descoberta ligada às sombras mostradas nas previsões do livro. Com 20 moedas, é possível solicitar novas previsões; já se quiser uma dica mais direta sobre a previsão escolhida, será necessário investir ainda mais: 100 moedas.



Para ajudar a conseguir mais previsões, utilize qualquer amiibo do Yoshi diariamente. Dependendo da previsão, você receberá moedas, que podem ser usadas para desbloquear dicas úteis sobre descobertas.

Variedade de cenários e criaturas

Mysterious Book se aproveita de sua própria lore para deixar a imaginação voar. Como se trata de um livro de contos, os mais diversos cenários podem ser criados à vontade. Com mais de nove capítulos recheados de criaturas e descobertas, Yoshi and the Mysterious Book usa e abusa da simulação de páginas para criar ambientes bonitos e estilosos.



Os cenários não são grandes, mas existe uma exploração vertical que aumenta o gameplay de forma inteligente. A cada criatura investigada, novas áreas podem ser exploradas e, conforme você finaliza cenários, existe a possibilidade de criaturas reaparecerem em outros capítulos, criando novas descobertas cruzadas entre diferentes regiões.



Lembro que, no primeiro capítulo, as flores Azaleas ainda tinham descobertas pendentes, mas não havia mais previsões disponíveis. Estranhei, mas prossegui. Em uma exploração no quarto capítulo, em meio às investigações, fiz uma nova descoberta envolvendo uma dessas flores e, imediatamente, surgiu mais uma descoberta na seção dedicada a elas. As descobertas acabam se misturando naturalmente durante a exploração.

Ainda sobre os cenários, eles são bem coloridos e diversos: florestas, ruínas de civilizações antigas em meio à natureza, rios com direito à pescaria, cavernas, vulcões, entre outros. Tudo isso acompanhado das mais variadas criaturas e seus diferentes comportamentos.



Confesso que fico sempre muito curioso para descobrir como certas espécies funcionam quando encontro uma nova criatura, e isso é extremamente divertido. Há desde uma lesma que funciona como uma mistura de prancha de surfe com skate até porções de água que podem crescer, mudar de cor dependendo do que comem e até liberar canções de dentro delas mesmas. Outras criaturas podem ser carregadas para pescar peixes diferentes e, falando em peixes, existe até um que concede a habilidade de mergulhar em super velocidade. Acreditem em mim: se eu fosse falar sobre cada uma delas, essa análise não teria fim. Descobertas definitivamente não faltaram aqui.



Em Mysterious Book não existem exatamente chefes. Contudo, você encontrará Kamek e Bowser Jr. algumas vezes em situações que lembram disputas. Ainda assim, eu não considero exatamente batalhas. Como já disse, Yoshi não recebe dano nem morre — apesar de levar pancadas, não existe uma barra de vida para diminuir — então não há um desafio de boss battle propriamente dito.

Mesmo assim, esses momentos são criativos. Você enfrentará os vilões com ajuda de alguma espécie específica: seja um gigante superfofo que te cospe para cima deles ou uma porção de água animada que ajuda a devolver balas de canhão disparadas pelo navio da dupla. Em outro momento, Bowser Jr. fica preso em uma ruína e você precisa apenas destruir a estrutura para ajudá-lo a escapar.






A trilha sonora de Mysterious Book é cativante, sempre leve e relaxante. Os efeitos sonoros e os sons das criaturas também são muito bons. Existe até um cenário no qual você toca músicas como “Happy Birthday” e uma canção de ninar apenas pulando nas criaturas na ordem correta.

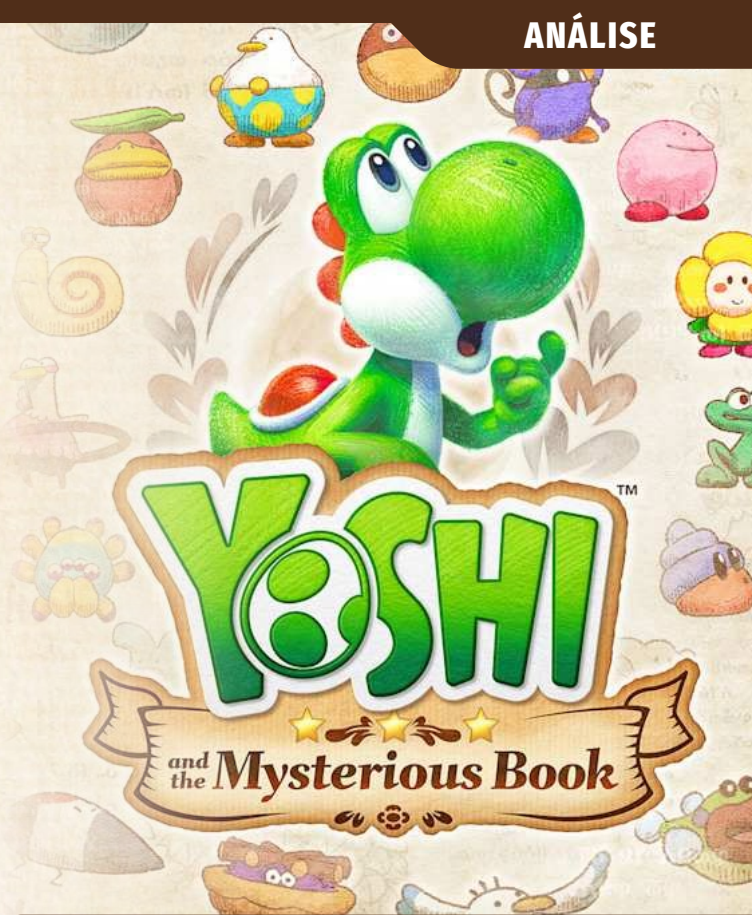


O game é extremamente cativante, mas possui um olhar claramente mais infantil, apesar de certas descobertas exigirem bastante esforço, seja para entender o que fazer ou até mesmo para executar corretamente. O jogo está totalmente legendado em português do Brasil, o que facilita bastante o entendimento. Mas não é apenas isso: as legendas também foram localizadas, então espere por frases típicas do nosso cotidiano e momentos bem engraçados.



O conto final

Yoshi and the Mysterious Book é uma experiência extremamente criativa e carismática, apostando muito mais na curiosidade e na experimentação do que em desafios tradicionais. Seu ritmo mais calmo e focado em descobertas certamente não agradará a todos os jogadores, principalmente àqueles que procuram ação constante ou uma aventura mais direta. Ainda assim, para quem compra sua proposta logo nas primeiras horas, existe aqui um game viciante, relaxante e cheio de personalidade. Explorar cenários, descobrir novas interações entre criaturas e preencher as páginas do livro do Professor N. Igma faz com que cada capítulo pareça recompensador. Talvez não seja um jogo para todo mundo, mas justamente por abraçar essa identidade tão diferente, **Mysterious Book** acaba se tornando uma aventura bastante especial. 



✓ Prós

- Mecânica de descobertas extremamente criativa e viciante;
- Grande variedade de criaturas com interações únicas e divertidas;
- Exploração inteligente baseada em experimentação e observação;
- Direção de arte charmosa, com cenários coloridos e estilosos;
- Trilha sonora relaxante e muito cativante;
- Localização em português do Brasil muito bem adaptada;
- Sensação constante de progresso ao preencher o livro do Professor N. Igma.

✗ Contras

- Ritmo mais lento pode afastar quem procura ação constante;
- Falta de desafio tradicional pode decepcionar alguns jogadores;
- Sistema de previsões às vezes é vago demais;
- Algumas descobertas avançadas exigem tentativa e erro em excesso;
- Ausência de batalhas de chefes mais elaboradas reduz a variedade do gameplay;
- Estrutura focada em exploração pode se tornar repetitiva para certos perfis.



Yoshi and the Mysterious Book (Switch 2)

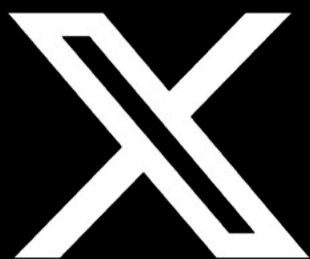
Desenvolvedor Nintendo

Gênero Plataforma

Lançamento 21 de maio de 2026

Nota **8.0**

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 **Leandro Alves**

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Felipe Castello



SÉRIE ESPECIAL — PARTE 2

FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES

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

Entre guerra, ideais e tragédias, Crimson Flower revela o lado mais brutal de Fódlan.

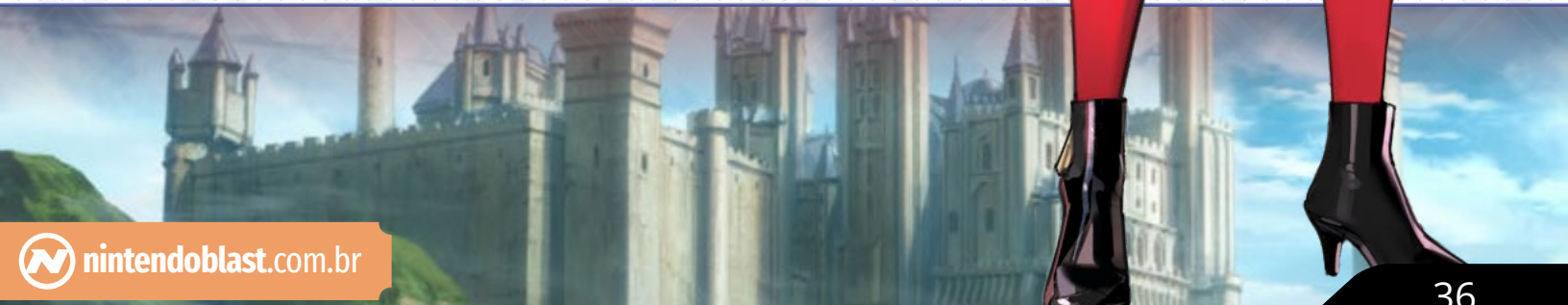
Continuando o caminho difícil de explicar **Fire Emblem: Three Houses**. Sabendo que cada rota é uma realidade alternativa na qual Byleth faz uma escolha, a história muda bruscamente e segue destinos marcados por vitória, sofrimento e muita lore envolvida. Nessa segunda parte, vamos seguir o caminho do Império, talvez o mais revolucionário e de mão pesada. Dito isto, "Prepare yourself!"

O caminho vermelho escarlata

A rota Crimson Flower é a mais difícil de seguir. Ela exige rank C+ ou superior no suporte com Edelgard. No Capítulo 11, converse com Edelgard e aceite o convite dela para ir à capital do Império. No final do capítulo, você terá uma decisão a tomar, então aceite proteger Edelgard e você entrará oficialmente na rota. Caso contrário, você estará automaticamente na rota da Igreja (Silver Snow).

Seguindo os acontecimentos, Edelgard declara guerra contra a Igreja e todos que estiverem em seu caminho. Ela não poupa os meios necessários, tendo o fim justificando os meios para alcançar seu objetivo. Falando em objetivo, Edelgard deixa claro o seu principal problema com o sistema atual de Fódlan, onde tudo gira em torno das Crests e famílias nobres que, junto à Igreja, seguem adorando a deusa Sothis com regras absurdas e manipuladoras. Para ela, isso precisa acabar, assim como as injustiças e atrocidades cometidas principalmente pela nobreza, que molda seus ideais em torno das Crests e Hero's Relics.

Edelgard também deixa claro que possui duas Crests, resultado de experimentos realizados dentro do próprio Império. Diversas crianças morreram durante esses experimentos, já que a maioria não suportava o processo, sendo ela uma das sobreviventes. Isso explica a mudança de cor de seus cabelos, antes de cor caramelo e agora brancos.



Edelgard também entende que as histórias contadas pela Igreja foram alteradas ao longo do tempo, manipulando a história de Fódlan e fortalecendo o controle religioso sobre o continente. Edelgard deseja uma Fódlan mais justa, onde as pessoas sejam valorizadas por mérito, não por sangue nobre ou Crests.



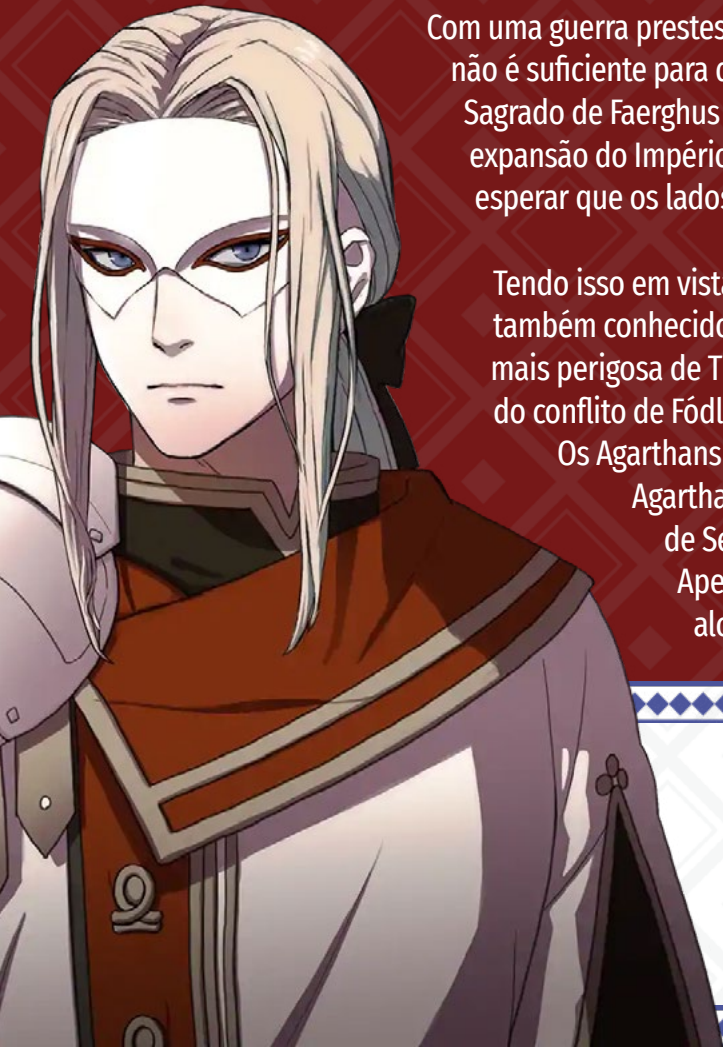
A aliança de sangue

Com uma guerra prestes a começar, Edelgard sabe que o Império Adrestiano sozinho não é suficiente para derrubar a Igreja e seus aliados, principalmente o Reino Sagrado de Faerghus e os Blue Lions. Apesar de a Aliança Leicester ser contra a expansão do Império, ela inicialmente evita entrar diretamente na guerra, preferindo esperar que os lados se destruam para então tirar vantagem da situação.

Tendo isso em vista, as Águias Negras formam uma aliança com os Agarthans, também conhecidos como Those Who Slither in the Dark, a organização secreta mais perigosa de Three Houses. Eles funcionam como os “mestres das sombras” do conflito de Fódlan, manipulando guerras, governos e tragédias há séculos.

Os Agarthans são descendentes de uma antiga civilização chamada Agartha, que existia antes do domínio da deusa Sothis e da Igreja de Seiros, mas entraremos mais neste aspecto em outra parte. Apesar da aliança, Edelgard pretende romper com eles assim que alcançar seu objetivo contra a Igreja e destruí-los depois.

Aqui descobrimos que **Jeritza**, o antigo professor, é, na verdade, o Death Knight, responsável pelos ataques aos alunos na primeira parte da história e aliado das Águias Negras. Um guerreiro extremamente poderoso e psicologicamente perturbado, movido apenas pelo desejo de matar.





Durante a batalha em Garreg Mach, Byleth desaparece por cinco anos. Quando finalmente desperta, encontra o Império Adrestiano dominando boa parte do continente, o Reino de Faerghus aliado à Igreja e a Aliança Leicester tentando permanecer neutra.

Escarlate contra os dourados

Uma das primeiras grandes campanhas do Império é contra a Aliança Leicester, liderada por Claude von Riegan. Diferente de outros líderes de Fódlan, Claude evita confrontos diretos sempre que possível e tenta encontrar maneiras políticas de sobreviver ao avanço de Edelgard. Ele sabe que o Império possui força militar superior naquele momento da guerra e passa a agir com cautela, equilibrando estratégia — seu maior talento —, diplomacia e sobrevivência.





Mesmo sendo adversários, Claude demonstra compreender parte dos ideais de Edelgard, especialmente sua vontade de quebrar o sistema rígido e corrupto de Fódlan e enfraquecer o poder da Igreja. Ainda assim, ele discorda completamente do caminho escolhido por ela, principalmente do uso da guerra como ferramenta de mudança, deixando um rastro de mortes pelo continente. Essa relação cria um dos conflitos mais interessantes da rota, porque ambos possuem objetivos parcialmente parecidos, mas visões completamente diferentes sobre como alcançar um futuro melhor.



O confronto culmina na invasão da capital da Aliança pelo Império. Dependendo das escolhas de Byleth (jogador), Claude pode morrer ou abandonar Fódlan e partir para o exílio. Caso sobreviva, o jogo deixa implícito que ele reconhece a determinação de Edelgard e prefere recuar em vez de prolongar uma guerra sem chances reais de vitória.

Esse arco reforça o tom político e moralmente cinzento da Crimson Flower, mostrando que nem todos os conflitos surgem apenas de ódio ou vingança. Acabei seguindo por esse caminho, porque sinceramente não conseguiria matar Claude. Aliás, é sempre difícil e emocionalmente conturbado enfrentar quem antes era seu amigo.



A queda dos leões azuis

Após a queda da Aliança Leicester, a guerra passa a se concentrar totalmente no Reino de Faerghus e em Dimitri. Nessa rota, Dimitri assume o papel de principal defensor da Igreja de Seiros, tornando-se praticamente o último grande obstáculo contra o avanço de Edelgard. Diferente do que acontece em Azure Moon, ele não recebe um arco de redenção ou crescimento emocional, aparecendo consumido pela dor, vingança e pelo ódio contra Edelgard. Então, o lado mais sombrio de Dimitri é visto aqui.

O confronto decisivo acontece em Tailtean Plains, um campo de batalha carregado de importância histórica dentro da lore de Fódlan, conhecido por guerras antigas ligadas à fundação da igreja e do reino. Ali, Dimitri lidera as tropas de Faerghus ao lado de Rhea, unindo as forças restantes da Igreja em uma tentativa desesperada de impedir o avanço do Império.



Esse momento representa o auge da guerra, colocando frente a frente os ideais de Edelgard contra as tradições e crenças defendidas pela Igreja. É incrível como essa rota mostra os piores lados tanto de Rhea quanto de Dimitri, tirando um pouco o peso de uma Edelgard puramente vingativa.



Ao final da batalha, Dimitri é derrotado e morto, marcando a queda definitiva do Reino de Faerghus. Com a derrota, as forças da Igreja perdem seu maior aliado militar e são obrigadas a recuar para a capital, preparando sua última resistência contra Edelgard e Byleth.



Esse trecho reforça o tom trágico da Crimson Flower, mostrando Dimitri não como um herói salvador, mas como um homem completamente destruído pela guerra e incapaz de abandonar seu desejo de vingança.

A queda

A destruição da fortaleza de Arianrhod, uma das principais bases militares do Reino de Faerghus, acontece da pior forma possível. Após a conquista do local pelas forças do Império, os Those Who Slither in the Dark demonstram seu verdadeiro poder ao lançar os “Javelins of Light”, armas – que mais parecem mísseis misturados com magia – extremamente avançadas, capazes de apagar cidades inteiras rapidamente. O ataque destrói completamente a fortaleza e mata incontáveis soldados e civis, transformando Arianrhod em ruínas e morte.

A tragédia serve como uma punição/alerta direta(o) dos Agarthans contra Edelgard, que começava a demonstrar sinais de independência e resistência ao controle deles. Mesmo sendo aliada temporária do grupo, Edelgard acaba entendendo que está lidando com forças muito mais perigosas e instáveis do que imaginava.

O ataque deixa claro que os Agarthans não hesitam em eliminar qualquer ameaça aos seus planos, incluindo os próprios aliados políticos, algo que, a essa altura, não se diferencia muito da própria Edelgard.



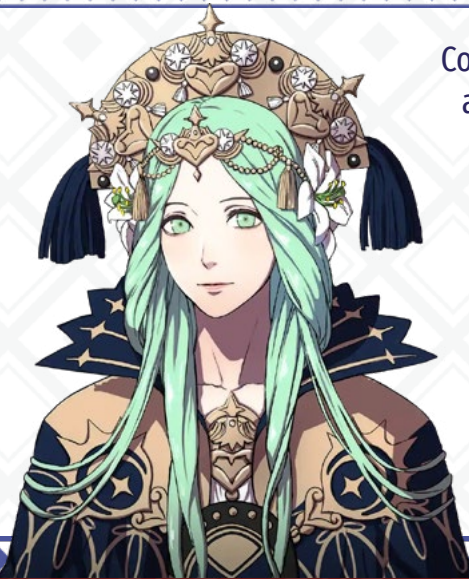
O desespero e o encerramento de uma história

Como comentei anteriormente, o desfecho apresenta uma versão completamente diferente de Rhea em comparação às outras campanhas. Após sucessivas derrotas e vendo o poder da Igreja de Seiros desmoronar, ela perde completamente o controle emocional e passa a agir movida pelo ódio contra Edelgard e pela obsessão em preservar o legado de Sothis.



Consumida pelo desespero, Rhea abandona sua imagem de arcebispa e assume sua verdadeira forma dracônica: The Immaculate One. Porém, ela já não pensa com clareza, tornando-se apenas uma arma poderosa, mas mentalmente destruída pela dor e pela vingança. Essa rota tem como base justamente a vingança, independentemente do lado da guerra, tornando Crimson Flower a rota mais emocionalmente destrutiva do jogo.

Quando as forças do Império avançam sobre a capital do Reino, Rhea toma uma decisão extrema e coloca fogo na cidade inteira na tentativa de impedir a invasão. O incêndio transforma o local em um caos absoluto, prendendo soldados e civis inocentes no meio das chamas.



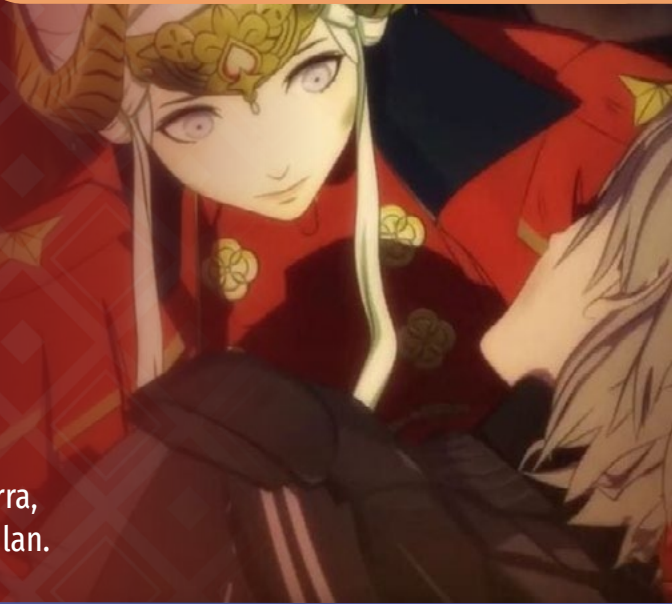
Diante da destruição, Edelgard e Byleth decidem lançar um ataque imediato para deter Rhea e impedir que o massacre continue, levando o conflito ao seu momento mais desesperador e trágico.



Essa parte é extremamente importante porque Crimson Flower inverte a percepção tradicional construída nas outras rotas. Enquanto Edelgard normalmente ocupa o papel de conquistadora implacável, aqui a narrativa mostra Rhea como a figura consumida pelo fanatismo, incapaz de aceitar a queda da Igreja e disposta a destruir tudo ao redor para manter seu mundo intacto.

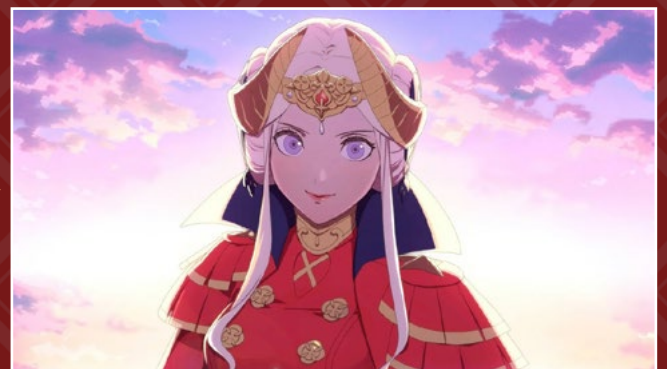
E não me entenda mal: isso não difere muito do caminho tomado por Edelgard ao longo da guerra.

O confronto final entre as duas simboliza não apenas o fim da guerra, mas também o choque definitivo entre tradição e mudança em Fódlan.



O peso emocional desse momento é gigantesco. Ao lado de Edelgard, Byleth enfrenta Rhea em meio às chamas que consomem a capital, encerrando séculos de domínio da Igreja e de mentiras que sustentaram o continente. Quando The Immaculate One finalmente cai, o Crest Stone de Sothis desaparece do corpo de Byleth e, pela primeira vez, seu coração volta a bater normalmente. É um momento silencioso, mas extremamente poderoso, porque simboliza Byleth abandonando um destino quase divino para finalmente viver como humano, não mais preso aos deuses ou ao passado de Fódlan, mas ao lado das pessoas que escolheu proteger.

No epílogo da rota Crimson Flower, Edelgard consegue unificar todo o continente de Fódlan sob o domínio do Império Adrestiano após a derrota definitiva da Igreja. Com o fim da guerra, a influência religiosa que moldava a política e a sociedade do continente começa a desaparecer, encerrando séculos de controle da Igreja sobre os reinos, a nobreza e o sistema das Crests.



A partir desse novo governo, Edelgard inicia reformas profundas em Fódlan, buscando desmontar o sistema de castas baseado na linhagem nobre e no valor das Crests. O foco da sociedade passa gradualmente a ser o mérito individual, permitindo que pessoas comuns tenham mais oportunidades independentemente do sangue ou da família em que nasceram.



Esse ideal representa o principal objetivo da revolução iniciada por Edelgard desde o começo da guerra: destruir as estruturas que, em sua visão, mantinham Fódlan presa a desigualdades e manipulações históricas.

Mesmo com a guerra oficialmente encerrada, o jogo deixa implícito que Edelgard e Byleth continuam lutando contra os Those Who Slither in the Dark, os verdadeiros manipuladores das tragédias do continente. Porém, esse confronto final contra os Agarthans acontece apenas fora de tela, algo que considero completamente desnecessário, já que Crimson Flower é a rota mais curta de Three Houses e deixa parte importante da conclusão apenas sugerida no epílogo.


Ainda assim, o final reforça a ideia de que essa rota representa uma ruptura completa com o antigo mundo de Fódlan e o início de uma nova era construída sobre mudança, cicatrizes e reconstrução.

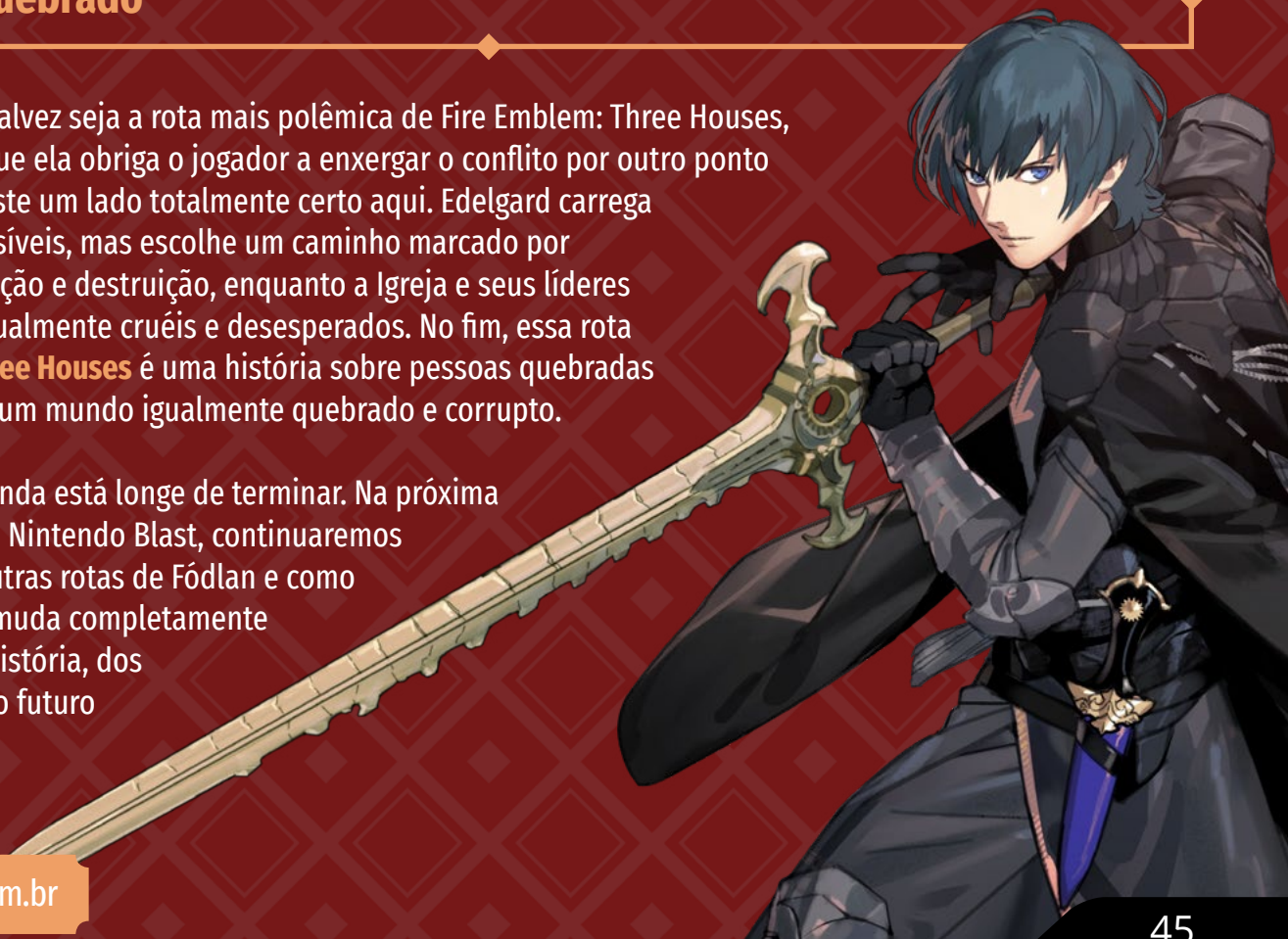




Mundo quebrado

Crimson Flower talvez seja a rota mais polêmica de Fire Emblem: Three Houses, justamente porque ela obriga o jogador a enxergar o conflito por outro ponto de vista. Não existe um lado totalmente certo aqui. Edelgard carrega ideais compreensíveis, mas escolhe um caminho marcado por guerra, manipulação e destruição, enquanto a Igreja e seus líderes revelam lados igualmente cruéis e desesperados. No fim, essa rota mostra como **Three Houses** é uma história sobre pessoas quebradas tentando mudar um mundo igualmente quebrado e corrupto.

E essa jornada ainda está longe de terminar. Na próxima edição da revista Nintendo Blast, continuaremos explorando as outras rotas de Fódlan e como cada uma delas muda completamente a percepção da história, dos personagens e do futuro da franquia. 



Guias Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book
Pokémon Let's GO
R\$ **1,99**



E-book
The Witcher 3:
Wild Hunter
R\$ **2,90**



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

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

MONSTER HUNTER STORIES 3

TWISTED REFLECTION

Guia de restauração do ecossistema

Uma mecânica nova e cheia de possibilidades transforma o gameplay e adiciona uma camada interessante tanto na construção do ambiente (cenários) quanto na composição do seu time, trazendo mais personalidade e variedade. Para aproveitar tudo ao máximo, porém, é preciso entender como funciona a restauração do ecossistema. Neste guia completo, você aprenderá como tirar o melhor proveito desse sistema e montar um time de Monsties com a sua cara, incluindo criaturas poderosas com técnicas de Rank S, entre outras que exploraremos ao longo do material.

Restauração de ecossistema

A restauração é um sistema novo em que você precisará introduzir novos monstros naquele ecossistema, trazendo equilíbrio à região. Cada região do jogo terá basicamente quatro áreas subdivididas.

Por exemplo, em Azuria temos:

Planícies Petassolares
(Elemento do fogo);

Bacia Filograndis
(Elemento do raio);

Lago Espelhado
(Elemento da água);

Floresta da Roca Infestada
(Sem elemento — dano puro).



Em cada uma dessas áreas podemos implementar até dez Monsties, sendo que cinco deles são predeterminados e os outros cinco fazem parte da restauração para novos Monsties. Lembrando que apenas esses cinco poderão ser alterados; caso deseje adicionar um Monstie novo, será necessário remover um dos que já estão ali.

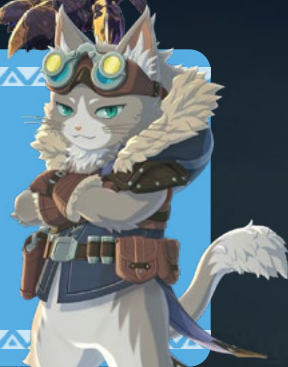
Esses novos Monsties vão influenciar diretamente quais criaturas vão aparecer na região, as habilidades passivas disponíveis, o nível ambiental da região, o tipo elemental e as possíveis mutações genéticas nas espécies. Basicamente, isso influenciará tanto nos atributos de seus monstros quanto na variedade que eles possuem, incluindo a possibilidade de adicionar uma camada extra, como o elemento duplo, que por sua vez influenciará nas vantagens e desvantagens das suas criaturas.



Rank S

A primeira coisa a ser feita é trazer os Monsties para o Rank S, pois quanto maior o rank, mais habilidades ambientais estarão disponíveis para seus Monsties, maiores serão as chances de surgirem duplos elementos e espécies diferentes (mutações), e melhores genes acompanharão os ovos.

Para subir esse rank, basta liberar a espécie no ambiente. Quanto mais espécies do mesmo monstro você liberar de uma vez, maior será o bônus de rank recebido. Você também pode colocar monstros que possuem o mesmo elemento para receber essa bonificação e, quanto maior for o nível do monstro, mais experiência ele dará para a barra de rank.



Lembrando que genes de Rank S só virão em ovos altamente potentes, aqueles com brilho multicolorido que são mais comuns em tocas super raras. Ou seja, esses são os dois pré-requisitos para adquirir genes de rank S.



Para melhor entendimento, as habilidades são liberadas da seguinte forma:

Monsties de rank B:
habilidades de rank B;

Monsties de rank A:
habilidades de rank B e A;

Monsties de rank S:
habilidades de rank B, A e S.

Habilidades Despertadas

Dentro dessas habilidades, outras habilidades podem ser despertadas. Para despertar essas habilidades, você precisará cumprir certos requisitos de genes presentes em seu Monstie.

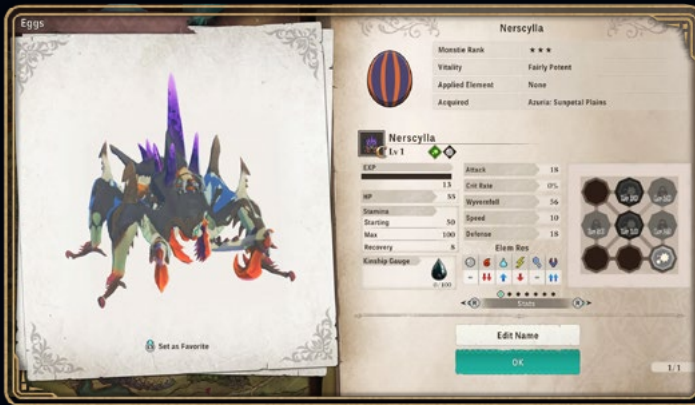
Outro exemplo em Azuria: no menu de restauração de ecossistema é possível ver os Poderes da região com as habilidades ambientais.



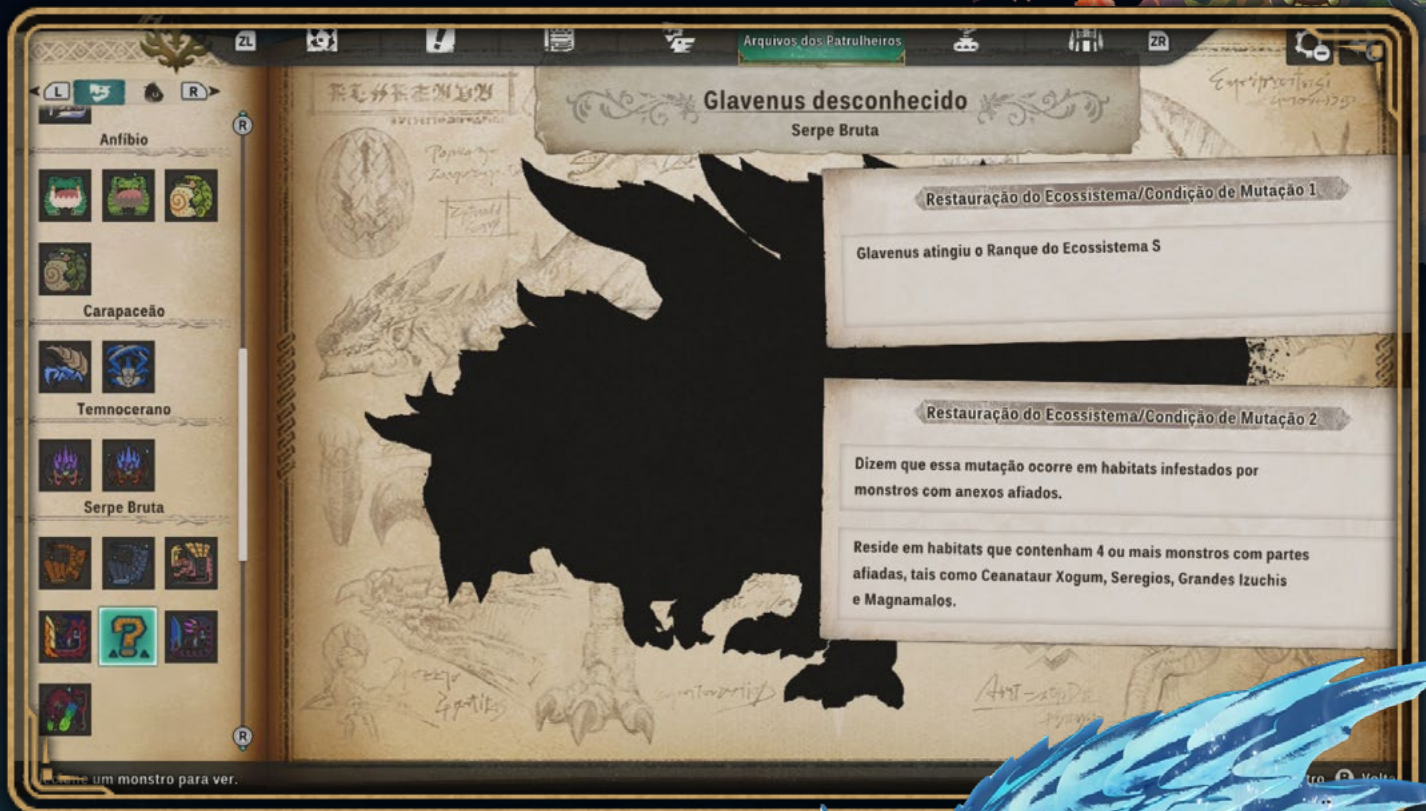
Rank S: Poderovo
— Sede de Sangue;

Rank A: Poderovo
— Estabilidade;

Rank B: Poderovo
— Atenção Força;



Quando você entra nos detalhes das habilidades, podemos ver duas colunas. Na coluna da esquerda estão todas as habilidades que os monstros que nascerem nessa região herdarão automaticamente, desde que estejam dentro do rank correspondente.



Já na coluna da direita estão as habilidades que precisarão ser despertadas. Os requisitos para que isso aconteça estão descritos entre as duas colunas.

Seguindo o exemplo de Azuria, para receber a habilidade despertada de Rank A — Poderovo: Estabilidade + (que recupera Vigor após sofrer dano) — é necessário que o Monstie tenha um gene do elemento raio e um gene de técnica.





No caso do Rank S, será preciso ter: um gene de velocidade, um gene de força e um gene elemental do tipo fogo, liberando a habilidade Poderoso: Sede de Sangue + (recupera muito vigor após vencer um Confronto Direto ou realizar um Ataque Duplo).



Então, basicamente, para despertar essas técnicas, você precisa ter esses genes em seu Monstie, usando o Ritual do Legado para customizar genes e criar builds focadas em genes despertados e/ou maximizar os atributos.



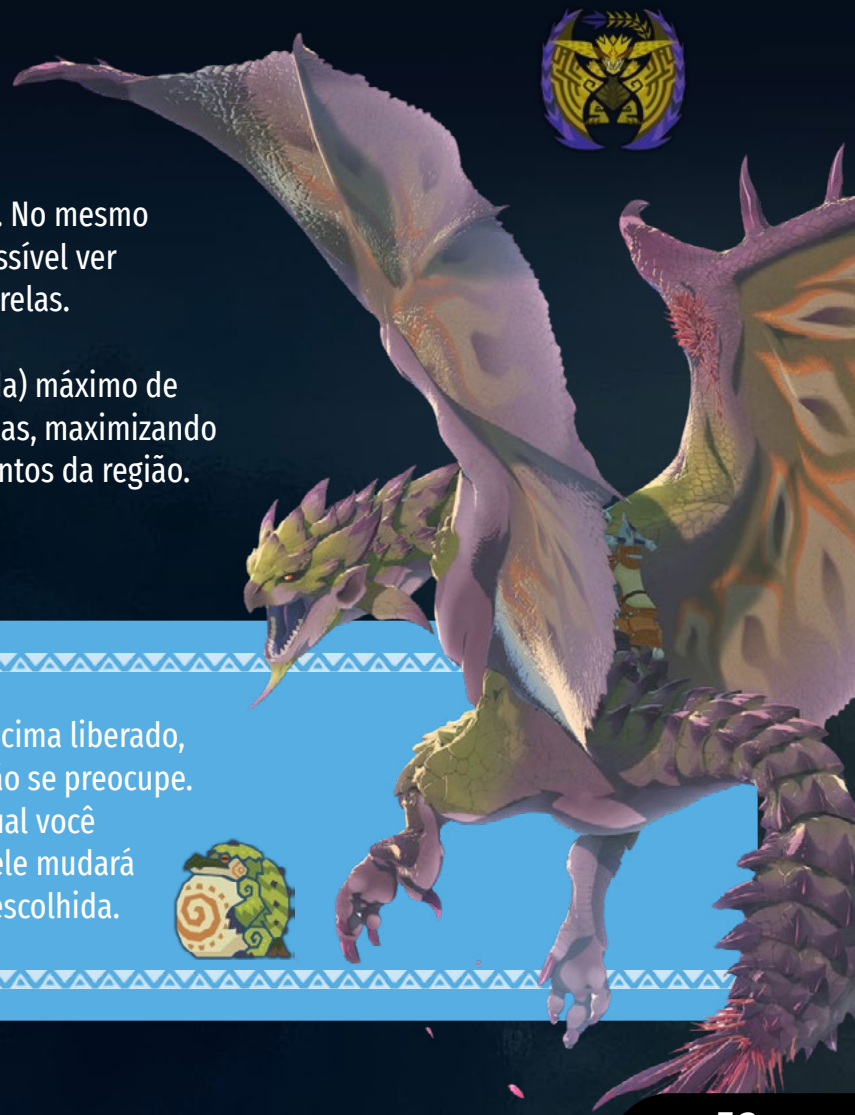
Aumento de atributos

Outra questão importante é o aumento de atributos. No mesmo menu, logo abaixo das habilidades ambientais, é possível ver qual atributo será aumentado e a quantidade de estrelas.

No caso de Azuria, o aumento é no PV (pontos de vida) máximo de seus Monsties. Para deixar esse bônus em três estrelas, maximizando o aumento, é necessário liberar todos os acampamentos da região.

Cada região aumenta um atributo diferente.

Caso você já esteja com um Monstie com tudo acima liberado, mas não queira aumento nos pontos de vida, não se preocupe. Existe uma mecânica chamada **Excursões**, na qual você poderá enviar seu Monstie para outra região e ele mudará o aumento de atributo para o bônus da região escolhida.



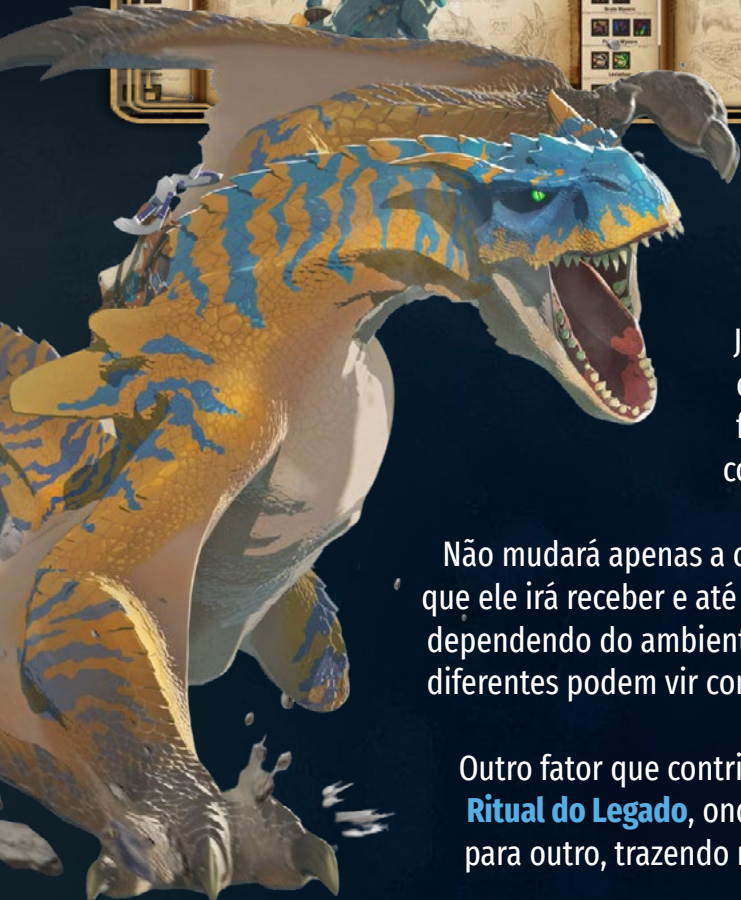
Tipos elementais e duplo elemento

Os elementos e os duplos elementos são totalmente influenciados pelas áreas.



Lembra quando falei sobre a separação por áreas em Azuria, como Planícies Petassolares, Bacia Filograndis e outras? Ao lado de cada uma delas haverá o ícone do elemento, como fogo para as Planícies Petassolares.

Isso significa que todas as vezes que você chocar ou pegar um ovo dessa área, ele terá a chance de vir com o elemento original do Monstie somado ao elemento da região. Quanto maior o rank do monstro, maior será a chance de ele herdar o elemento ligado à área.



Isso vai mudar as resistências elementais e as vantagens dentro das batalhas.



Já pensou em um Espinas que originalmente não possui elemento (sim, dentro do jogo existe o “não elemento”, que foca em danos puros, ou seja, não elementais — mas ainda conta como um tipo de elemento) com um elemento dragão?

Não mudará apenas a cor do seu Monstie, mas também os genes que ele irá receber e até mesmo os seus movimentos. Ou seja, dependendo do ambiente em que você chocar o ovo, movimentos diferentes podem vir com ele baseados nesse segundo elemento.



Outro fator que contribui ainda mais para a personalização da sua equipe é o **Ritual do Legado**, onde você pode transferir um gene de um de seus Monsties para outro, trazendo mais complexidade e profundidade à mecânica.

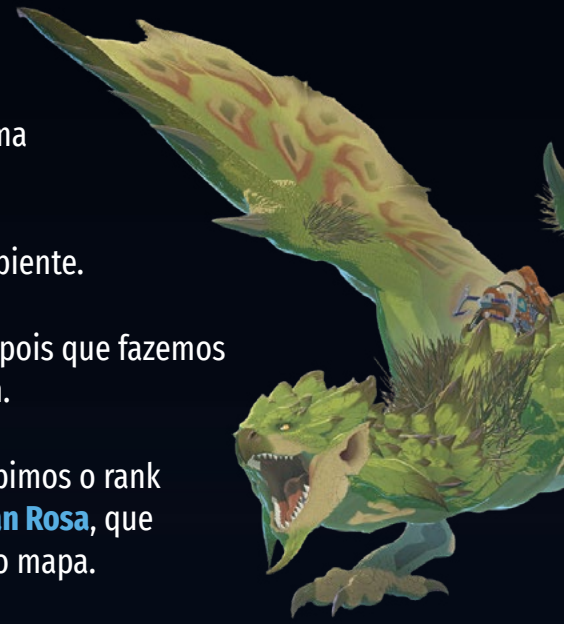
Mutações

Existem diversas camadas dentro do sistema de recuperação do ecossistema que impactam diretamente na construção da sua equipe.

Depois desses passos, chegamos às mutações dos monstros dentro do ambiente.

Ainda usando um exemplo da primeira região do jogo, temos a Rathian. Depois que fazemos o monstro invasivo recuar, chegamos ao ninho com um ovo raro de Rathian.

Assim que introduzimos esse monstro na restauração do ecossistema e subimos o rank dele, uma nova mutação dessa espécie aparecerá, como é o caso da **Rathian Rosa**, que passará a fazer parte daquela região e poderá ser encontrada vagando pelo mapa.



Consequentemente, uma segunda mutação poderá ser encontrada apenas como ovos nos ninhos: a **Rathian Maldita**, com versões mais poderosas e novos genes.

Mas como saber se existe uma mutação para aquela espécie nova que você trouxe ao ecossistema?

Fácil: na **Monstropédia**. Assim que você chocar o ovo de um novo Monstie, aparecerá ao lado dele um ícone de “?” com uma silhueta parecida com o monstro recém-nascido e os pré-requisitos para realizar sua mutação.



Por exemplo:

O **Diablos** tem como primeiro requisito atingir o Rank S para liberar a **Diablos Negra**.

Já o segundo requisito, que libera a segunda mutação, dá algumas dicas:

Dica 1: Dizem que essa mutação ocorre em áreas com muitos caçadores.

Dica 2: Reside nos habitats do Diablos ou da Diablos Negra, nas Dunas Abundantes de Tarkuan.

Então basta cumprir esses requisitos e teremos duas mutações da espécie Diablos.

Conforme você avançar na campanha, mais monstros serão liberados e, conseqüentemente, mais mutações também. Portanto, não se esqueça de verificar a Monstropédia de tempos em tempos.



Podemos criar pratos com a Eleanor nos acampamentos. Dentro da variedade de pratos, dois deles podem ajudar bastante:

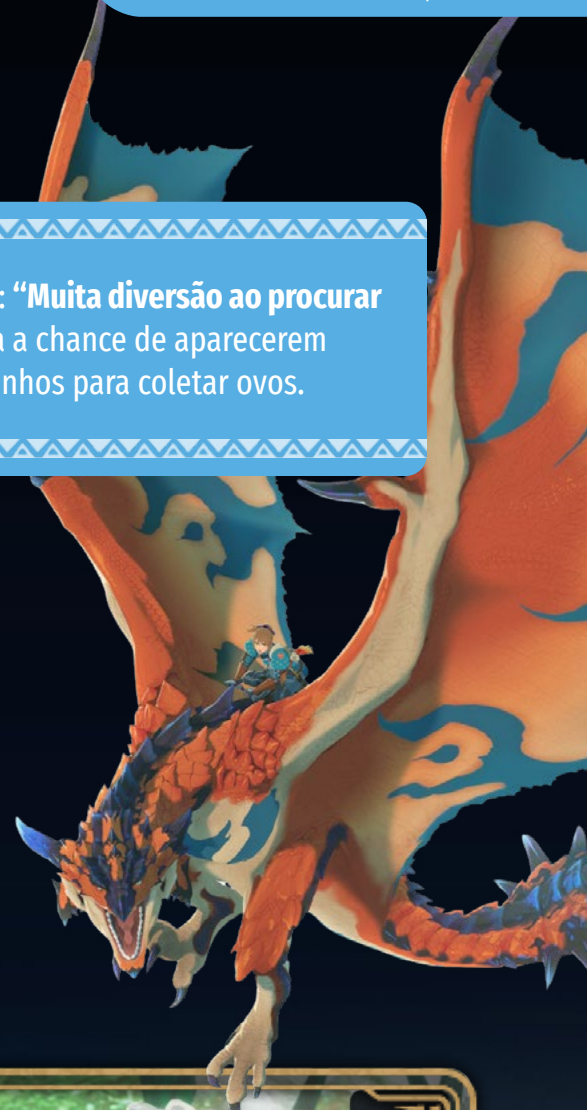
Prato de vegetais: **“Ache mais ovos!”** — aumenta o aparecimento de tocas no mapa.

Prato de vegetais: **“Muita diversão ao procurar ovos”** — aumenta a chance de aparecerem tocas com dois ninhos para coletar ovos.

Particularmente, prefiro a segunda opção. Assim posso pegar dois ovos em cada toca, além de ter mais chances de escolher entre os ovos de cada ninho, já que eles demoram mais para chegar ao limite de coleta.

Isso aumenta bastante as chances de recolher **ovos altamente potentes**, aqueles com brilho multicolorido que mencionei no início deste guia.

Esses ovos altamente potentes também têm mais chances de vir com habilidades passivas de buffs mais fortes (que vão de P, M, G e EG — sendo EG o Extra Grande, ou seja, o maior buff). Portanto, para conseguir os maiores buffs, é necessário encontrar esses ovos **Altamente Potentes**.



Conclusão

A restauração do ecossistema é uma das mecânicas mais profundas de **Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection**. Muito mais do que apenas alterar o ambiente, ela impacta diretamente na forma como você monta sua equipe, na variedade de monstros disponíveis e até mesmo nas possibilidades de builds que cada Monstie pode alcançar.

Ao entender como funcionam os ranks, as habilidades ambientais, os genes despertados, os elementos e as mutações, você passa a ter muito mais controle sobre a evolução do seu time. Isso permite criar equipes verdadeiramente únicas, explorando diferentes combinações de elementos, habilidades e genes para enfrentar qualquer desafio.



Portanto, experimente diferentes combinações dentro da restauração do ecossistema, acompanhe as mudanças nas regiões e fique sempre de olho na Monstropédia. Com planejamento e um pouco de experimentação, você poderá descobrir novas mutações, desbloquear habilidades poderosas e construir um time de Monsties capaz de dominar qualquer batalha. 🌀



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista