

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBBLAST.COM.BR



#198 JUN 2026



Fire Emblem: 3H

Os caminhos explicados e as conexões com o futuro da série — parte 3

Melhores Jogos

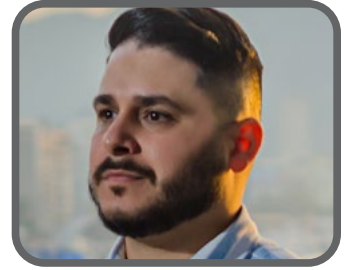
Melhores jogos de aventura do Switch e do Switch 2 (Parte 1)

Splatoon Raiders

Promete uma elaborada aventura por um diferente universo de tinta

Faça um Barrel Roll!

Cada nova edição é uma oportunidade de revisitar grandes aventuras e descobrir novos mundos. Desta vez, nosso destaque vai para **Star Fox**, uma franquia que marcou gerações e continua mostrando por que merece seu lugar na história da Nintendo. Também exploramos as novidades de **Splatoon Raiders**, analisamos **Final Fantasy VII Rebirth**, trazemos dicas de **Yoshi and the Mysterious Book** e seguimos nossa jornada por **Fire Emblem: Three Houses**, além de lembrar algumas das **melhores aventuras do Switch**. 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



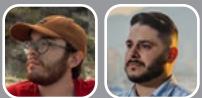
REDAÇÃO
Alan Murilo
Farley Santos
Leandro Alves



REVISÃO
Beatriz Castro
Cristiane Amarante
Mariana Marçal
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castêllo
Leandro Alves



03 | CAPA
Star Fox (Switch 2)



14 | PRÉVIA
Splatoon Raiders
(Switch 2)



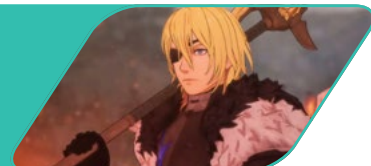
20 | ANÁLISE
Final Fantasy VII
Rebirth (Switch 2)



33 | DICAS E TRUQUES
Iniciando bem em Yoshi
and the Mysterious Book



38 | ESPECIAL
Fire Emblem: Three
Houses (Parte 3)



51 | ESPECIAL
Melhores jogos de aventura do
Switch e do Switch 2 (Parte 1)

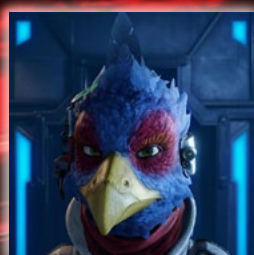




por Alan Murilo

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Felipe Castello



STARFOX™

Um remake que alça a franquia da Nintendo a novos patamares

Uma das grandes surpresas da Nintendo para 2026, **Star Fox** é um remake completo do clássico Star Fox 64, lançado originalmente em 1997 para a plataforma 64-bit da Big N. Destacando-se por seus visuais impecáveis, jogabilidade refinada e várias adições à narrativa, esta releitura alça a longa franquia a novos (e merecidos) patamares, merecendo a recomendação para fãs veteranos e novatos ao mesmo tempo em que sinaliza um futuro brilhante para Fox McCloud e companhia.

Star Fox, na escuta — atenção ao briefing da missão

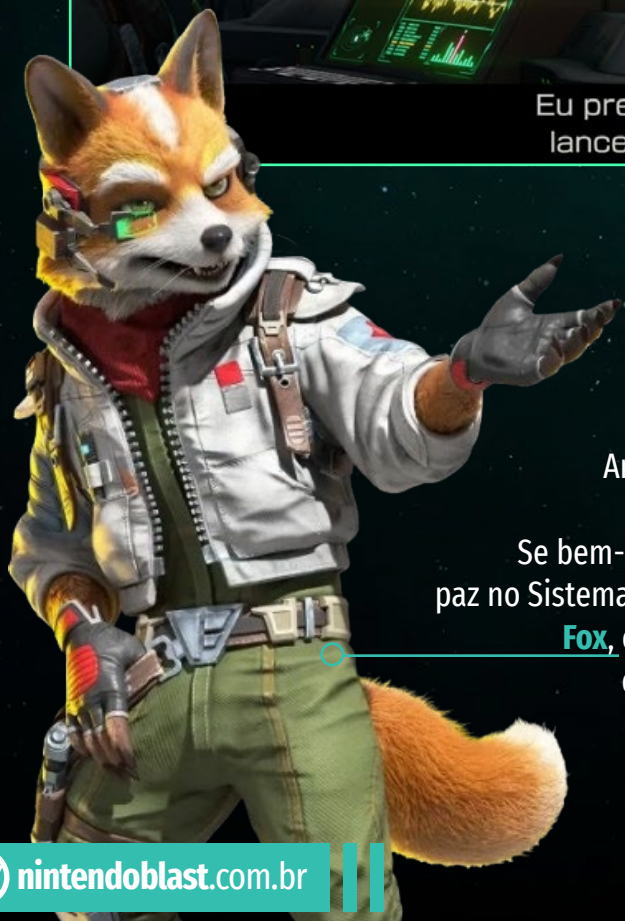
Sendo **Star Fox** um remake fiel de Star Fox 64, aqui acompanhamos novamente a jornada de Fox, Falco, Peppy e Slippy para salvar o Sistema Lylat da invasão do maléfico Dr. Andross. Anos após o triste incidente no planeta Venom (que culminou no desaparecimento do piloto James McCloud, pai de Fox), as forças inimigas estão finalmente perto de completar sua vingança, tendo dominado praticamente todos os corpos celestes possíveis, com exceção de Corneria.



Eu preciso que a sua equipe lance uma contraofensiva.

De fato, a situação é tão crítica que a última esperança do general Dr. Pepper é a equipe paramilitar independente Star Fox. Honrando o seu lema de fornecer ajuda a quem mais precisa, o esquadrão aceita a convocação do militar e decide liderar o combate às forças de Andross, começando pela já citada (e sitiada) Corneria.

Se bem-sucedido, o contra-ataque será o passo inicial na busca pela paz no Sistema Lylat. Então, no comando do jovem, mas habilidoso, piloto **Fox**, cabe ao jogador liderar sua equipe na retomada dos territórios dominados por Andross, seguindo fases repletas de ação, desafios e segredos a bordo da nave Arwing ou dos outros veículos (como o Landmaster) à disposição da Star Fox.





Quem diria...? O grande General Pepper ligando pro nosso bando de mercenários...



O Andross acabou com esse lugar.



Um remake tão importante quanto necessário

Star Fox é um jogo de tiro e combate sobre trilhos, gênero conhecido mundialmente como **rail shooter** ou *shooter on rails*. Ao longo das diversas fases disponíveis (que são mostradas como diferentes planetas na campanha), o jogador deve controlar a nave Arwing (ou outro meio de transporte disponível) por cenários que avançam automaticamente, desviando dos obstáculos e atirando nos inimigos que surgem pelo caminho para chegar ao ponto final, geralmente guardado por um chefe.



Do a barrel roll!



Entrada atmosférica concluída.
Estender as asas.

Apesar de não ter sido o primeiro rail shooter da história — uma honra pertencente a Space Harrier, lançado para arcade pouco mais de uma década antes — Star Fox 64 é considerado até hoje um dos melhores títulos do gênero (quicá o melhor), graças à sua jogabilidade precisa e temática divertida. Essa informação é importante, pois ajuda a entender por que este remake é bem-vindo em 2026 e, de certa forma, até mesmo necessário para a continuidade da franquia.



Como escrevi em nossa prévia, apesar do grande sucesso dos seus primeiros jogos, é fato que a franquia Star Fox sofreu com uma crise de identidade severa ao longo das últimas décadas. Para apresentá-la às novas gerações de jogadores e satisfazer os fãs veteranos (que esperam por um novo título há mais de dez anos), refazer do zero e com as tecnologias atuais a maior e melhor aventura da saga até hoje é uma decisão segura, capaz de agradar a ambos os públicos, se bem-executada.

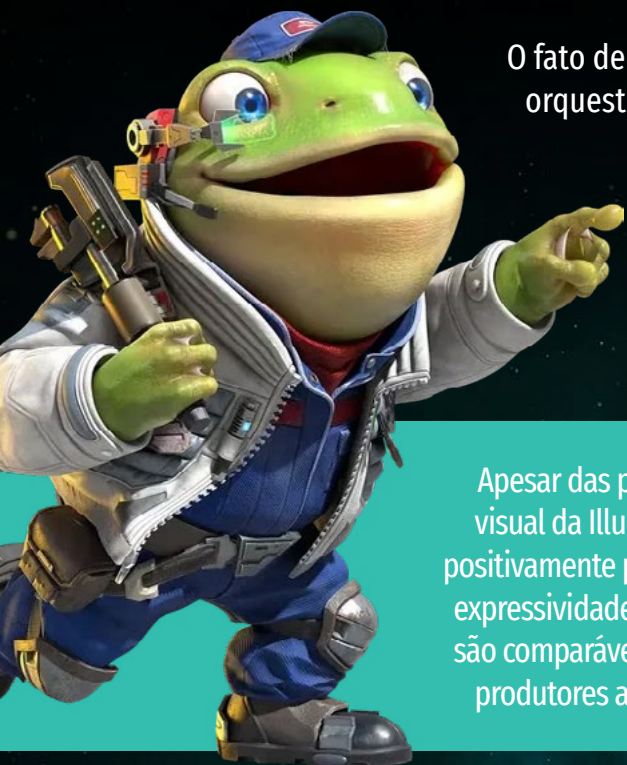
E foi justamente isso que a Nintendo, em parceria com o Velan Studios, entregou: um remake completo, fiel e extremamente polido, que funciona tanto como uma nostálgica viagem ao passado quanto como uma excelente porta de entrada para quem deseja conhecer melhor Fox e sua turma após a participação especial do piloto em [Super Mario Galaxy: O Filme](#). E, como veremos a seguir, os destaques de Star Fox vão além dos visuais atualizados, tornando este um título facilmente recomendável para todo dono de um Switch 2.



Uma verdadeira demonstração técnica da atual geração da Nintendo

Visualmente falando, Star Fox é realmente impressionante. Cada um dos planetas visitados na campanha demonstra na prática o poder gráfico do Switch 2, e o fato de tudo rodar a impecáveis 60 quadros por segundo tanto no modo TV quanto no portátil (um número bem distante dos 20 fps do Nintendo 64) imediatamente torna este um dos *benchmarks* técnicos do novo console da Nintendo, ao lado de obras como [Mario Kart World](#) e [Metroid Prime 4: Beyond](#).





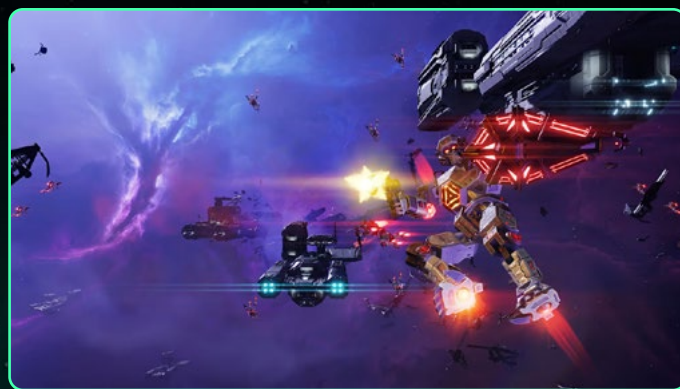
O fato de os belos cenários e animações serem acompanhados por versões orquestradas da trilha sonora original de Koji Kondo e Hajime Wakai também dá à aventura um senso de grandiosidade muito interessante. Sendo sincero, batalhar com a Star Wolf e desbravar os segredos de Meteo (para citar apenas dois momentos da campanha) me fez lembrar das sequências audiovisuais épicas de Star Wars (que, inclusive, foi uma grande referência para Shigeru Miyamoto durante a criação de Star Fox).

Apesar das pequenas controvérsias iniciais — e das comparações diretas com o visual da Illumination —, os novos visuais para Fox e companhia também se destacam positivamente pela atenção aos detalhes (como os pelos do protagonista) e pela expressividade. Uma das grandes novidades deste remake, as cutscenes entre missões são comparáveis em qualidade a animações de grande porte, demonstrando que os produtores acertaram em cheio na caracterização dos personagens para a atual geração.



Repletas de carisma, essas novas cenas também ajudam a entender melhor a personalidade de cada um dos membros da Star Fox e a dimensão da ameaça que Andross representa para o Sistema Lylat, ampliando a história vista no Nintendo 64. E, como as cenas variam dependendo do resultado de cada fase ou da rota escolhida, também há bastante incentivo para experimentar novas abordagens em batalha e seguir os já conhecidos caminhos alternativos, o que nos leva ao próximo tópico desta análise: a quantidade de conteúdo e o fator replay.





Diversão garantida para um ou mais jogadores, com um único porém

Como controlar a Arwing nunca foi tão divertido e cinematográfico, a grande fraqueza de Star Fox está na duração da sua campanha. Sendo este um remake fiel do clássico do Nintendo 64, a história consiste em jogar sete estágios em sequência, o que equivale a cerca de duas horas de aventura, dependendo da habilidade do jogador. Logo, para quem não aprecia a proposta arcade de buscar rotas alternativas nas fases ou tentar fazer uma pontuação melhor, esse acaba sendo um tempo bem curto para os padrões atuais.

Para tentar amenizar essa situação, há o novo Modo Desafio, que apresenta objetivos diferentes dos originais para cada fase, reunindo tarefas que vão desde obter um certo número de pontos até destruir todos os inimigos de um determinado tipo. É um recurso bem-vindo, mas que, novamente, não agradará a quem não aprecia a ideia de jogar mais vezes as mesmas fases já conhecidas.



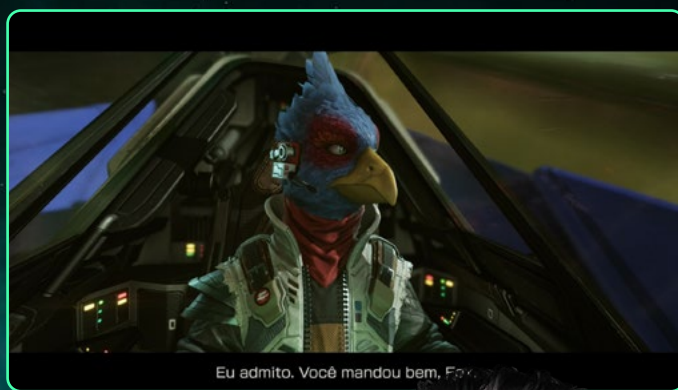


Por outro lado, o Modo Batalha rouba a cena e tem potencial para entreter por horas a fio. Nesta modalidade, é possível jogar como membro da Star Fox ou da Star Wolf em batalhas aéreas de quatro contra quatro, incluindo amigos e jogadores aleatórios.

Como esta análise foi produzida antes do lançamento, não consegui encontrar outros jogadores online para tais disputas, mas, mesmo jogando apenas contra o computador, me diverti bastante, e o fato de ser possível ajustar a dificuldade da inteligência artificial para partidas offline me agradou muito. Sinceramente, mal posso esperar para jogar contra outros pilotos online, até porque esta é uma grande novidade para a franquia — nem Star Fox 64 3D, nem [Star Fox Zero](#) ofereceram suporte a batalhas via internet.



Para quem prefere a diversão local, também há boas notícias: é possível batalhar contra até três amigos próximos usando uma única cópia do jogo, por meio do recurso GameShare (basta que cada jogador tenha um Switch ou um Switch 2). Prefere ajudar em vez de competir? Sem problemas, pois a campanha do título também pode ser jogada de forma cooperativa no mesmo console, com um jogador usando o modo mouse do Joy-Con 2 para mirar enquanto o outro assume a pilotagem da Arwing (também é possível usar o mouse no modo single-player, embora eu tenha preferido os controles tradicionais).




Com tantas novidades e recursos que vão além do esplendor visual, acredito que já está claro que Star Fox é a maneira definitiva de vivenciar o clássico *shooter* nos dias de hoje. Mas ainda há algo para destacar positivamente nesta análise: a localização completa para português brasileiro, que traz não somente legendas e menus em nossa língua, mas também uma dublagem de altíssimo nível em todos os diálogos do jogo.

Honestamente, é quase impossível ouvir os personagens usando expressões como “bambambã” ou “tunô barril” e não abrir um sorriso. Perceber que a Nintendo finalmente está reconhecendo o potencial do nosso mercado a ponto de adaptar completamente uma obra deste calibre é uma grande alegria, além de indicar que os próximos passos do esquadrão Star Fox (quando forem anunciados) também virão adaptados para o nosso idioma.



A versão definitiva de um clássico e um marco para a franquia

Recomendado tanto para novatos quanto para veteranos, **Star Fox** alça a carismática franquia da Nintendo a novos patamares no Switch 2, introduzindo novidades muito bem-vindas ao mesmo tempo em que entrega uma releitura espetacular, digna do legado do clássico jogo de 1997.

Portanto, se ainda havia alguma dúvida, não há mais: redesenhados e revigorados para a atual geração, o jovem McCloud e sua turma possuem um futuro bastante promissor pela frente, e a decisão de unir passado e presente por meio de um remake se provou bastante acertada. Então, faz um tunô barril, Fox — é muito bom vê-lo de volta no comando da Arwing. 



STARFOX™



✓ Prós

- Entrega um verdadeiro showcase técnico do console da Nintendo, com belos visuais e performance impecável tanto no modo TV quanto no portátil;
- As novas cutscenes trazem adições interessantes à história e provam que o redesign dos personagens para a atual geração foi acertado;
- O Modo Batalha 4x4 é bastante divertido e promete estender a longevidade do título com suporte para partidas online (uma novidade para a franquia);
- A trilha sonora orquestrada confere grandiosidade à aventura;
- Localizado em português brasileiro;
- Representa a forma definitiva de jogar um clássico atemporal, que marcou o gênero *rail shooter*.

✗ Contras

- Com a campanha consistindo em poucos estágios em sequência, a curta duração da aventura pode incomodar quem não aprecia a ideia de revisitar as fases em busca das rotas alternativas;
- Apesar de divertido, o novo Modo Desafio falha em adicionar mais conteúdo ao título de forma substancial, colocando em xeque o fator replay para quem não é entusiasta da proposta arcade do título.



Star Fox (Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo, Velan Studios

Gênero Rail Shooter, Ação, Aventura

Lançamento 25 de junho de 2026

Nota **8.5**

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 **Farley Santos**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves



Splatoon RAIDERS

**promete uma elaborada aventura
por um diferente universo de tinta**

Splatoon sempre teve como foco disputas multiplayer, com as campanhas solo relegadas a meros extras. A situação deve mudar com **Splatoon Raiders**, nova aventura solo no universo da franquia. Na pele de um mecânico, exploramos ilhas em busca de equipamentos enquanto enfrentamos inimigos em tiroteios repletos de tinta e ação. Com muitas opções de personalização e um mundo aparentemente vasto, o novo título promete ser uma experiência única para os fãs dos inklings. Compilamos as informações divulgadas até o momento para ter uma ideia mais precisa do que nos aguarda na nova jornada.

Desbravando um arquipélago misterioso

Desta vez, o cenário é as **Spirhalite Islands**, um conjunto de ilhas pouco conhecido no universo de Splatoon e que supostamente guarda inúmeros segredos. A aventura começa quando Shiver, Frye e Big Man, que juntos formam o grupo musical Deep Cut, vão até o arquipélago em voo de reconhecimento. Durante a aproximação de helicóptero, um estranho feixe de luz surge do centro do arquipélago, criando um gigantesco ciclone que derruba a aeronave.



Com o transporte danificado, o grupo acaba isolado na região e decide investigar os seus mistérios. Neste contexto, controlamos o Mechanic, um Inkling ou Octoling customizável que acompanha o Deep Cut em suas incursões. A jornada não será fácil, pois as ilhas estão tomadas de Salmonids e outros desafios. Porém, todo o perigo pode valer a pena: além de tesouros, o arquipélago parece esconder segredos capazes de abalar o mundo de Splatoon.

A premissa de Raiders claramente tem um foco diferente, apostando em uma aventura tradicional para um único jogador em vez dos embates multiplayer. Além disso, os trailers mostram inúmeras cenas de história e diálogos, o que sugere que o jogo pode explorar e expandir a narrativa do universo de Splatoon de maneira mais profunda — fica a torcida para que isso de fato aconteça, afinal há inúmeros mistérios pouco explicados.



Tinta, armas e peixes em tiroteios coloridos

A premissa de Raiders claramente tem um foco diferente, apostando em uma aventura tradicional para um único jogador em vez dos embates multiplayer. Além disso, os trailers mostram inúmeras cenas de história e diálogos, o que sugere que o jogo pode explorar e expandir a narrativa do universo de Splatoon de maneira mais profunda — fica a torcida para que isso de fato aconteça, afinal há inúmeros mistérios pouco explicados.

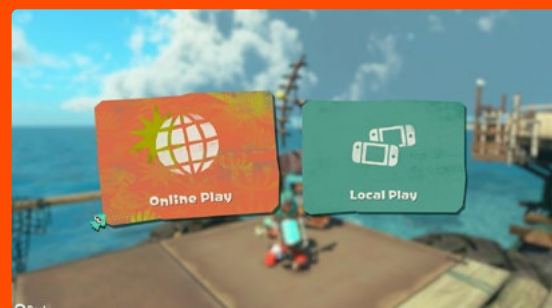


A aventura é estruturada em diferentes ilhas, que funcionam como estágios separados. Em cada um deles, o objetivo é explorar a área em busca de pistas, recursos e tesouros. Os cenários estão tomados por Salmonids, peixes agressivos que atacam em grandes grupos, então é importante se mover rápido e atirar constantemente para sobreviver.

O Mechanic é acompanhado por um membro do Deep Cut que usa uma armadura robótica chamada **Bot Buddy**. Além de atacar, o companheiro contribui com o progresso de inúmeras maneiras, como destruir estruturas com uma broca, lançar o protagonista no ar, procurar por tesouros, e mais. Em momentos específicos, é possível fazer o aliado sair da armadura para ativar o ataque especial Showstopper, que é capaz de atingir vários inimigos simultaneamente.



Apesar de ser uma aventura para um único jogador, Splatoon Raiders contará com multiplayer cooperativo local e online para até quatro participantes. Nesses momentos, o estilo de jogo lembra o modo **Salmon Run**, em que um grupo colabora entre si para enfrentar ondas de oponentes. Ainda não está completamente claro como o multiplayer vai funcionar, mas trailers e informações sugerem que os demais participantes controlarão a armadura robótica do Deep Cut.



Modificando equipamentos para chegar mais longe

Depois de explorar as ilhas, é hora de voltar para o barco, que funciona como base para o grupo. Lá, a alcunha de mecânico do protagonista é posta em ação: itens, Spirhalite Shards e relíquias coletadas na última incursão podem ser utilizados para criar e melhorar equipamentos. A variedade de armas parece ser grande e alguns clássicos estão de volta, como as pistolas Splattershot, o pincel Octobrush e o balde Slosher. Já as relíquias liberam habilidades diversas, como saltar novamente no ar.




Uma das novidades são os Gadgets, que são parecidos com as subarmas dos outros jogos da franquia. Estes equipamentos têm efeitos diversos, como aumentar a mobilidade, desferir ataques que quebram defesas ou até mesmo criar torretas temporárias. Será possível levar até dois Gadgets por missão, um sendo ativado ao apertar L e outro com R, e é necessário aguardar algum tempo para poder ativá-los novamente após o uso.

Os Gadgets podem ser melhorados e customizados por meio de itens deixados pelos Salmonids. Algumas das modificações aumentam características, como alcance e poder; já outras permitem adicionar habilidades passivas diversas, como recuperar a tinta mais rápido. Também será possível alterar e melhorar o tanque de tinta do protagonista no decorrer da jornada.



Mergulho solo instigante

Splatoon Raiders surge com uma proposta ambiciosa ao combinar exploração, narrativa e personalização sem abrir mão da identidade que tornou a franquia popular. Entre mistérios espalhados por ilhas, combates dinâmicos contra hordas de Salmonids e um sistema robusto de evolução de equipamentos, a aventura dá sinais de que pode expandir o universo de Splatoon de maneiras inéditas. Ainda há muitas perguntas sem resposta, mas os elementos apresentados até agora indicam uma experiência promissora, capaz de oferecer uma nova perspectiva sobre este mundo colorido e estiloso. 



Splatoon Raiders (Switch 2)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Ação, Aventura, Tiro

Lançamento 23 de julho de 2026



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

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

FINAL FANTASY VII

REBIRTH

Final Fantasy VII Rebirth no Switch 2 entrega uma aventura épica, apesar das limitações técnicas

Quando **Final Fantasy VII Remake Intergrade** foi anunciado para o Nintendo Switch 2, a surpresa foi imediata. Afinal, estamos falando de um dos RPGs mais impressionantes da geração passada, um jogo que parecia exigir mais do que um console híbrido poderia oferecer. Felizmente, a adaptação se mostrou bastante competente, entregando uma experiência sólida, tanto em qualidade visual quanto em desempenho.

Agora é a vez de **Final Fantasy VII Rebirth** chegar ao console da Nintendo. Muito mais ambicioso que seu antecessor, o jogo expande a aventura para além dos limites de Midgar, apresentando um vasto mundo aberto, sistemas mais complexos e uma quantidade gigantesca de conteúdo. Mas será que o Switch 2 consegue acompanhar essa evolução? Depois de dezenas de horas explorando esse universo, chegou a hora de descobrir como um dos maiores RPGs dos últimos anos se comporta na plataforma.

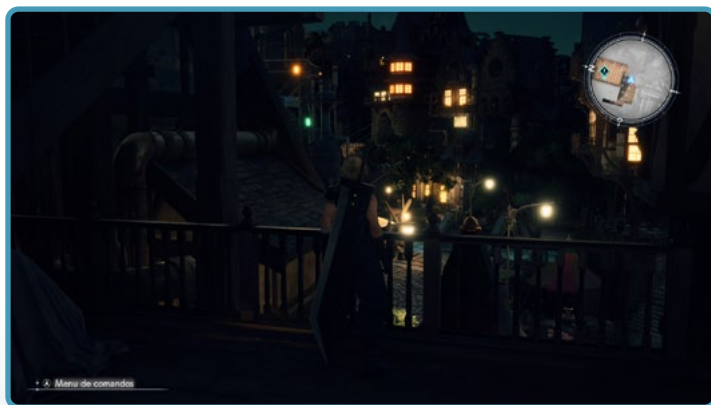
Uma revolução fora de Midgar

Algumas histórias marcam gerações, e Final Fantasy VII Rebirth é uma celebração desse legado. Rebirth acompanha a continuação da jornada de Cloud Strife e seus companheiros após os eventos de Midgar. Agora, em um mundo muito mais amplo, o grupo parte em busca de respostas sobre o passado, o futuro e a misteriosa ameaça representada por Sephiroth. Ao longo da aventura, os personagens visitam diferentes regiões, encontram novos aliados e enfrentam desafios que colocam à prova suas convicções e seus laços de amizade.



Mais do que uma simples perseguição a um antagonista, a história explora temas como identidade, memória, destino e escolhas. Cada integrante do grupo possui suas próprias motivações, conflitos e objetivos, e Rebirth dedica tempo para aprofundar essas histórias de forma natural. O resultado é uma trama que consegue equilibrar momentos de grande impacto com cenas mais pessoais e emocionais, fortalecendo a conexão do jogador com os personagens.

Mesmo sendo baseado em uma das histórias mais icônicas dos videogames, Rebirth encontra espaço para surpreender. O jogo expande eventos conhecidos, adiciona novas camadas ao universo e mantém uma constante sensação de mistério, fazendo com que tanto veteranos quanto novos jogadores tenham motivos para acompanhar atentamente cada novo capítulo dessa jornada.



Um mundo vasto

Uma das grandes estrelas dessa sequência é, sem dúvida, seu vasto mundo aberto. Cada região apresenta paisagens únicas, segredos escondidos e uma enorme quantidade de atividades que incentivam a exploração constante. Para percorrer esses cenários, os chocobos desempenham um papel fundamental, não apenas tornando as viagens mais rápidas, mas também oferecendo habilidades específicas que ajudam a alcançar áreas antes inacessíveis. A sensação de descoberta é constante, seja ao encontrar tesouros, enfrentar inimigos raros ou simplesmente apreciar a riqueza de detalhes presente em cada ambiente.





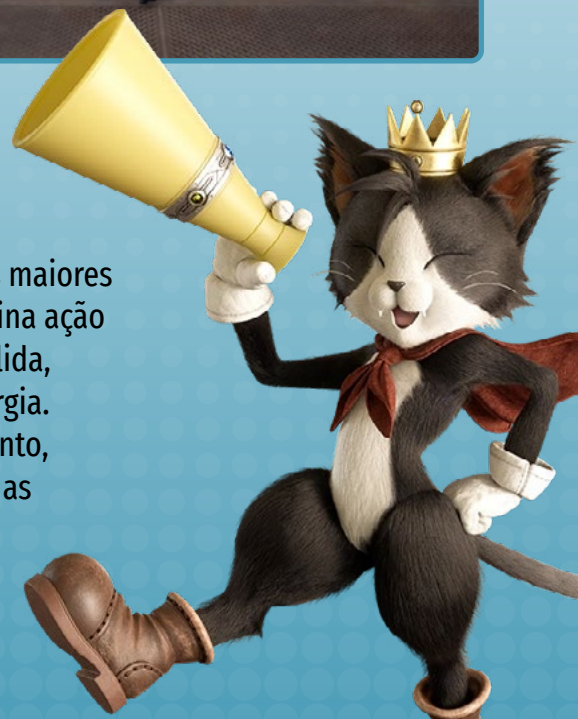
Boa parte dessa exploração é integrada ao trabalho de Chadley, que retorna com diversas solicitações espalhadas pelo mapa. Entre elas estão a análise de cristais vitais, a ativação de torres para expandir informações da região, a investigação de fenômenos especiais e os confrontos contra monstros poderosos para coletar dados de combate. Essas atividades alimentam o banco de informações do pesquisador e recompensam o jogador com matérias, equipamentos e outros recursos valiosos. Embora a estrutura siga um modelo já conhecido dos jogos de mundo aberto, Rebirth consegue manter essas tarefas interessantes graças à variedade de objetivos e à forma como elas complementam naturalmente a exploração — transformando cada nova região em um convite para se perder, no melhor sentido possível, por dezenas de horas.

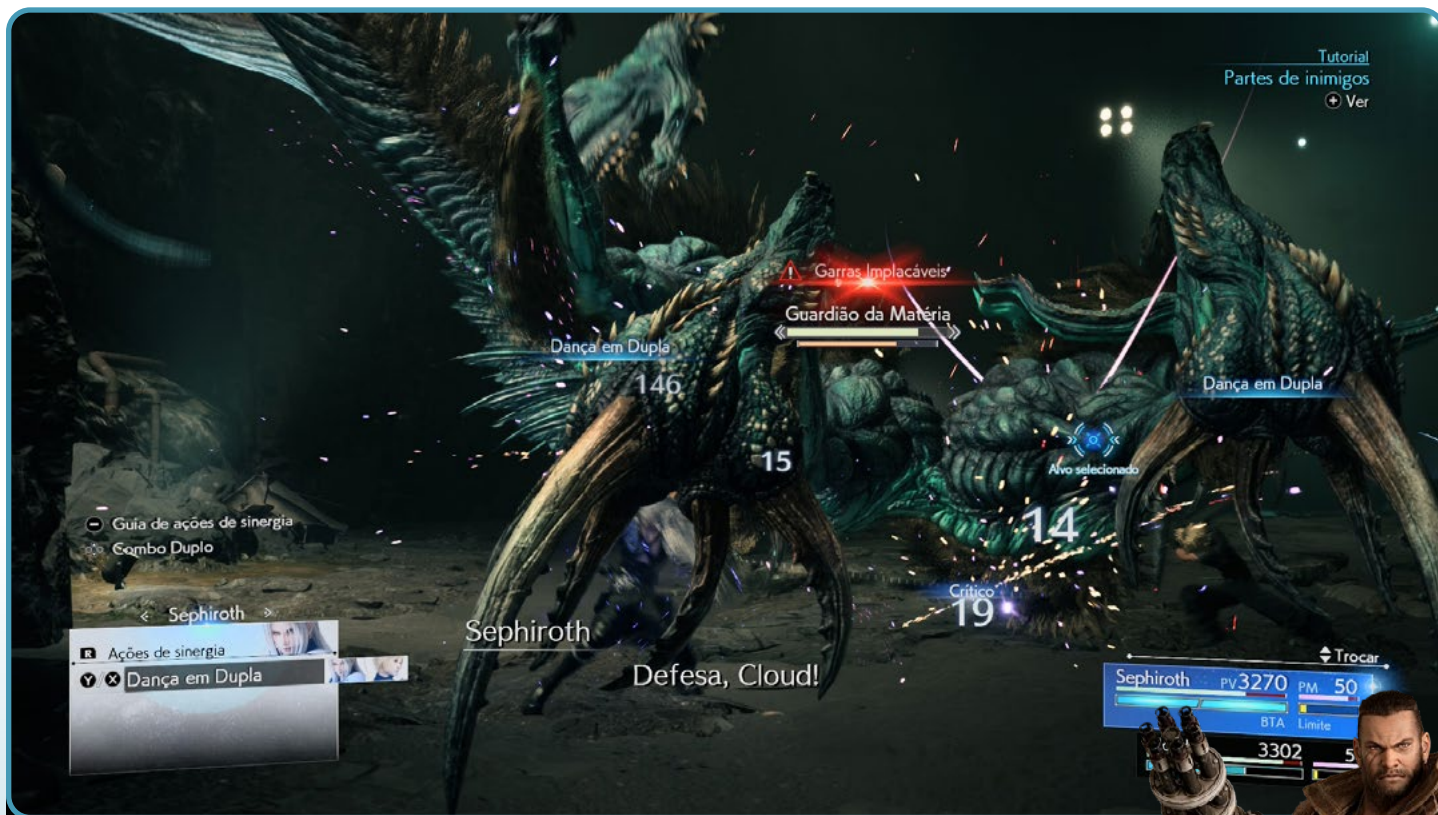
Acredite: eu mesmo já estava um pouco cansado de mundos abertos gigantes, mas aqui explorei tudo de forma natural, sempre querendo encontrar algo novo em cada canto do mapa.



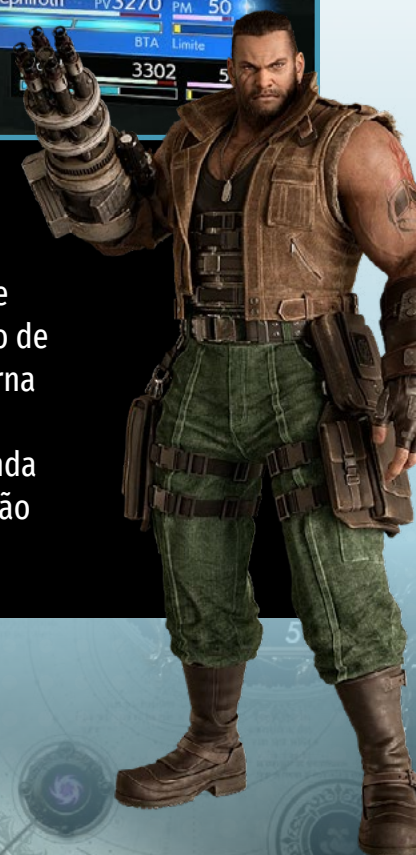
Batalhas ainda mais dinâmicas

Se, em Final Fantasy VII Remake, o sistema de combate já era um dos seus maiores destaques, Rebirth eleva a fórmula a um novo patamar. A base, que combina ação em tempo real com elementos estratégicos, permanece extremamente sólida, mas ganha novas possibilidades graças aos Golpes e Habilidades de Sinergia. Essas técnicas especiais permitem que dois personagens atuem em conjunto, executando ataques devastadores ou obtendo benefícios táticos durante as batalhas. Além de adicionarem uma camada extra de estratégia, os movimentos reforçam a conexão entre os membros do grupo e incentivam o jogador a experimentar diferentes formações.





Outra grande novidade é o sistema de Fólios, que amplia significativamente as opções de progressão dos personagens. Por meio dele, é possível investir pontos para desbloquear melhorias de atributos, novas habilidades, magias e ataques de sinergia, permitindo personalizar cada integrante do grupo de acordo com o estilo de jogo desejado. A combinação entre os Fólios e as novas mecânicas de Sinergia torna os combates mais profundos e versáteis, recompensando tanto o planejamento quanto a execução durante as batalhas. O resultado é um sistema de combate ainda mais dinâmico, estratégico e espetacular, consolidando Rebirth como uma evolução natural, e extremamente bem-sucedida, da fórmula apresentada no Remake.



Habilidade de sinergia Fogos de Artifício



Requer PH: 5

Cloud usa a magia da Aerith para executar um ataque à distância.

Efeito:

Aumenta o limite especial

Parceira:



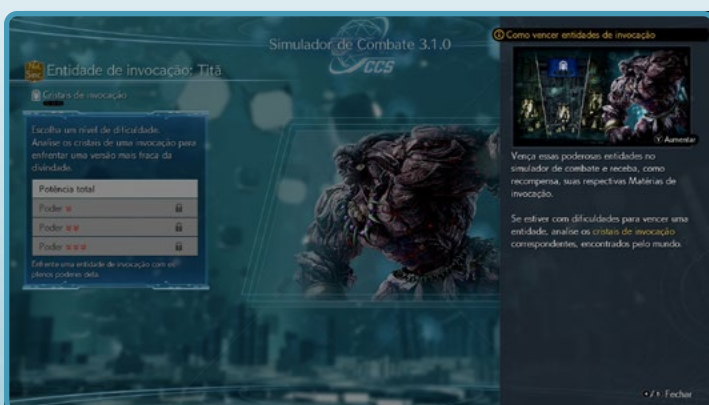
Muitos extras

Se existe algo que não falta em Final Fantasy VII Rebirth, são minigames. Na verdade, há momentos em que parece até que a Square Enix exagerou na quantidade de atividades paralelas disponíveis. Felizmente, a grande maioria delas é muito bem executada e apresenta um nível de qualidade surpreendente, funcionando como excelentes pausas entre os eventos principais da aventura.



Entre os destaques estão as corridas de chocobo (Chocobo Racing), que facilmente figuram entre as atividades mais divertidas do jogo, graças aos circuitos variados e às opções de personalização. Outros exemplos incluem o estratégico Queen's Blood, o jogo de cartas exclusivo de Rebirth, que rapidamente se torna viciante; os desafios de piano espalhados pelo mundo; as arenas de combate; os minigames de tiro; além de diversas atividades presentes em Gold Saucer. A variedade é tão grande que dificilmente dois jogadores terão exatamente a mesma experiência ao explorar todo o conteúdo opcional disponível.





As batalhas simuladas de Chadley também retornam e continuam sendo uma parte importante da progressão. Nelas, enfrentamos desafios com condições específicas, inimigos cada vez mais difíceis e confrontos que exigem um bom domínio das mecânicas de combate. Em troca, recebemos recompensas valiosas, como Materias poderosas, aprimoramentos para o grupo, recursos

para o desenvolvimento dos personagens e acesso a alguns dos desafios mais interessantes de todo o jogo. Para quem gosta de testar seus limites e extrair o máximo do sistema de combate, as simulações continuam sendo um dos conteúdos opcionais mais recompensadores de Rebirth.



O deslize

Infelizmente, nem tudo funciona tão bem quanto deveria. O Switch 2 não consegue sustentar o mesmo nível de qualidade visual durante toda a aventura, como vimos em alguns dos melhores ports do console. Tudo bem, nem mesmo seu antecessor conseguia manter a excelência o tempo inteiro, mas aqui as limitações aparecem com mais frequência do que eu gostaria. Em diversos momentos, Rebirth apresenta visuais mais embaçados e resolução reduzida, especialmente no modo portátil, onde essas limitações ficam ainda mais evidentes.



Além disso, problemas como distância de renderização limitada e pop-in são constantes ao longo da jornada. Não é raro observar elementos do cenário surgindo repentinamente à medida que avançamos pelo mapa, seja na vegetação, em estruturas ou em objetos espalhados pelos ambientes. Em algumas ocasiões, telhados parecem incompletos por alguns segundos, até que seus detalhes sejam carregados corretamente, enquanto árvores e arbustos literalmente se transformam diante dos nossos olhos. A iluminação também sofre com pequenas mudanças instantâneas, criando transições perceptíveis que acabam prejudicando a imersão. Confesso que esses problemas me incomodaram bastante durante a jogatina, especialmente porque o port de Final Fantasy VII Remake Intergrade havia me deixado uma impressão melhor nesse aspecto.

O desempenho também merece alguns comentários. O jogo tem como alvo os 30 quadros por segundo e, em boa parte do tempo, consegue entregar uma experiência satisfatória. No entanto, há quedas perceptíveis, principalmente durante batalhas mais intensas, com inimigos muito grandes ou quando vários efeitos visuais e adversários ocupam a tela ao mesmo tempo e em espaços muito abertos. Felizmente, essas oscilações não são constantes, mas acontecem com frequência suficiente para serem notadas por quem presta mais atenção ao desempenho.



Ainda assim, existe um contexto importante a ser considerado. Embora Intergrade seja uma versão lançada originalmente para PS5, sua base continua sendo um jogo desenvolvido inicialmente para PS4. Já Rebirth nasceu diretamente para a nova geração e apresenta um mundo muito mais amplo, sistemas mais complexos, cenários maiores e uma quantidade significativamente superior de elementos sendo processados simultaneamente. Naturalmente, estamos falando de uma adaptação muito mais ambiciosa e pesada, o que ajuda a explicar parte dessas limitações técnicas.

Vale ressaltar também que esta análise foi realizada antes do lançamento oficial do jogo. Por isso, espero que futuras atualizações possam corrigir ou minimizar alguns desses problemas, especialmente os relacionados à qualidade da imagem, ao pop-in, à distância de renderização e à estabilidade do desempenho. Nenhuma dessas questões chega a comprometer a experiência ou diminuir a qualidade da aventura, mas ajustes pós-lançamento certamente ajudariam a tornar esta versão ainda mais sólida.



Uma trilha sonora inesquecível

Se existe um aspecto em que *Rebirth* alcança a excelência do início ao fim, é sua trilha sonora. A Square Enix, mais uma vez, realiza um trabalho impressionante ao revisitar temas clássicos do jogo original, apresentando novos arranjos que conseguem soar familiares e surpreendentes ao mesmo tempo. Cada região, batalha, momento de exploração ou cena importante é acompanhada por músicas que reforçam perfeitamente o clima da aventura, contribuindo para a imersão e para o impacto emocional da narrativa. Seja nas versões renovadas de faixas icônicas ou nas composições inéditas, *Rebirth* entrega uma das melhores trilhas sonoras dos últimos anos, tornando a jornada de Cloud e seus companheiros ainda mais memorável.



O peso de uma grande sequência


Final Fantasy VII Rebirth é exatamente o tipo de sequência que esperamos ver em grandes franquias: maior, mais ousada e melhor em praticamente todos os aspectos que fizeram de *Remake* um sucesso. A narrativa continua envolvente, o mundo aberto é constantemente recompensador, os combates ganharam novas camadas de profundidade e a quantidade de conteúdo opcional impressiona do início ao fim. Mesmo com alguns excessos nos minigames, a qualidade geral do pacote é difícil de ignorar.

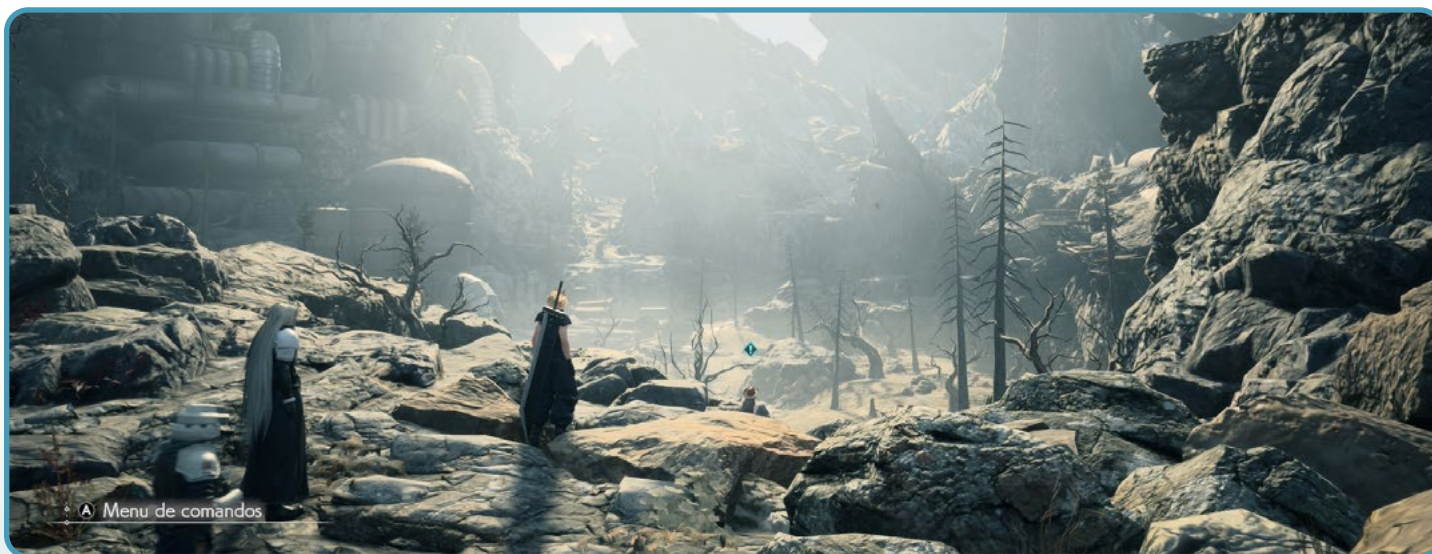




Ao mesmo tempo, esta versão para Switch 2 deixa claro que o hardware precisou fazer concessões para acomodar uma experiência dessa escala. Os problemas de resolução, pop-in, distância de renderização e as ocasionais quedas de desempenho foram aspectos que me incomodaram durante a jogatina. Ainda assim, considerando a ambição de Rebirth e o fato de eu ter jogado uma versão anterior ao lançamento, saio otimista de que futuras atualizações possam melhorar parte dessas questões.



No fim das contas, os acertos superam, com folga, os tropeços. Rebirth não apenas preserva tudo o que tornou Remake especial, como expande suas ideias de maneira impressionante. Para os fãs da série e para quem deseja viver uma das maiores aventuras da atual geração no Switch 2, esta continua sendo uma jornada fácil de recomendar. 

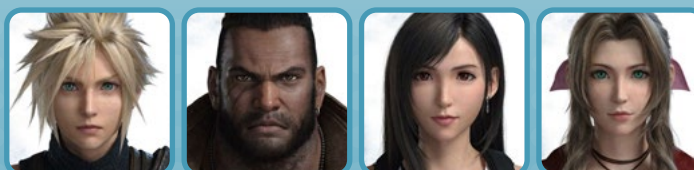


✓ Prós

- Narrativa envolvente que expande a história de forma inteligente;
- Mundo aberto vasto, rico em atividades e recompensador para explorar;
- Sistema de combate excelente, com ótimos acréscimos como Sinergias e Fólios;
- Grande variedade de minigames, em sua maioria divertidos e bem produzidos;
- Quantidade impressionante de conteúdo opcional;
- Trilha sonora excepcional e repleta de novas versões de temas clássicos;
- Boa adaptação para o Switch 2, considerando a escala e a ambição do jogo.

✗ Contras

- Qualidade de imagem inconsistente, especialmente no modo portátil;
- Problemas frequentes de pop-in e distância de renderização;
- Quedas de desempenho em batalhas mais exigentes;
- Alguns minigames parecem excessivos e podem quebrar o ritmo da aventura;
- Visualmente inferior ao port de Final Fantasy VII Remake Intergrade em alguns momentos.



Final Fantasy VII Rebirth (PC/PS5/XSX/Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Ação, Aventura

Lançamento 03 de junho de 2026

Nota **9.5**

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

Paciência é o básico

Mysterious Book é um jogo denso, então a primeira coisa é desfrutar das descobertas pouco a pouco. A paciência também ajudará a fazer observações mais detalhadas, então entre em cada capítulo e curta cada criatura que encontrar, não fique ansioso para correr para o próximo capítulo.

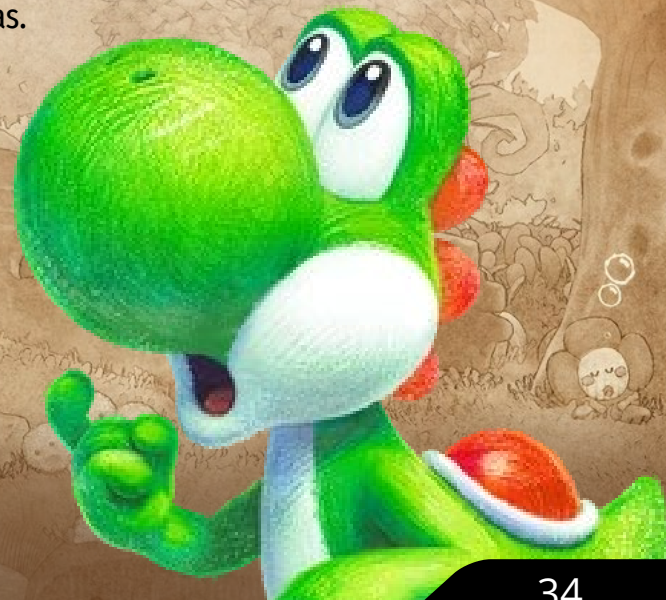


A cada investigação encerrada, N. Igma trará uma previsão que talvez não ajude muito, mas outras vezes ela será o que faltava para entender o que fazer. Caso a primeira opção seja o seu caso, você pode fazer depois ou gastar 100 moedas para pedir dicas e, novamente, ela pode ajudar como também deixar tudo bem vago. Se continuar vago, passe para novas previsões. Muitas vezes, essas descobertas podem ser feitas por acaso, em meio a outras descobertas no gameplay. Pode haver mais de 100 descobertas por capítulo, então, se quiser fazer 100%, vai precisar de paciência e resiliência.



Dicas pagas

Evite usar as moedas para pedir dicas em todas as previsões, pois o foco do game é fazer descobertas. Este é o cerne do gameplay, então pedir muitas dicas pode estragar a experiência. Tente fazer a maior parte das descobertas você mesmo, porque muitas delas são superdivertidas, e cada gameplay naquele cenário o ajudará a entender mais coisas que podem ser feitas. Então, depois de algumas descobertas, quando começar a ficar complicado, peça previsões e tente fazê-las.



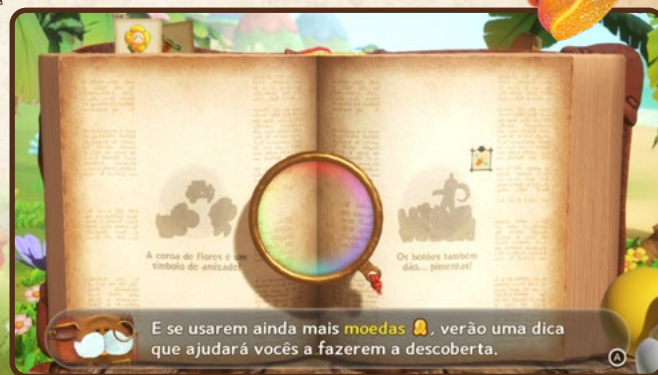
Por vezes, uma sombra irá aparecer nessas previsões; se você fizer a descoberta da qual a sombra está participando, receberá moedas como recompensa para comprar mais previsões e/ou dicas. Outra forma de conseguir moedas e previsões para poupar as suas economias é usar o amiibo do Yoshi diariamente. Dependendo da previsão, você receberá moedas, que podem ser usadas para desbloquear dicas úteis sobre descobertas.



Descobertas empacadas

Existe uma grande quantidade de descobertas, então o melhor é começar usando as habilidades do Yoshi nas criaturas; isso já deve render algumas descobertas. Outra dica é entender o que pode ser feito com essas criaturas: coloque-as nas costas do Yoshi e faça testes. Algumas lhe darão ações diferentes, e muitas descobertas têm foco nessas ações.

Algumas vezes você ficará empacado e, depois de diversas tentativas, o game pode te deixar frustrado. Então evite isso: encerre a investigação para receber novas previsões, aproveite e compre mais delas e foque. Algumas das novas podem te fazer enxergar por ângulos diferentes e te proporcionar ideias até então desconhecidas. O ideal é não se frustrar com descobertas mais difíceis e seguir explorando outras criaturas ou até mesmo outros capítulos.

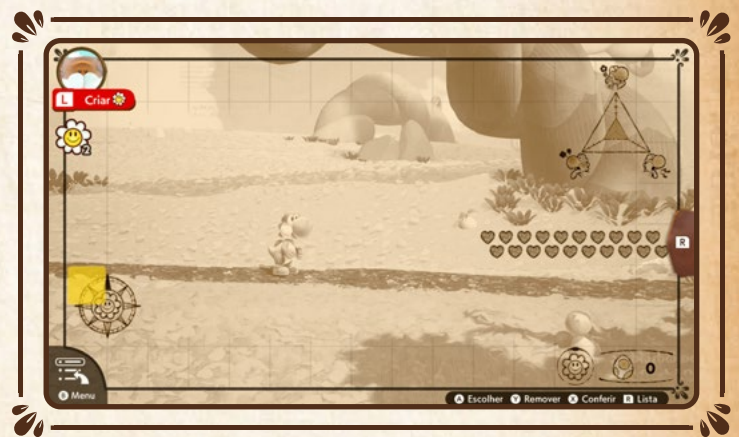


Ferramentas que ajudam




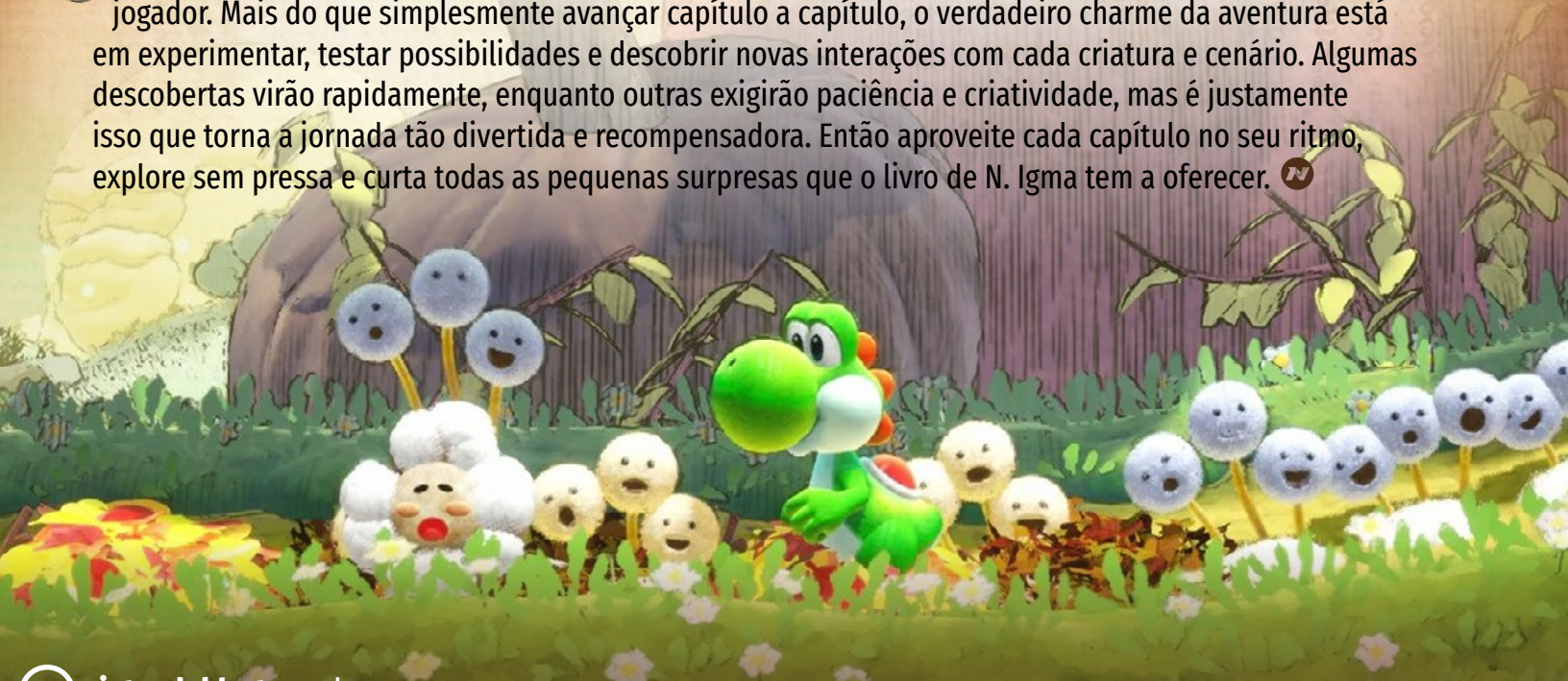
Caso ainda não tenha finalizado a primeira parte de Yoshi and the Mysterious Book e prefira não receber spoilers, ignore este parágrafo. Depois de fechar o game no capítulo seis, Mysterious Book iniciará um pós-game robusto com mais seis capítulos. Depois dos créditos, o professor N. Igma disponibilizará ferramentas que o auxiliarão nas descobertas, como: uma bússola de nuvem alada, um contador de ovos, um gráfico de descobertas, etc.

Cada ferramenta pode ser comprada por cinco flores sorridentes, então não deixe de encontrá-las, pois existem muitas ferramentas que irão ajudá-lo. Inclusive, uma delas vai ajudar a descobrir as flores sorridentes (Bússola de flor sorridente). Então, quando conseguir comprá-la, use-a para ir atrás de mais flores sorridentes e comprar outras ferramentas.



No seu ritmo

Yoshi and the Mysterious Book é o tipo de jogo que recompensa a curiosidade e a observação do jogador. Mais do que simplesmente avançar capítulo a capítulo, o verdadeiro charme da aventura está em experimentar, testar possibilidades e descobrir novas interações com cada criatura e cenário. Algumas descobertas virão rapidamente, enquanto outras exigirão paciência e criatividade, mas é justamente isso que torna a jornada tão divertida e recompensadora. Então aproveite cada capítulo no seu ritmo, explore sem pressa e curta todas as pequenas surpresas que o livro de N. Igma tem a oferecer. 



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 3

FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES

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

A jornada de Dimitri transforma dor em redenção em uma das histórias mais emocionantes de Fire Emblem: Three Houses.

Chegamos à terceira parte desta série em que exploro os acontecimentos mais importantes de cada rota de **Fire Emblem: Three Houses**, compartilhando também minhas impressões sobre os personagens, suas motivações e os caminhos que escolhem seguir ao longo da história. Desta vez, vamos falar sobre Azure Moon, a rota da casa Blue Lions, que coloca em destaque o Reino de Faerghus e seu príncipe herdeiro, Dimitri. Entre tragédias, conflitos e busca por redenção, esta é uma das narrativas mais emocionais e marcantes de todo o jogo.

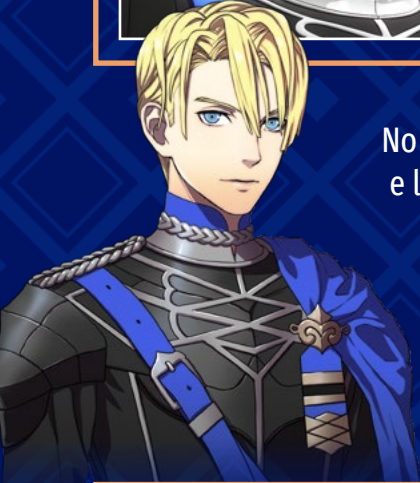
O Reino de Faerghus e os Blue Lions

Antes mesmo de falar sobre Dimitri e os acontecimentos de Azure Moon, é importante entender o contexto em que ele e seus companheiros estão inseridos. O Reino Sagrado de Faerghus ocupa a região norte de Fódlan e é uma nação construída sobre valores como honra, dever, lealdade e cavalheirismo. Na teoria, esses ideais representam o que há de mais nobre entre seus habitantes. Na prática, porém, Three Houses mostra que viver sob essas expectativas também traz seus próprios problemas e pressões.

Isso fica evidente em diversos personagens dos Blue Lions, pois muitos deles carregam responsabilidades impostas por suas famílias, pelos Crests ou pelo próprio papel que ocupam na sociedade: Felix questiona constantemente os ideais de cavalheirismo que cercam Faerghus, Ingrid luta para equilibrar seus sonhos com suas obrigações familiares e Sylvain convive com as consequências de um sistema que valoriza mais o sangue nobre do que as pessoas. Essa talvez seja uma das características mais interessantes da casa, pois, apesar de compartilhar uma mesma origem, cada integrante enxerga os valores do reino de forma diferente.

Durante a fase da academia, os Blue Lions passam a impressão de serem o grupo mais unido entre as três casas. Existe uma sensação de amizade e companheirismo construída muito antes da chegada de Byleth ao Mosteiro de Garreg Mach. Muitos dos alunos já se conheciam desde a infância ou possuíam laços familiares e políticos que ajudam a fortalecer essa conexão. Por conta disso, as interações entre eles costumam parecer mais naturais e pessoais, especialmente quando comparadas às outras turmas.





No centro de tudo está Dimitri Alexandre Blaiddyd, príncipe herdeiro de Faerghus e líder dos Blue Lions. Em um primeiro momento, ele se apresenta como alguém educado, gentil e extremamente respeitoso. É fácil entender por que seus colegas o admiram e depositam confiança nele. Entretanto, conforme a narrativa avança, fica claro que existe muito mais por trás dessa fachada. Dimitri carrega cicatrizes profundas causadas pelos acontecimentos de seu passado, o que influencia diretamente suas decisões e a forma como ele enxerga o mundo.



Talvez seja justamente por isso que Azure Moon funcione tão bem, porque, diferente de outras rotas que colocam conflitos ideológicos e transformações sociais em primeiro plano, a campanha dos Blue Lions é profundamente pessoal. A guerra continua sendo o pano de fundo da narrativa, mas o verdadeiro foco está nas pessoas afetadas por ela, nos traumas que carregam e na forma como tentam seguir em frente.

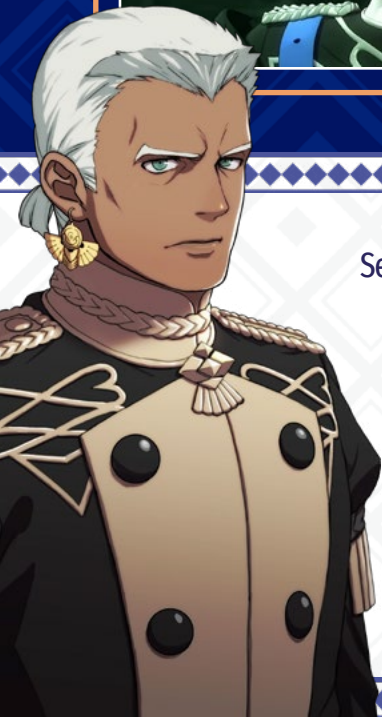


E nenhum personagem representa melhor essa proposta do que o próprio Dimitri. Apesar de seu comportamento muitas vezes brutal e aparentemente sem redenção nas demais rotas, é em Azure Moon que seu desenvolvimento recebe o devido destaque. Ao longo da jornada, acompanhamos sua lenta reconstrução — não apenas por sua própria força de vontade, mas também graças ao apoio de Byleth, que o ajuda a encontrar o caminho que sempre esteve guardado em seu coração. Aos poucos, Dimitri aprende a abandonar a obsessão pela vingança e a enfrentar os fantasmas de seu passado, iniciando sua luta por algo maior: o bem de seus amigos, de seu reino e de todo o povo de Fódlan.



A tragédia de Duscur: a ferida que nunca cicatrizou

Para entender Dimitri, é necessário falar sobre a Tragédia de Duscur, um dos eventos mais importantes de toda a história de Three Houses. Anos antes dos acontecimentos do jogo, o rei Lambert de Faerghus, pai de Dimitri, foi assassinado durante uma viagem diplomática na região de Duscur. O ataque resultou na morte de diversas pessoas próximas ao príncipe e mergulhou o reino em uma profunda crise.



Sem conhecer os verdadeiros responsáveis pelo atentado, Faerghus culpou o povo de Duscur, iniciando uma violenta represália que praticamente destruiu a região e seus habitantes. Entre os poucos sobreviventes estava Dedue, que mais tarde se tornaria o fiel escudeiro de Dimitri.

As consequências desse acontecimento marcaram profundamente ambos os personagens. Dimitri passou a conviver com a culpa, o trauma e um intenso desejo de vingança, enquanto Dedue carregou o peso de ver seu povo ser injustamente massacrado. Mais do que um evento do passado, a Tragédia de Duscur se tornou uma ferida aberta que influenciou diretamente o destino de Faerghus e os acontecimentos da rota Azure Moon.

O salto temporal e a queda de Dimitri

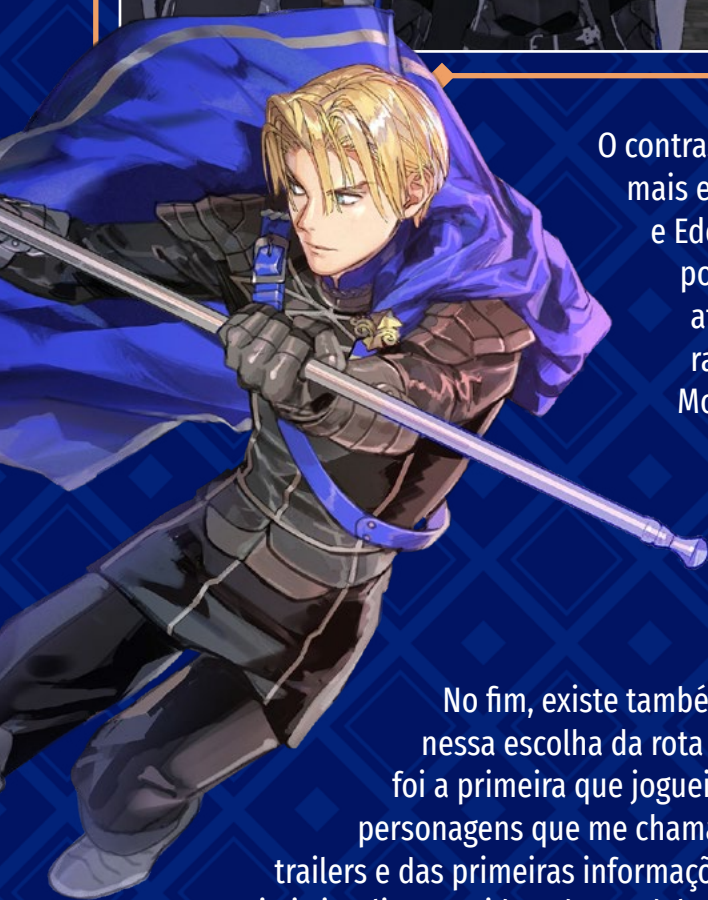
O retorno após os cinco anos do salto temporal é, sem exagero, um dos momentos mais marcantes de Three Houses, especialmente em Azure Moon. O reencontro com Dimitri deixa claro, de forma quase imediata, que aquele príncipe gentil, educado e cheio de respeito da fase da academia ficou para trás.

E lembro de ficar realmente chocado com essa mudança. Não só pelas ações e pelas poucas palavras, mas também pela própria aparência e postura dele. O Dimitri, que antes transmitia calma e nobreza, agora parece alguém quebrado por dentro, rude, distante, quase como um animal acuado reagindo a qualquer aproximação. É desconfortável ver o quanto aquele personagem tão carismático foi distorcido pelo que viveu, como se restasse apenas a sombra do que já foi.

Esse estado mental reflete tudo o que foi acumulado desde a Tragédia de Duscur, transformando-o em alguém guiado quase exclusivamente pela dor e pelo desejo de vingança. Não existe mais espaço para leveza ou diálogo: tudo em Dimitri parece pesado, preso a algo que ele não consegue mais controlar.

E esse sentimento tem um alvo claro: Edelgard. Para Dimitri, ela passa a representar o centro de toda a sua dor, mesmo que sua visão esteja claramente distorcida pelos traumas que carrega. A partir daqui, sua jornada deixa de ser sobre liderança e começa a se aproximar de uma espiral de destruição.





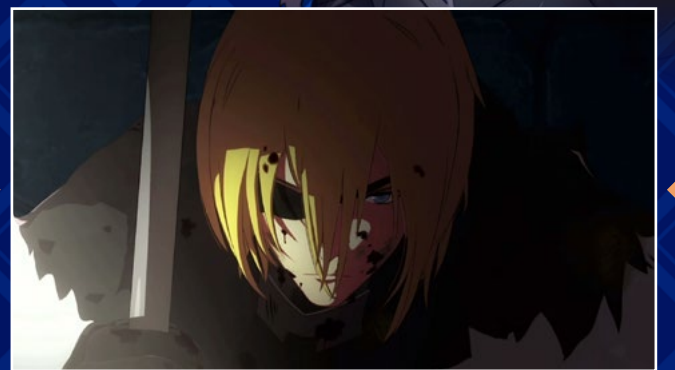
O contraste com os outros líderes fica ainda mais evidente nesse ponto. Enquanto Claude e Edelgard seguem caminhos movidos por ideais e estratégias, Dimitri se afasta completamente de qualquer racionalidade. Isso faz de Azure Moon uma rota muito mais emocional, quase sufocante em alguns momentos, justamente por acompanhar essa queda tão humana.

No fim, existe também um lado bem pessoal nessa escolha da rota Azure Moon para mim. Ela foi a primeira que joguei, muito por causa de três personagens que me chamaram a atenção desde os trailers e das primeiras informações divulgadas na época: Dimitri, Felix e Ingrid. Cada um deles tinha algo que me fazia querer entender melhor suas histórias, suas motivações e como eles se encaixariam dentro daquele conflito maior.



E, olhando em retrospecto, faz ainda mais sentido. O próprio Dimitri reúne características com as quais eu me identifico bastante: gentileza, educação, senso de honra/justiça e essa vontade constante de servir e proteger os outros. Então, de certa forma, essa escolha nunca pareceu aleatória — sempre foi algo que fiz com bastante clareza, mesmo sem saber tudo o que me esperava na história.

Outro ponto que sempre me fez olhar para Azure Moon com um carinho especial é a sensação de que essa rota segue um caminho mais “correto” dentro das quatro, ou ao menos o que mais se aproxima de uma ideia de equilíbrio. Talvez pela forma como ela valoriza os laços entre os alunos, pela construção mais direta da amizade entre eles e por esse sentimento constante de reconstrução. Para mim, sempre pareceu a rota que tenta seguir o melhor caminho possível dentro de um mundo tão quebrado.



A redenção de um rei

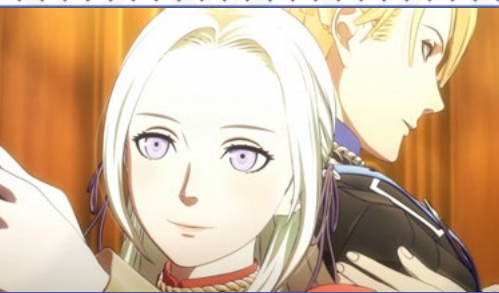
A virada de Dimitri em Azure Moon é, para mim, um ponto forte de toda a narrativa. Depois de toda a queda, ver a possibilidade de reconstrução dele não acontece de forma instantânea, mas sim como um processo doloroso, lento e muito humano.

Nesse caminho, o papel de Byleth é fundamental. Mais do que um estrategista ou figura de liderança, ele acaba se tornando um ponto de estabilidade para Dimitri, alguém que o ajuda a enxergar que ainda existe algo além da vingança e da dor. É quase como se, aos poucos, ele fosse sendo puxado de volta para si mesmo.





Outro ponto que me marcou bastante foi a presença de Rodrigue. Existe um peso muito grande nas palavras e nas decisões dele, especialmente por ser alguém que ainda acredita em Dimitri mesmo quando tudo parece perdido. E isso se conecta diretamente com Felix, que já não conseguia mais enxergar esperança no príncipe por conta de tudo o que havia acontecido no passado. Ainda assim, Rodrigue mantém essa fé até o fim, o que torna seu papel ainda mais impactante dentro da narrativa.



Também existe um elemento importante na relação de Dimitri com Edeldard. Mesmo carregando toda a dor e o desejo de vingança, existe um ponto em que ele consegue finalmente enxergá-la além da figura que construiu em sua mente. O perdão aqui não apaga o passado, mas representa um passo importante na quebra desse ciclo de ódio que guiou sua vida por tanto tempo.

Para mim, acompanhar essa transformação foi algo muito marcante. Existe um misto de alívio e alegria ao ver Dimitri finalmente saindo daquele estado sombrio em que ele se encontrava. Não é apenas uma mudança narrativa, mas uma sensação de respiro depois de tanto peso acumulado ao longo da rota.





A partir desse momento, a mudança começa a acontecer de verdade. Dimitri não volta a ser quem era antes, mas aprende a lidar com aquilo que se tornou. Ele não apaga suas feridas, mas escolhe não ser mais definido por elas. Aos poucos, recupera não só a razão, mas também o senso de liderança.

Isso se reflete diretamente em seu papel como governante. O restabelecimento mental de Dimitri não é importante apenas para ele, mas para todo o povo de Fódlan. Um líder mais consciente, estável e humano representa não só a reconstrução de Faerghus, mas também uma possibilidade real de futuro mais equilibrado após tantos conflitos.

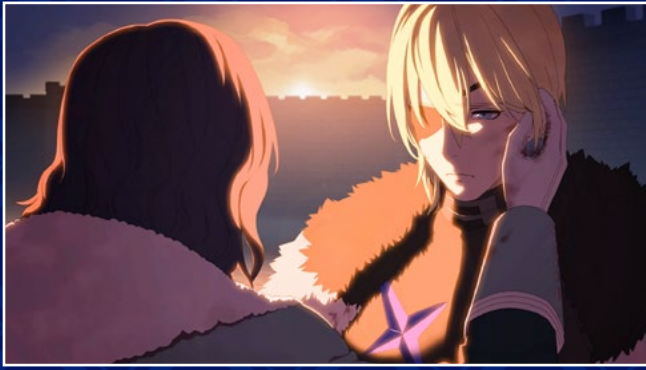


A guerra contra o Império

A partir do momento em que Dimitri recupera parte de sua lucidez, Azure Moon muda completamente de tom. A guerra contra o Império deixa de ser apenas um caminho de destruição e passa a carregar um senso de propósito muito mais claro, guiado pela ideia de reconstrução e justiça.

As batalhas ao longo da rota reforçam essa sensação de avanço constante. Cada confronto não é só estratégico, mas também simbólico — como se o grupo estivesse, aos poucos, retomando não apenas território, mas também esperança. A retomada de Faerghus é um dos pontos mais marcantes desse processo, funcionando quase como uma virada definitiva na jornada de Dimitri e seus aliados.





A partir daí, o caminho até Enbarr se torna inevitável. Não há mais retorno possível, apenas a necessidade de encerrar o conflito. E é nesse avanço final que os confrontos contra Edelgard ganham ainda mais peso, já que não se trata apenas de dois ex-alunos de Garreg Mach em lados opostos ou de duas visões de mundo que colidiram de forma irreversível, mas também de um embate ainda mais doloroso entre pessoas que, em algum nível, foram amigas — quase como família durante a infância e os primeiros anos de convivência. Essa camada torna tudo ainda mais trágico, como se a guerra tivesse separado definitivamente laços que pareciam impossíveis de quebrar.

Edelgard pelos olhos de Dimitri

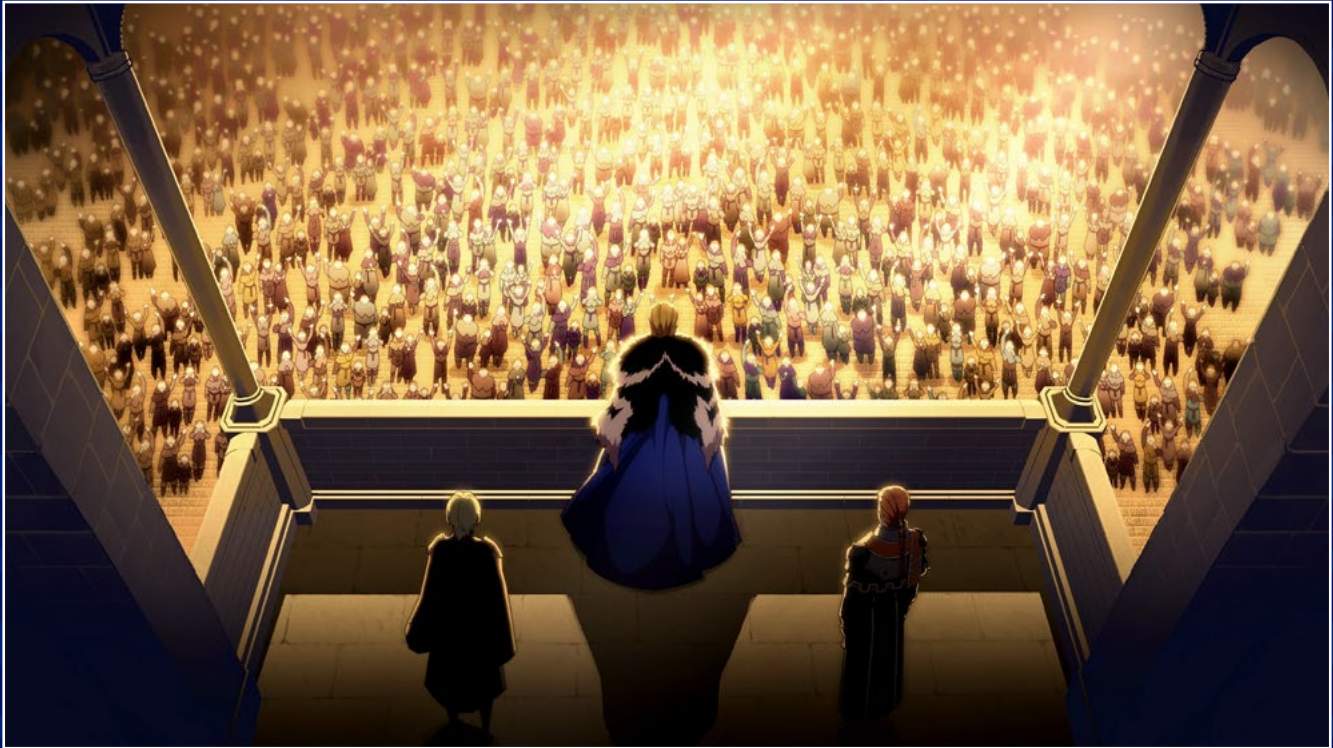
Em Azure Moon, Edelgard é apresentada principalmente através da perspectiva de Dimitri, o que muda completamente a forma como sua figura é construída em comparação com outras rotas. Aqui, ela não é apenas uma antagonista política, mas o ponto central de toda a dor que ele carrega desde o passado.

Essa leitura contrasta fortemente com a rota Crimson Flower, onde a própria Edelgard assume o protagonismo e revela suas motivações de forma mais direta. Em Azure Moon, no entanto, tudo passa pelo filtro emocional de Dimitri, o que torna o conflito entre os dois muito mais pessoal do que ideológico em alguns momentos.

Ainda assim, existe um embate claro de ideias. De um lado, Edelgard representa a ruptura radical com o sistema atual de Fódlan, onde os meios justificam o fim; do outro, Dimitri busca restaurar algo que foi perdido, mesmo que passando por muita dor. A narrativa trabalha essa relação de forma quase trágica, como se os dois estivessem presos em lados opostos de um mesmo destino, incapazes de se encontrar no meio do caminho.



No fim, o confronto entre eles não é apenas sobre quem vence a guerra, mas sobre tudo o que foi perdido ao longo dela.



Azure Moon e o peso das escolhas


Ao olhar para Azure Moon como um todo, fica difícil não enxergar essa rota como uma das experiências mais humanas de Fire Emblem: Three Houses. Ela não se apoia apenas na guerra ou nas grandes reviravoltas políticas, mas principalmente nas pessoas que estão no centro dela — e em como cada uma delas carrega suas próprias feridas. A jornada de Dimitri é, sem dúvida, o coração dessa rota. Ver sua queda, sua perda de controle e, depois, sua reconstrução gradual cria um contraste muito forte dentro da narrativa. Não é uma transformação simples ou “limpa”, mas algo doloroso, cheio de recaídas, dúvidas e momentos de silêncio. E justamente por isso ela funciona tão bem.

Para mim, acompanhar tudo isso teve um impacto muito pessoal. Existe algo de muito satisfatório em ver um personagem tão quebrado encontrando, aos poucos, um caminho de volta. Não é só sobre “consertar” Dimitri, mas sobre entender que ele nunca deixou de ser alguém digno de cuidado — mesmo nos seus momentos mais sombrios.



E, durante a minha própria jornada no jogo, isso ficou ainda mais forte. Eu tive uma preocupação real em construir um laço maior com ele, justamente para entender melhor tudo o que estava acontecendo em sua história. Elevar o nível de apoio ao máximo possível não foi apenas uma questão mecânica de gameplay, mas uma forma de me aproximar das dores, das decisões e das camadas mais profundas do personagem.



E, olhando para o conjunto da rota, Azure Moon se destaca justamente por isso: pela forma como transforma a guerra em um pano de fundo para falar sobre reconstrução. Sobre como pessoas podem se perder, mas também podem ser resgatadas. Sobre como laços antigos, mesmo machucados, ainda têm peso suficiente para mudar destinos inteiros. 

FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES



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



PARTE 1

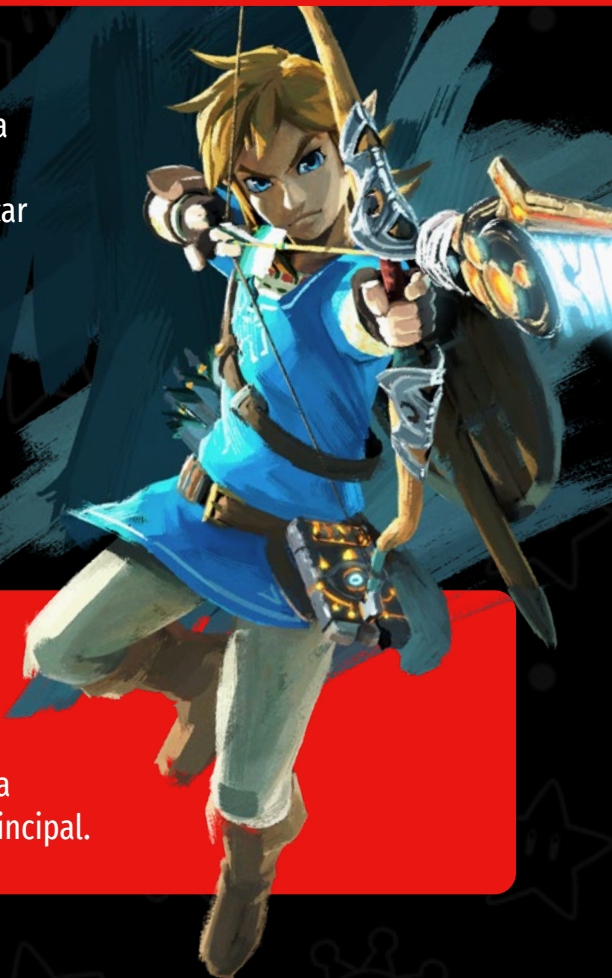
Melhores jogos de aventura do Switch e do Switch 2

Falar sobre os melhores jogos é sempre algo muito pessoal. Por isso, mantenha a mente aberta ao ler esta matéria: pode ser que alguns dos títulos citados aqui não sejam exatamente aqueles que você colocaria na sua própria lista. Ainda assim, são jogos que me proporcionaram experiências memoráveis, momentos de diversão genuína e, em muitos casos, ficaram marcados para sempre na minha trajetória como jogador.

Preciso confessar que montar esta seleção foi mais difícil do que imaginei. Diversos títulos acabaram ficando de fora, não por falta de qualidade, mas simplesmente porque o espaço era limitado. Por isso, decidi dividir este especial em duas partes, permitindo destacar mais jogos sem transformar a leitura em algo excessivamente longo.

Antes de tudo, vale reforçar que esta lista reflete exclusivamente a minha opinião e não deve ser encarada como uma verdade absoluta. Além disso, todos os jogos citados aqui foram experiências que vivi do início ao fim — ou nas quais investi dezenas e dezenas de horas —, tornando esta seleção ainda mais particular.

Também optei por escolher apenas um representante de cada franquia, buscando deixar a lista mais variada e interessante. Por isso, não veremos casos como Octopath Traveler e Octopath Traveler II aparecendo juntos, por exemplo. A única exceção fica para expansões e DLCs que complementam diretamente a experiência principal.



Super Mario Odyssey

Super Mario Odyssey se tornou, sem qualquer dúvida, o meu jogo favorito da franquia. Ele reúne praticamente tudo aquilo que eu mais gosto nos jogos do encanador: mundos variados, exploração constante, uma enorme quantidade de colecionáveis, personalização através das roupas e uma aventura que consegue ser mais envolvente do que muitas das histórias que a série apresentou ao longo dos anos.





Mas o grande destaque está em sua jogabilidade. A mecânica de captura com o Cappy trouxe uma sensação de renovação que eu não sentia havia muito tempo em um jogo do Mario. Somado a isso, temos uma direção de arte impecável, criativa e cheia de personalidade. Não é exagero dizer que este é um dos poucos jogos aos quais atribuí uma nota dez sem qualquer hesitação.

Era impossível deixá-lo de fora de uma lista dos meus jogos favoritos de aventura. E, mesmo tentando colocar o fator nostalgia e o hype de lado, analisando-o apenas como jogo, Odyssey continua sendo uma experiência brilhante, divertida e extremamente refinada.





The Legend of Zelda: Breath of the Wild e Tears of the Kingdom

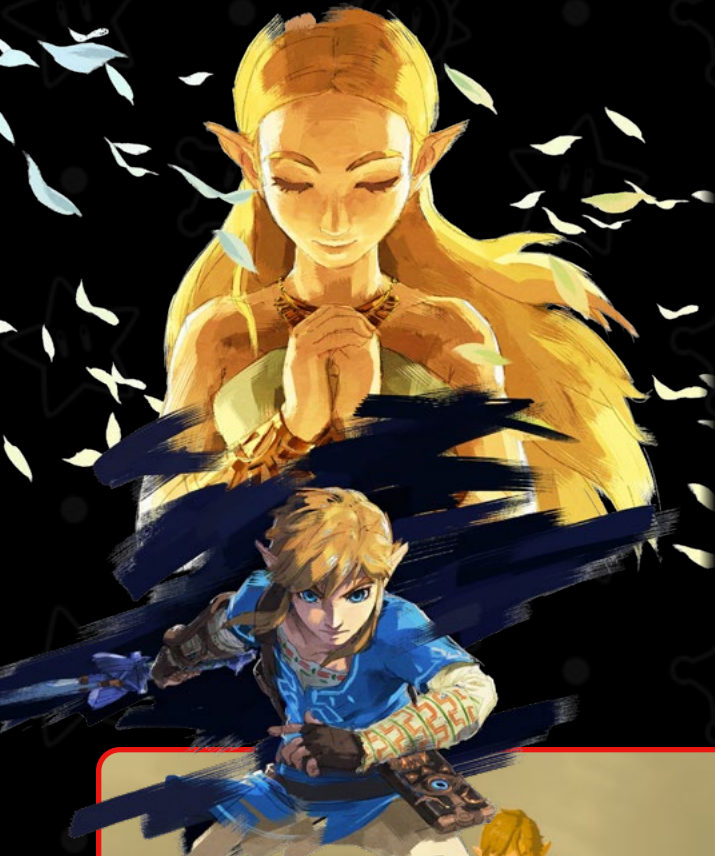
Aqui vou quebrar a minha própria regra.
Simplesmente não consigo separar esses dois jogos.

Na minha cabeça, Breath of the Wild e Tears of the Kingdom funcionam quase como uma única grande aventura. É fácil falar sobre eles e, ao mesmo tempo, extremamente difícil. Afinal, estamos falando de dois títulos que redefiniram completamente os rumos da franquia Zelda.

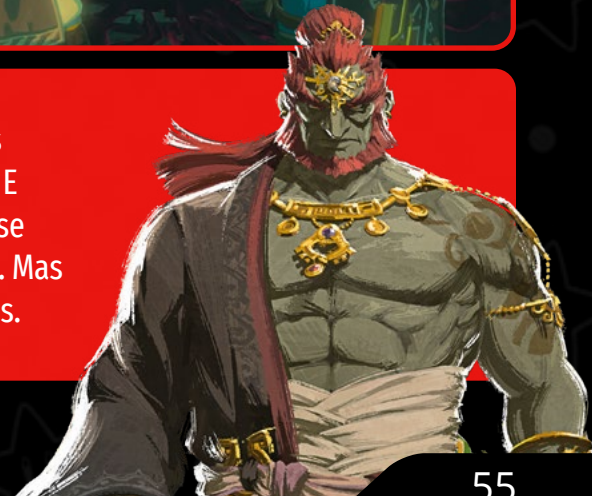


A Nintendo abandonou diversas convenções tradicionais da série e entregou uma visão moderna de mundo aberto que conquistou milhões de jogadores. Talvez não tenham reinventado todos os conceitos do gênero, mas executaram suas ideias com um nível de excelência raramente visto.

Cada montanha distante desperta curiosidade. Cada ruína conta uma história silenciosa. Cada nova descoberta faz o jogador esquecer o objetivo principal e seguir um caminho totalmente diferente. É exatamente isso que torna esses jogos tão especiais: a capacidade de transformar exploração em algo natural e recompensador.



Quando penso em Breath of the Wild e Tears of the Kingdom, palavras como genialidade, aventura e liberdade vêm imediatamente à mente. E sendo sincero, tentar falar deles de forma totalmente imparcial é quase impossível. Minha paixão pela franquia inevitavelmente fala mais alto. Mas acho que alguns jogos realmente merecem essa quantidade de elogios.





Resident Evil Requiem

Poucas franquias carregam tanta nostalgia para mim quanto Resident Evil. Joguei os títulos originais ainda na casa do meu primo e, desde então, acompanhar cada novo lançamento se tornou quase uma tradição.

Claro, a série teve seus altos e baixos ao longo da trajetória. Nem todos os capítulos acertaram na mesma intensidade, mas poucas franquias conseguem permanecer relevantes por tantas décadas e Resident Evil Requiem é mais uma prova da força da marca.



Ele rapidamente se tornou um dos meus jogos favoritos da série. A aventura consegue equilibrar com muita competência dois elementos fundamentais da franquia: o survival horror e a ação. Como alguém que sempre preferiu o lado mais assustador da série, fiquei feliz em ver a tensão constante dividindo espaço com momentos de combate intensos.





A história também merece destaque. Além de trazer de volta aquele sentimento nostálgico ligado aos personagens clássicos, ela apresenta Grace Ashcroft, uma protagonista extremamente carismática e bem desenvolvida. A possibilidade de alternar entre perspectivas em primeira e terceira pessoa aumenta ainda mais a imersão e ajuda a tornar a experiência mais dinâmica.

No Switch 2, o desempenho também se mostrou bastante sólido, algo importante para um jogo tão focado em atmosfera e ritmo.

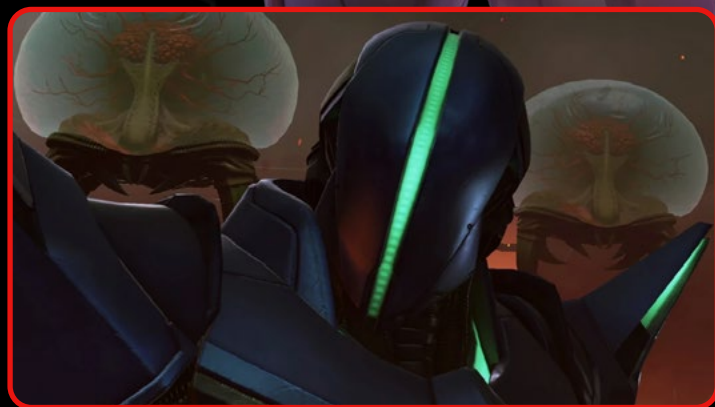
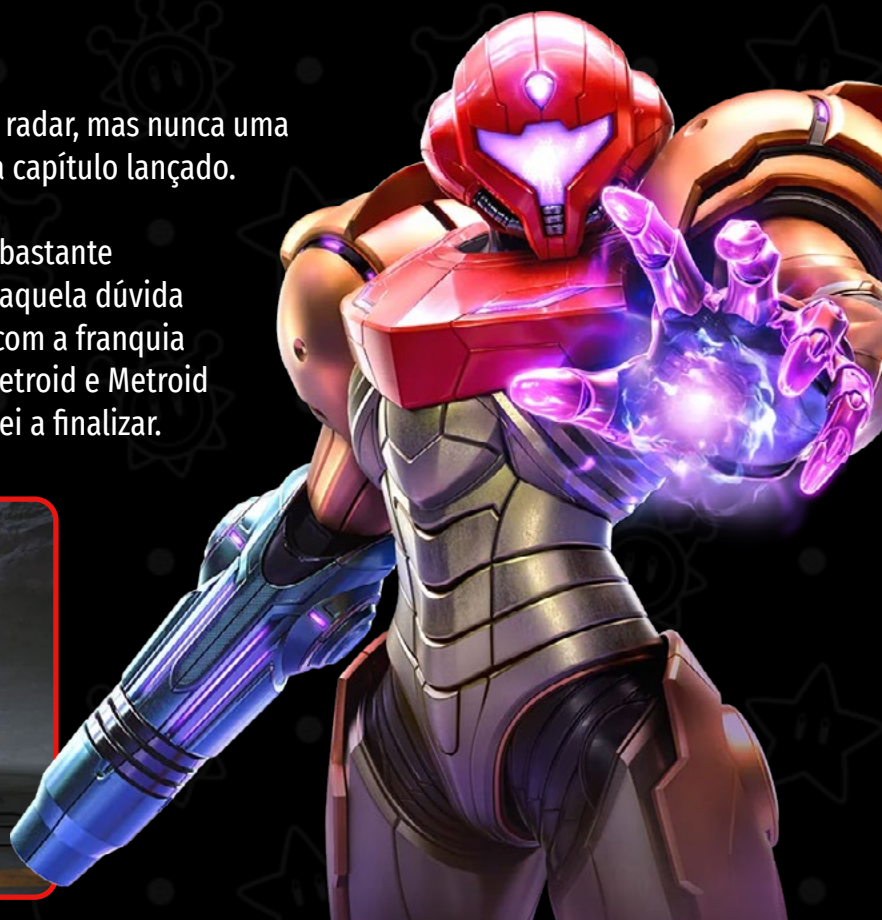




Metroid Prime 4: Beyond

Metroid sempre foi uma franquia presente no meu radar, mas nunca uma série que me motivou a parar tudo para jogar cada capítulo lançado.

Quando Metroid Dread chegou ao mercado, fiquei bastante interessado, mas o investimento era alto e existia aquela dúvida clássica: “E se eu não gostar?” Minha experiência com a franquia até então se resumia a algumas horas em Super Metroid e Metroid Fusion, jogos que, apesar de admirar, nunca cheguei a finalizar.



Tudo mudou quando começaram a surgir os trailers de Metroid Prime 4: Beyond. Pela primeira vez, senti um interesse genuíno em mergulhar de cabeça naquele universo. E quando surgiu a oportunidade de jogar antecipadamente para escrever uma análise, aceitei imediatamente.

O resultado foi uma das maiores surpresas positivas dos últimos anos.



Prime 4 entrega exatamente aquilo que espero de uma boa aventura: exploração constante, segredos espalhados pelos cenários, upgrades, personalização, muito backtracking e um mundo que recompensa a curiosidade do jogador. As legendas em português ajudaram bastante na imersão, enquanto a direção de arte apresentou ambientes belíssimos e cheios de personalidade.



A nova jornada de Samus também me conquistou. Ainda tenho a sensação de que estamos vendo apenas a ponta do iceberg dessa nova fase da personagem, mas o potencial apresentado já foi suficiente para me deixar empolgado pelo futuro da franquia.





Hogwarts Legacy

Hogwarts Legacy representa um sonho antigo para qualquer fã de Harry Potter: finalmente poder estudar em Hogwarts e viver uma aventura própria dentro daquele universo mágico.



Foi um daqueles jogos que me prenderam por dezenas e dezenas de horas. Gostei tanto da experiência que fiquei determinado a buscar os 100% de conclusão. Ainda não alcancei esse objetivo, mas cheguei perto dos 90% antes de precisar liberar espaço no armazenamento do Switch 2.

Apesar da diversão, preciso admitir que tive uma pequena decepção. Os primeiros materiais de divulgação davam a entender que nossas escolhas teriam um peso maior na narrativa, permitindo seguir caminhos mais próximos ou mais distantes das artes das trevas. Infelizmente, essa profundidade moral acabou não se concretizando.

Ainda assim, o jogo oferece muito conteúdo. Há inúmeras atividades, colecionáveis, personalizações e missões secundárias espalhadas pelo mundo. Nem todas possuem a mesma qualidade, é verdade, mas algumas expandem de forma interessante a lore do universo de Harry Potter e ajudam a tornar a jornada ainda mais envolvente. Se você é fã da franquia, é uma aventura difícil de ignorar.





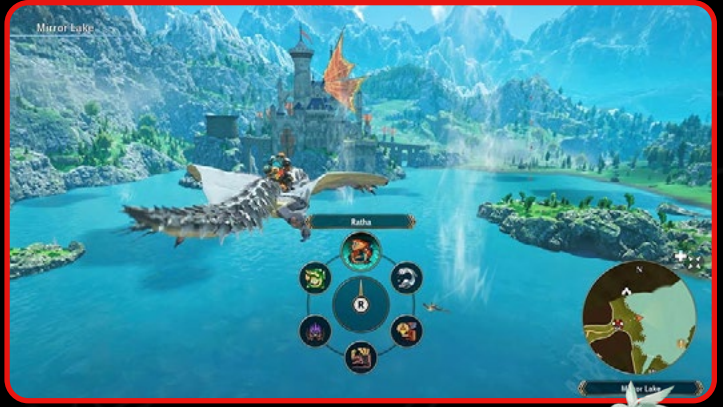
Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection

Eu tento. Juro que tento. Mas a franquia principal de Monster Hunter ainda não conseguiu me conquistar completamente.

Já a série Stories foi uma conexão imediata. A cada novo lançamento, a Capcom demonstra compreender melhor a identidade dessa linha paralela, e Twisted Reflection é a prova mais clara disso. Trata-se de um dos jogos mais divertidos que joguei em 2026.

Como toda boa aventura, o game oferece diversas regiões para explorar, um universo rico em detalhes e sistemas capazes de prender o jogador por horas e horas. Sempre existe algo novo para descobrir, melhorar ou evoluir.



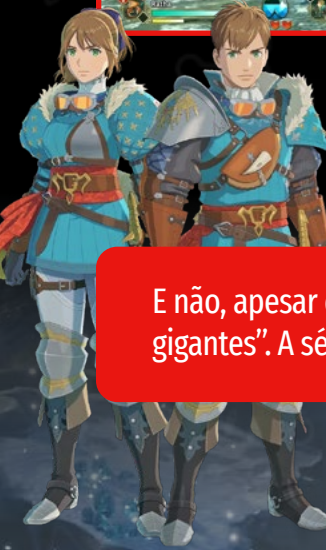


A narrativa também merece destaque. Embora os jogos anteriores já apresentassem histórias interessantes, Stories 3 eleva o nível ao abordar temas mais maduros. O protagonista adulto ajuda a dar um tom diferente à jornada, enquanto elementos como perdas, conflitos políticos, guerra, crenças e diferenças culturais tornam o enredo mais emocional e impactante.



E claro, ainda temos os Monsties. Criar laços com criaturas icônicas da franquia, incluindo alguns Elder Dragons, continua sendo uma das partes mais divertidas da experiência. As batalhas por turnos ganharam ainda mais profundidade estratégica e variedade.

E não, apesar da comparação inevitável, Monster Hunter Stories não é apenas um “Pokémon com monstros gigantes”. A série possui identidade própria e segue um caminho muito interessante dentro do gênero.





Pokémon Scarlet e Violet

Falando em Pokémon, seria impossível encerrar esta primeira parte sem citar Scarlet e Violet.

Sim, os jogos possuem problemas técnicos evidentes. Sim, existem bugs. Sim, a otimização deixa bastante a desejar. E mesmo assim, continuam sendo títulos aos quais retorno regularmente.



Na minha visão, Scarlet e Violet tinham potencial para se tornarem os melhores jogos da franquia. O conceito era fantástico: três campanhas distintas, um enorme mundo aberto, Pokémon vivendo livremente em seus habitats naturais e uma estrutura que finalmente abraçava a exploração de forma mais moderna. Mas a execução acabou ficando abaixo das expectativas.

Fica a sensação de que mais um ano de desenvolvimento poderia ter transformado esses jogos em algo realmente extraordinário. Um trabalho mais cuidadoso na otimização, nas texturas e no acabamento técnico talvez tivesse colocado a dupla entre os maiores títulos da história da franquia.




Ainda assim, quando deixo os problemas técnicos de lado e penso apenas na diversão que vivi explorando Paldea, treinando equipes e descobrindo novos Pokémon, fica difícil não reconhecer o quanto esses jogos conseguiram me divertir.

Imperdoável, Game Freak. Mas também inesquecível.



Nos vemos na parte 2

Chegamos ao fim da primeira parte desta lista e, olhando para todos esses jogos, percebo que existe algo em comum entre eles: cada um, à sua maneira, me fez querer continuar jogando só mais um pouco. Seja explorando Hyrule em Zelda, descobrindo segredos em Metroid, vivendo a fantasia de Hogwarts ou simplesmente capturando mais um Pokémon, todos conseguiram despertar aquele sentimento tão especial que apenas grandes aventuras proporcionam.

E a verdade é que ainda existem muitos outros jogos que marcaram minha trajetória no Nintendo Switch e no Switch 2. Por isso, esta seleção está longe de acabar. Na próxima parte, vou trazer mais sete aventuras que conquistaram um espaço especial na minha biblioteca e nas minhas memórias como jogador. Afinal, quando o assunto é aventura, sempre existe mais um caminho para explorar. 



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista