

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



FIRE EMBLEMTM FORTUNE'S WEAVE

#201 SET
2026



Análise

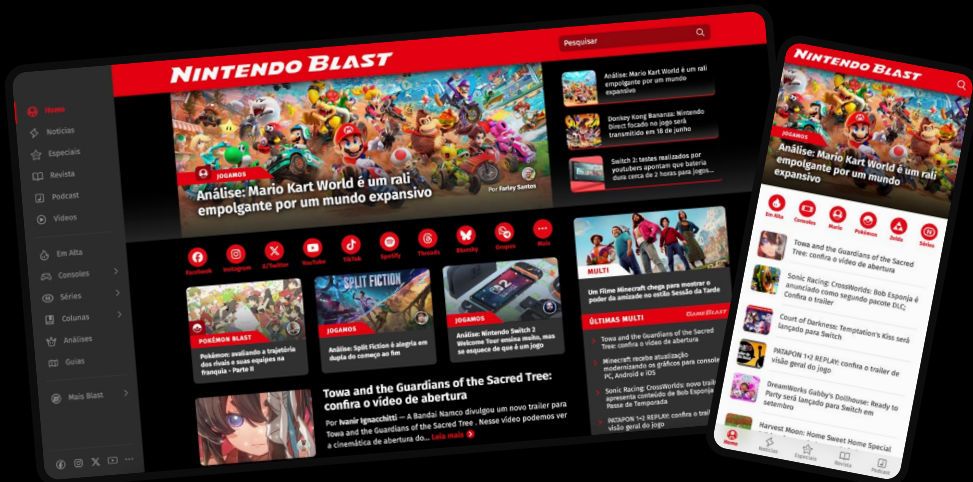
Jogamos Orbitals e podemos dizer
que esbanja estilo em dose dupla

Fire Emblem

As dez melhores unidades
da franquia Fire Emblem

Perfil

Eshmel, canheça o novo
protagonista de Fire Emblem



Acesse o **N-Blast na web** e leia grátis notícias, análises e artigos sobre os consoles e franquias Nintendo.

nintendoblast.com.br

Siga **@nintendoblast** nas redes sociais:



Facebook



Instagram



X/Twitter



YouTube



TikTok



Threads



Bluesky



LinkedIn



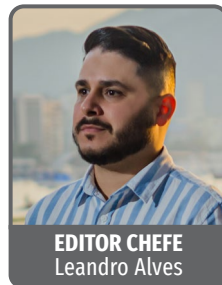
Ouça nosso **podcast**     

Siga o N-BlastCast no Spotify ou outras plataformas de áudio e seja avisado sempre que um novo episódio estiver disponível para ouvir.

nintendoblast.com.br/podcast

Pintando no paraíso

Algumas jornadas são tão marcantes que merecem ser contadas de diferentes maneiras, e **Fire Emblem: Fortune's Weave** é a grande estrela desta edição. Em nossa matéria de capa, analisamos a nova aventura da franquia e tudo o que faz sua jornada por Dagda ser tão especial. Também conhecemos melhor **Eshmel**, relembramos **meus personagens favoritos de Fire Emblem** e seguimos para outros mundos com as análises de **Pokémon Pokopia: Bubbly Basin** e **Orbitals**, além da prévia de **Final Fantasy Resonance**. Uma edição recheada de histórias, personagens e muitas aventuras. Boa leitura! - **Leandro Alves**



EDITOR CHEFE
Leandro Alves

NINTENDO BLAST

Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS

Leandro Alves

SUPERVISOR DE REVISÃO

Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE / CAPA

Leandro Alves

SUPERVISOR DE DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello

REDAÇÃO

Alvení Lisboa
Guilherme Lima
Leandro Alves
Renzo Raizer

REVISÃO

Cristiane Amarante
Dinho Paixão
Mariana Marçal
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Felipe Castello
Leandro Alves

04

| CAPA

Fire Emblem: Fortune's Weave (Switch 2)



19

| PERFIL

Eshmel (Fire Emblem: Fortune's Weave)



26

| TOP 10

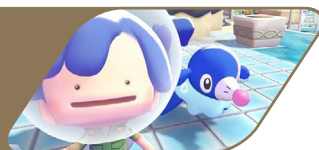
Meus personagens favoritos de Fire Emblem



39

| ANÁLISE

Pokémon Pokopia: Bubbly Basin (Switch 2)



45

| ANÁLISE

Orbitals (Switch 2)



54

| PRÉVIA

Final Fantasy Resonance (Switch/Switch 2)



SWITCH 2



por Leandro Alves

Revisão: Dinho Paixão

Diagramação: Leandro Alves

FIRE EMBLEMTM FORTUNE'S WEAWE

é o RPG estratégico mais ambicioso da franquia

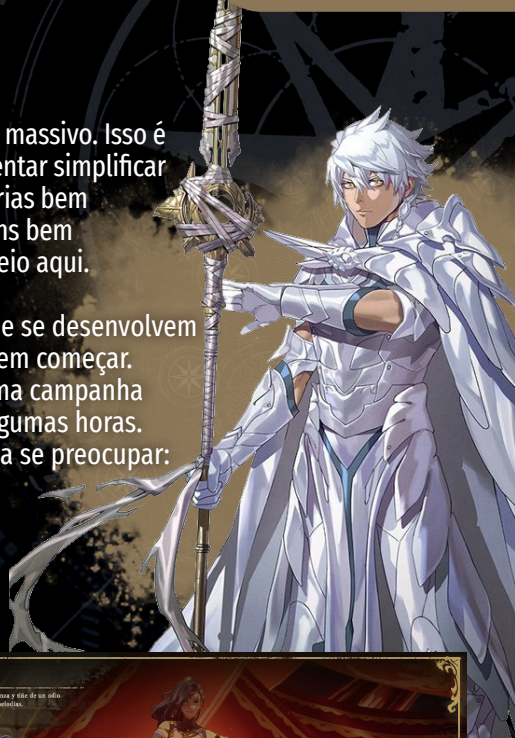
Diante de tantos jogos capazes de nos oferecer batalhas de estratégia por turnos, desenvolvimento de personagens carismáticos, trilha sonora de cair o queixo, histórias ricas e profundidade de mecânicas, podemos resumir a franquia Fire Emblem. Ainda que **Engage** não tenha alcançado o melhor em cada um desses destaques, principalmente na história e na escrita, ainda mais diante de **Three Houses**, podemos dizer que a franquia segue mantendo um alto nível de qualidade. Contudo, a Intelligent Systems se superou aqui. Passei quase duas semanas jogando e vou descrever o máximo que puder nesta análise sobre o que **Fire Emblem: Fortune's Weave** tem a oferecer.



Campanha absurda

Fire Emblem: Fortune's Weave é absurdamente grande e massivo. Isso é algo que preciso comentar já de início e, por isso, vou tentar simplificar tudo que preciso dizer nesta análise. Se você ama histórias bem desenvolvidas, que crescem a cada capítulo, personagens bem construídos e uma lore agressiva, você tem um prato cheio aqui.

Para começar, temos as quatro histórias dos heróis, que se desenvolvem separadamente, nas quais você pode escolher com quem começar. Diferentemente de Three Houses, você pode pausar uma campanha e começar a jogar com outro personagem depois de algumas horas. Tudo permanecerá no mesmo save, ou seja, não precisa se preocupar: ficará tudo guardado e você poderá mudar à vontade entre as campanhas. Para trocar de rota, basta ir até o **Pale Raven's Perch** no mapa e escolher a opção de voltar ao Obelisk Chamber, retornando ao presente e escolhendo outro caminho.



As campanhas sofrem alterações e, dificilmente, você fará a mesma jogada que outra pessoa. Aliás, algumas decisões terão que ser tomadas, pois temos um calendário que funciona diferente de Three Houses. Dependendo da semana, existirão eventos próximos um do outro e você terá que escolher qual será mais vantajoso. E tudo isso por causa do World Map de Dagda — a região onde a história se passa — que explicarei mais à frente como funciona.



Inicialmente, começamos no presente, quando Dagda está sofrendo com ataques do reino do submundo, a mando do demônio Balor. A deusa-mãe Sothis invoca uma alma (Eshmel, o nosso avatar customizável, sendo possível; escolher entre sexo masculino ou feminino, o corte de cabelo, a vestimenta e até dar um nome) para salvar o reino de Dagda e ordena que se junte à deusa Fortuna. Diante do poder dos exércitos de mortos, Fortuna, a deusa do destino, traça um plano para enviar Eshmel, seu avatar, ao passado em busca dos heróis de Dagda e formar um exército capaz de rivalizar com os inimigos do submundo.

Contudo, protagonista não poderá fazer mudanças bruscas, mas deverá evitar a morte de seus aliados em quatro linhas temporais. Dessa forma, voltamos cinco anos no tempo e vivemos as histórias dos quatro Heróis ou **Flame Lords** — nome dado aos quatro heróis.



Os quatro protagonistas possuem motivações bem diferentes para participar dos Heroic Games — uma competição realizada em Dagda que reúne heróis de diferentes regiões em busca de um desejo capaz de mudar suas vidas. Cai, jovem da Vila Ribeira, entra na competição para conseguir o desejo e libertar seu pai, preso após ser acusado de um crime. Com forte senso de justiça, representa o herói mais tradicional da série. Dietrich, por outro lado, busca adversários capazes de desafiar suas habilidades e chega a Dagda após naufragar durante uma viagem. Já Theodora, rainha de Saramis, participa para defender sua fé na Keeper of Death and Night, restaurar a honra de sua deusa e proteger seu povo. Por fim, Leda entra na competição pela vingança por ter testemunhado o assassinato de seu pai na infância e por descobrir que o responsável também estará entre os competidores.





A escolha do protagonista determinará o desenrolar da campanha e o elenco de personagens que acompanhará sua jornada. O progresso de cada herói será salvo individualmente, permitindo que o jogador avance pelas campanhas em paralelo e viaje novamente no tempo para conhecer diferentes perspectivas dos acontecimentos.

No presente, também cabe ao jogador decidir como enfrentar Balor: é possível seguir diretamente para o confronto contra o demônio ou dedicar-se às histórias de cada Flame Lord, conquistando sua ajuda para a batalha final. A escolha é sua. Os personagens recrutáveis também possuem exigências que devem ser cumpridas, como nível de renome e nível de apoio. Essas condições mudam dependendo da rota que você esteja jogando. Ou seja, caso tente recrutar Peppe na rota de Cai, precisará ter renome no nível 9 e apoio no nível 1; já em outra rota, isso pode mudar, tornando o recrutamento mais fácil ou difícil.



Soleil



Fortune's Weave ainda apresenta histórias complementares. Para entender todo o enredo, é necessário jogar com os quatro heróis o jogador pode esperar muito mais desenvolvimento depois disso. Contudo, não posso revelar nem dar spoilers, mas posso dizer que há muitas reviravoltas e surpresas. Cada capítulo e conversa reveladora, como com Fabio — um dos aliados de Dietrich que também veio de Fódlan —, fazem descobrir mais coisas, inclusive muitas respostas e novidades que ficaram soltas em Fire Emblem: Three Houses. Aliás, o game se passa no mesmo universo, mas não vou dar spoiler sobre em qual época Fortune's Weave se passa em relação a Three Houses.

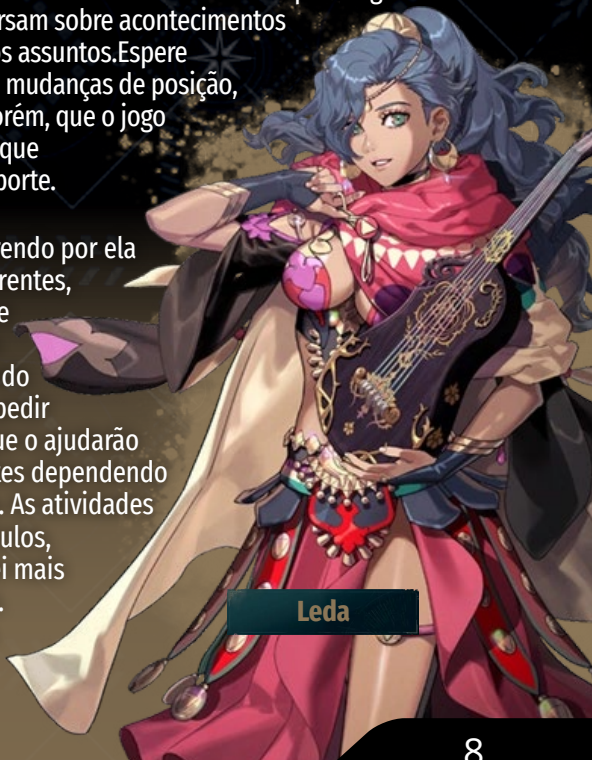


Nível Nabateano

A franquia tem fama de possuir trilhas sonoras realmente maravilhosas e Fortune's Weave está no topo desta lista. Com músicas originais, clássicas e outras vindas de Three Houses, todas são de qualidade impressionante. Eu me peguei cantarolando diversas vezes o tema central, **The Blaze - Cycle of the Sun**. Seja correndo pelas ruas de Dagsion, a capital de Dagda, pelo World Map, em batalhas ou explorando, a trilha sonora te acompanha, trazendo impacto de acordo com a jogatina.

Aproveitando, a dublagem também segue o mesmo nível. E a escrita é a melhor da franquia. Sabe aqueles personagens que só falam de uma determinada coisa e são sempre exagerados? Isso ficou em Engage. Aqui, os personagens conversam sobre acontecimentos recentes, seus gostos, sobre você e diversos outros assuntos. Espere novas falas muitas vezes só com o passar do dia e mudanças de posição, inclusive em locais fora da capital. É uma pena, porém, que o jogo não conte com localização para o português, algo que já deveria ser padrão para um lançamento desse porte.

Dagsion é uma cidade grande e você se verá correndo por ela em boa parte do tempo. Ela é cheia de NPCs diferentes, gatos, mercados, fonte termal, teatro, pousadas e templos dos deuses nabateanos — seres divinos ancestrais ligados à criação e à proteção do mundo —, dos quais você pode se tornar devoto ou até pedir uma audiência, adquirindo renome e bênçãos que o ajudarão nas batalhas. Alguns personagens ficarão ausentes dependendo da rota escolhida, mas tudo faz parte da história. As atividades vão aparecendo enquanto você avança nos capítulos, assim como novos personagens, dos quais contei mais de sessenta, cada um com suas particularidades. Portanto, espere por bastante desenvolvimento.





Não percebi quedas de quadros em nenhum momento, tanto no modo portátil quanto na TV. Inclusive, os carregamentos são tão rápidos que fica impossível ler as dicas entre uma tela e outra. Visualmente este é, de longe, o Fire Emblem mais bonito e com muitos detalhes. Os personagens possuem um número maior de animações, algo que me incomodava nos jogos anteriores, além de animações 2D em movimento demonstrando expressões superiores às dos personagens em 3D. É possível ver algumas texturas em menor resolução nos momentos de exploração, mas nada no nível de Three Houses que possui texturas em baixa resolução, por exemplo.



Como falei anteriormente, o jogo é absurdamente massivo, então espere menus cheios de informações. Aliás, muitas mecânicas vão sendo apresentadas à medida que você avança na campanha, mas de forma natural: a mecânica é apresentada e logo depois é colocada em prática.



Mecânicas e mais mecânicas

Falando nelas, vamos começar pelo mapa central de Dagsion. O objetivo das mecânicas é basicamente desenvolver os personagens, tanto em lore, quanto como unidades, além de recrutamentos e exploração. Sabendo que são tantas mecânicas, o game te dá um Adventure Guide, que lhe ajudará com tudo que você pode fazer durante aquele ciclo entre as batalhas principais. Ela apresenta missões secundárias, paralogues (missões importantes), um calendário com todos os eventos disponíveis durante os dias até a missão principal, as recompensas por cada nível de renome e uma previsão do mapa da sua batalha principal com dicas.



Sothis



A cada capítulo, você terá um tempo livre, que será dividido em turnos para atividades, e você pode fazer o que quiser. Quer ganhar mais renome para adquirir as recompensas ou recrutar aquele personagem? Vá ter uma audiência com os deuses nabateanos, que ficam disponíveis nos dias referenciados para cada um. No dia do seu aniversário, é o dia de Dagda, sendo possível procurar qualquer um deles, desde que estejam disponíveis, a depender do seu avanço na campanha ou da rota escolhida.



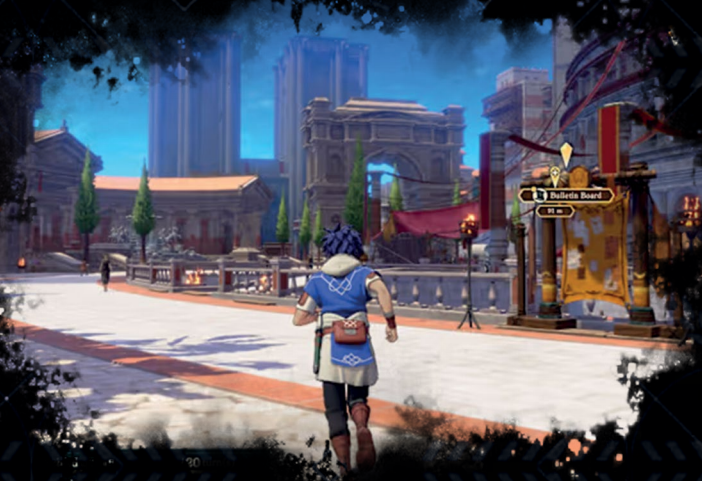
Quer aumentar o nível de suas habilidades? Vá à Arena durante o dia. Quer aumentar o apoio com os personagens? Leve presentes, que podem ser comprados no mercados dentro ou fora de Dagsion, leve-os para comer, chame-os para o teatro ou participe de outros eventos.



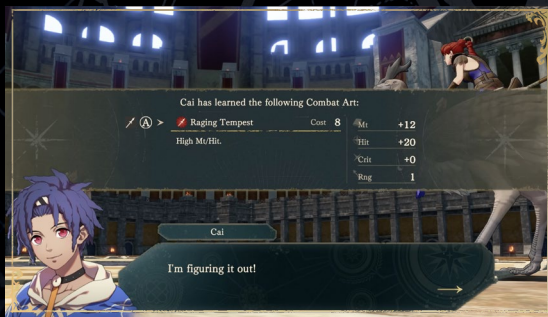
Explore as camadas da cidade para encontrar itens espalhados pela capital ou descobrir uma fofoca com os locais. Converse com os heróis de outras rotas, eles estarão todos lá, tornando a cidade mais imersiva e intrigante. Os NPCs irão te pedir favores que também lhe ajudarão com dinheiro, renome e itens em missões dentro da cidade ou pela região de Dagda, fazendo com que você gaste turnos.

A decisão é sempre sua e, com isso, voltamos àquele ponto que falei anteriormente. Eu me vi preso em decisões difíceis. Eu me vi preso em decisões difíceis. Tinha, por exemplo, uma missão Paralogue no dia 15 e a batalha das quartas de final entre dois dos Flame Lords no dia 17. Como a missão se passava fora, eu gastaria provavelmente mais de uma semana nela, com recompensas muito boas. Acabei optando por ir na missão Paralogue e não pude ver o que aconteceu nas quartas de final, que, aliás, são bem legais de assistir. Além de informações e acontecimentos importantes, como conversas entre os adversários, eu também saberia quem iria enfrentar mais tarde e poderia aumentar minhas habilidades ao ver como a batalha se comporta.

Outras mecânicas interessantes, ligadas ao desenvolvimento dos seus personagens como unidades, são evoluir suas armas com o ferreiro e potencializar as Combat Arts dos seus personagens. Na primeira opção, basta ter o material de refinamento, dinheiro e a arma que deseja subir de nível. Quanto maior o seu renome, mais poderá subir o nível de sua arma com o ferreiro.



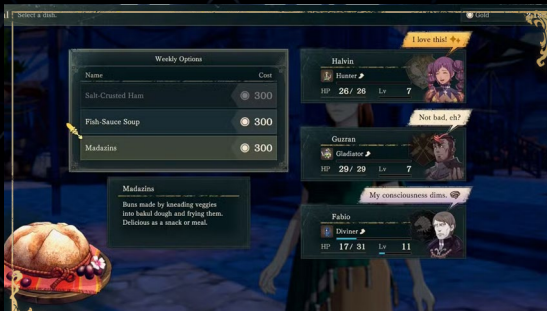
Já na segunda opção, você poderá potencializar suas Combat Arts, tendo benefícios como aumentar a potência delas, a chance de acerto ou até mesmo diminuir o desgaste da arma quando usadas. Falando em desgaste, assim como em Three Houses, as armas possuem desgaste. Contudo, elas são desgastadas apenas quando você usa uma Combat Art. Quando utilizadas até o máximo, elas ficarão danificadas, diminuindo potência e acerto até que possam ser reparadas no ferreiro.



Tanto na cidade quanto pelo mapa do mundo, existem pousadas. Nelas, é possível dormir para recuperar os usos de magias e pontos de vida dos seus personagens, que não são recuperados enquanto participam das explorações e batalhas pelo mapa de Dagda. Além de comer e aumentar o apoio com os personagens, também temos as atividades automáticas. Elas funcionam como um menu, bastando selecionar o que deseja que cada personagem faça durante os turnos que você deseja que durem. É possível escolher entre treinamento, combate, busca de materiais e dinheiro. Ao final, você verá todas as recompensas de acordo com suas escolhas e os turnos adicionados.



como também deixar passar o tempo para



O mundo de Dagda

Diante disso, temos o World Map, que é dividido por nações, vilas, cavernas e outros pontos de interesse.

Cada uma das atividades vai lhe render benefícios, seja conseguindo itens ou participando de batalhas aleatórias que recompensam com experiência, itens e moedas. Há também locais que podem ser explorados, encontrando baús de tesouro que contêm diversos itens, inclusive alguns bem raros, como armas únicas, além de batalhas por turnos como em um JRPG, porém de forma bem simples e rápida, podendo até automatizar.



O mapa de Dagda parece um tabuleiro, pelo qual você deverá seguir por caminhos que custam os valiosos turnos e se verá descobrindo cada ponto, desbloqueando masmorras, vilas e cidades com bazares e mercados com itens que não são encontrados na capital. É aqui também que você fará uso das habilidades exclusivas dos heróis, como utilizar a Hero's Relic Answerer de Dietrich para encontrar inimigos no mapa. Cada herói possui uma habilidade própria que pode ser útil durante a exploração. Por exemplo, Cai pode capturar animais espalhados pelo mapa, enquanto os demais protagonistas também contam com recursos específicos que ajudam na jornada.



Ao avançar na campanha, alguns limites serão liberados, enquanto os templos dos deuses servirão como um portal para o templo pessoal, que fica espalhado pelo mapa, encurtando certos caminhos. Também existem lugares que alugam carruagens que te levarão para outros pontos de carruagem pelos quais você já tenha passado, economizando alguns turnos.



Guerreando com estratégia

Entrando diretamente nas batalhas estratégicas de Fortune's Weave, temos algumas novidades bem-vindas. Os cenários, no geral, são bem desenhados, com diversos objetos quebráveis, como barreiras e torres, possuindo, inclusive, tecnologias que podem ser acionadas, tudo em prol de uma vantagem, como dificultar as classes que executam ataques que percorrem boa parte do mapa, causando dano em quem estiver dentro do seu alcance, ou danificar objetos que dão cobertura a um inimigo, como defesas robustas. Há também as condições climáticas: quando está chovendo, magias elétricas são potencializadas, enquanto magias de fogo ficam em desvantagem.



Além dessas ocasiões, existem armadilhas pelo mapa, locais com poças de veneno e terrenos que dão vantagem de esquila, como áreas com vegetação, além de desertos que dificultam o movimento. Também temos os objetivos de batalha, como manter NPCs vivos e levá-los a um local para fugir, proteger personagens enquanto derrota o pelotão adversário, o "derrotar o líder" ou os líderes e sobreviver por tantos turnos, cada um específico de partes da campanha. Há também as caçadas, nas quais você precisa derrubar animais que fornecem materiais para cozinhar antes dos outros caçadores ou recuperar determinados itens.

As vantagens e desvantagens tiveram alterações. Lanças possuem vantagem contra montarias, enquanto machados estão mais poderosos, contudo, têm seu acerto diminuído. As manoplas estão divididas em duas categorias: as comuns, que desferem ataques corpo a corpo, e as que são uma espécie de armas de fogo tecnológicas, como a de Anatolia, já mostrada nos trailers do jogo.



Diante disso, precisamos falar um pouco das classes, que também sofreram alterações. Cada classe exige habilidades e nível mínimo específico. Por exemplo, para certificar a personagem Dietrich para Dreadnought, classe baseada em defesa com machado, lança e armadura, foi necessário estar no nível D de armadura, e B em machado e lança dessas habilidades e no nível 35 de personagem. Cada requisito apresenta uma porcentagem de sucesso. O nível, por exemplo, me dava 50% de chance de me sair bem na certificação. Ou seja, estar no nível 35 me dava 50% de chance de me certificar nos exames de classes avançadas, enquanto os outros 50% ficavam por conta do nível exigido nas habilidades do personagem, nesse caso, amadura em D, machado e lança no nível B ou mais.



Algumas classes estão escondidas. Para liberá-las, você precisa cumprir certas missões, ou seja, pode acabar perdendo algumas delas diante de decisões que possa tomar e por não cumprir ou perder uma missão. Aliás, as missões têm limite de tempo em que ficam abertas. Outra informação importante são os Crests que alguns personagens possuem, assim como em Three Houses. Contudo, não posso falar muito deles para não dar spoilers.



As Blaze Arts são habilidades especiais que consomem pontos de vida em troca de efeitos poderosos, criando uma relação de risco e recompensa. Seu uso preenche o Blaze Gauge e, ao atingir o limite, ativa o Overblaze, concedendo um aumento temporário de poder, mas também trazendo consequências. No Underworld Blaze, por exemplo, o Overblaze reduz os pontos de vida máximo do personagem até o fim da batalha. Já as armas e Cursed Treasures podem alterar o medidor e conceder efeitos especiais, como novas Combat Arts. Assim, saber quando usar as Blaze Arts e quais equipamentos amaldiçoados levar para o combate pode fazer toda a diferença.



O que esperar

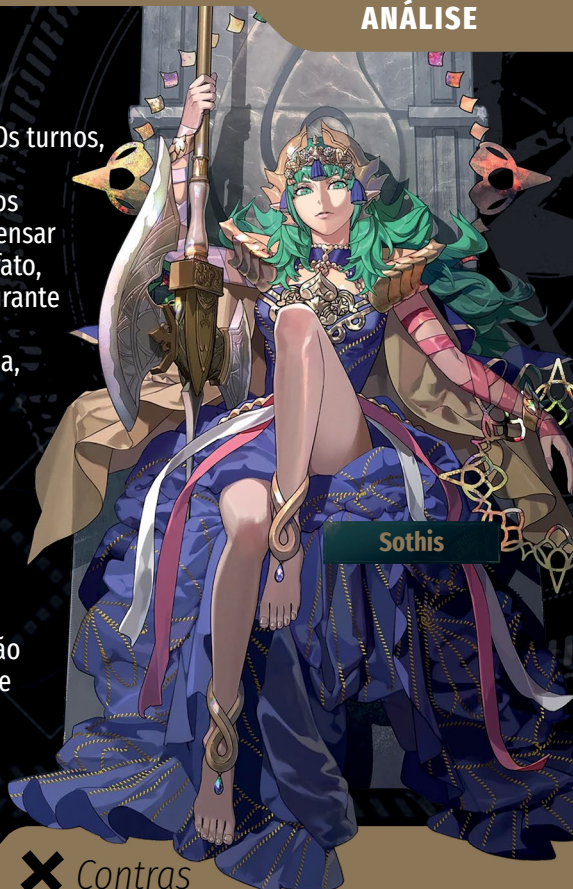
Fortune's Weave é um jogo massivo no melhor sentido da palavra. É certo dizer que a Intelligent Systems ouviu o que agradou aos fãs da franquia e também o que desagradou, trazendo um equilíbrio de qualidade em praticamente todos os seus aspectos. Temos personagens bem desenvolvidos e escritos, uma campanha intrigante, cheia de surpresas, reviravoltas e ligações com Fire Emblem: Three Houses, sem perder sua originalidade como um novo jogo. Decidir o que fazer durante a campanha, quais caminhos seguir e lidar com suas recompensas e perdas torna tudo ainda melhor, aumentando o fator replay para quem deseja descobrir tudo o que acontece. Conhecer os diversos deuses nabateanos e suas ligações com a lore de Three Houses e Sothis, além das curiosidades de cada um, é divertido e recompensador, enquanto desenvolver os personagens e colocar em prática tudo o que aprendemos é extremamente satisfatório.



As diversas mecânicas prendem você por horas. Os turnos, às vezes abundantes, às vezes escassos, fazem com que você tome rumos diferentes, enquanto os eventos pela cidade e pelo World Map fazem repensar constantemente qual caminho seguir. Esse é, de fato, um jogo com uma raiz forte na estratégia, seja durante as batalhas ou fora delas. Fortune's Weave é, acima de tudo, uma grande aventura de estratégia, narrativa e escolhas, em que cada decisão pode mudar a forma como você vivencia sua jornada.

A campanha e as batalhas são o recheio do bolo, mas é a combinação de todas essas mecânicas que torna tudo tão imersivo e desafiador. Sem dúvida alguma, Fortune's Weave toma o meu primeiro lugar entre os meus jogos favoritos da franquia. Há muitos anos eu não dava uma nota 10 para um jogo, mas aqui não tive dúvidas: Fire Emblem: Fortune's Weave merece.

Desculpe, Three Houses.



Sothis

✓ Prós

- Campanha enorme, envolvente e cheia de possibilidades;
- Quatro protagonistas e histórias complementares;
- Personagens bem desenvolvidos e excelente escrita;
- Grande variedade de mecânicas e alto fator replay;
- World Map rico e exploração recompensadora;
- Batalhas estratégicas variadas e mapas bem construídos;
- Trilha sonora e dublagem excelentes;
- Dagsion e seus NPCs tornam o mundo mais vivo;
- Visual belíssimo e ótimo desempenho no Switch 2;
- Ligações com Three Houses bem utilizadas.

✗ Contras

- Grande quantidade de mecânicas pode assustar no início;
- Algumas texturas apresentam resolução inferior durante a exploração;
- Falta de legendas em nosso idioma.



Anatolia

Fire Emblem: Fortune's Weave (Switch 2)

Desenvolvedor Intelligente Systems

Gênero RPG Estratégico

Lançamento 17 de setembro de 2026

Nota

10

por **Leandro Alves**

Revisão: Cristiane Amatante

Diagramação: Leandro Alves



Eshmel, o protagonista envolto em mistérios

Quando pensamos em um protagonista de Fire Emblem, normalmente esperamos alguém que tenha uma história própria, um objetivo claro e, claro, uma boa dose de mistério. Em

Fire Emblem: Fortune's Weave, Eshmel leva essa última característica a outro nível.

Conhecido inicialmente como o Salvador, Eshmel é uma existência misteriosa que surge em um momento de grande perigo para o Império Dagdan. Seu objetivo é impedir a destruição do mundo causada pelo retorno de Balor, o deus demoníaco que ameaça levar tudo à ruína.

Para isso, porém, ele precisará voltar no tempo e encontrar quatro pessoas cujos destinos estão diretamente ligados ao futuro.

Uma alma vinda dos céus

A história de **Eshmel** começa no ano de 1454, cinco anos depois dos acontecimentos dos Jogos Heroicos. Nesse período, o Império Dagdan está à beira da destruição após o retorno de Balor. Diante dessa ameaça, uma alma desce dos céus a pedido de **Sothis**, a deusa criadora. Essa alma recebe a difícil missão de enfrentar Balor, mas existe um problema: fazer isso sozinho parece ser uma tarefa praticamente impossível.

É nesse momento que **Fortuna**, uma deusa capaz de viajar através do tempo, apresenta uma alternativa. Em vez de enfrentar Balor sozinho, Eshmel poderá retornar ao passado e encontrar os heróis que participaram dos Jogos Heroicos. A ideia é ajudá-los a mudar seus destinos e, posteriormente, conduzi-los ao futuro para a batalha decisiva contra Balor.



Um protagonista cercado de mistérios

Eshmel não é exatamente um ser humano comum. Sua origem está ligada a Kulun, a Terra Proibida, onde seu corpo foi criado utilizando uma tecnologia que **Zenon** conhece e sabe como utilizar. Com o auxílio de Fortuna, **Anatolia** e **Hong Hua**, esse conhecimento foi empregado para criar o corpo que permite a Eshmel cumprir a missão confiada por Sothis.



Fortuna

Anatolia

Hong Hua

Zenon

Mas talvez um dos maiores mistérios envolvendo o protagonista esteja justamente em sua arma. Eshmel carrega **A Sem Nome (The Nameless)**, uma lança de aparência bastante peculiar, com bandagens envolvendo a lâmina e o cabo. À primeira vista, ela parece pouco mais do que uma arma improvisada, mas existe muito mais por trás de sua aparência.



Crest of Noa

Durante determinados ataques, as bandagens se desfazem e revelam sua verdadeira forma: uma lança idêntica àquela empunhada pelo **Divino Soberano, Solel**. A descoberta estabelece uma conexão importante entre a arma de Eshmel e uma das figuras centrais da história de Dagda.

O protagonista também carrega o **Diadema do Augúrio**, correspondente ao lendário **Brasão de Noa**. Em Dagda, os antigos Brasões de Fódlan recebem o nome de Diademas, e o de Eshmel está diretamente ligado a **Credna**, o deus criador de máquinas do continente.

Entre seu corpo artificial, sua origem em Kulun, o Diadema do Augúrio e uma lança que esconde uma identidade bastante importante, Eshmel reúne vários dos mistérios que fazem de Fortune's Weave uma aventura tão curiosa. Conforme essas peças se encaixam, fica cada vez mais claro que sua existência e sua missão em Dagda estão longe de ser uma coincidência.



Solel

O Salvador

Eshmel possui o título de Salvador, sendo esse também o nome padrão utilizado pelo jogo antes da possibilidade de personalização do personagem. O jogador poderá alterar seu nome e diversos detalhes de sua aparência, tornando-o ainda mais próximo de um avatar dentro da aventura.

Apesar disso, Eshmel possui uma história própria e não funciona apenas como um personagem criado pelo jogador. Sua existência está diretamente ligada a **Sothis**, Fortuna e à ameaça de Balor, enquanto sua missão o coloca no centro da história que conecta diferentes épocas do Império Dagdan. Essa combinação entre personagem personalizável e protagonista com uma origem própria é uma das características mais interessantes de Eshmel.



Sothis

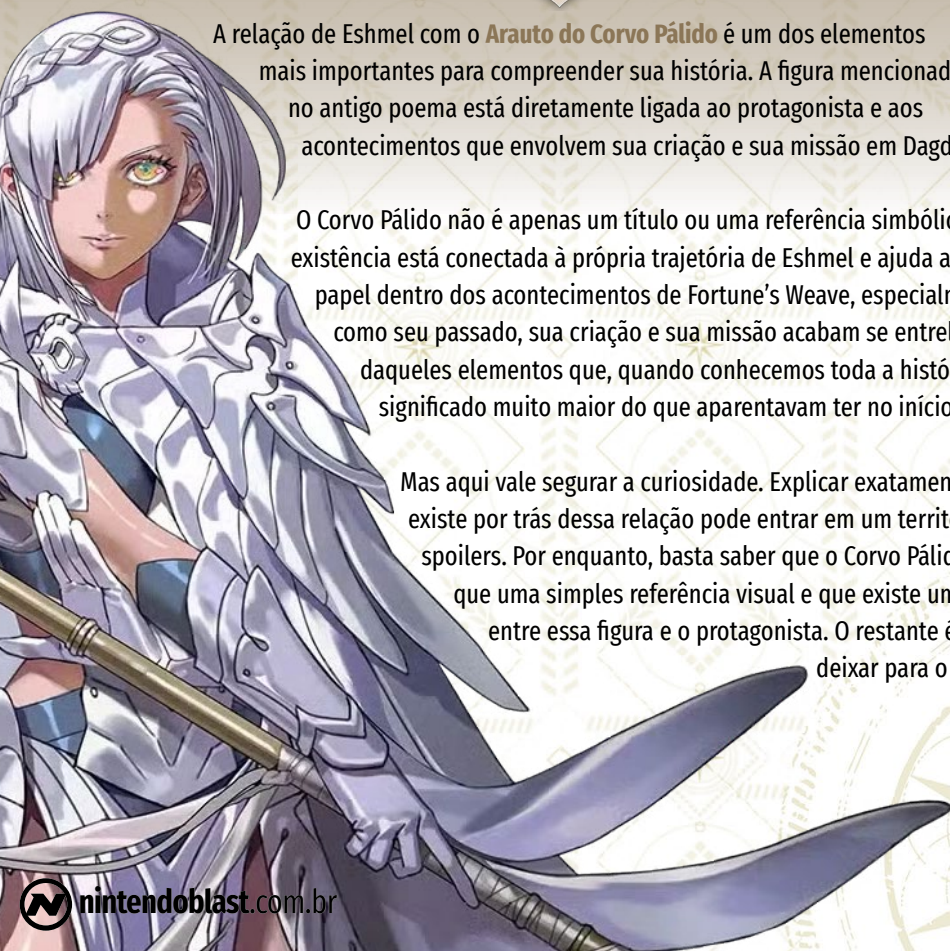
O Arauto do Corvo Pálido



A relação de Eshmel com o **Arauto do Corvo Pálido** é um dos elementos mais importantes para compreender sua história. A figura mencionada no antigo poema está diretamente ligada ao protagonista e aos acontecimentos que envolvem sua criação e sua missão em Dagda.

O Corvo Pálido não é apenas um título ou uma referência simbólica. Sua existência está conectada à própria trajetória de Eshmel e ajuda a explicar seu papel dentro dos acontecimentos de Fortune's Weave, especialmente na forma como seu passado, sua criação e sua missão acabam se entrelaçando. É um daqueles elementos que, quando conhecemos toda a história, ganham um significado muito maior do que aparentavam ter no início da aventura.

Mas aqui vale segurar a curiosidade. Explicar exatamente o que existe por trás dessa relação pode entrar em um território de spoilers. Por enquanto, basta saber que o Corvo Pálido é mais do que uma simples referência visual e que existe uma ligação entre essa figura e o protagonista. O restante é melhor deixar para o jogo contar.



De volta ao passado

A grande particularidade da jornada de Eshmel está justamente na possibilidade de viajar no tempo. Ao lado de Fortuna, ele retorna ao **ano de 1449**, quando o Império Dagdan vive um período completamente diferente. Naquele momento, Dagda é uma terra próspera governada pelos deuses, e sua capital, Dagsion, se prepara para receber os Jogos Heroicos.

É durante esse evento que conhecemos Cai, Dietrich, Theodora e Leda, quatro personagens que chegam à competição carregando desejos completamente diferentes. Cai deseja libertar seu pai, Dietrich procura adversários dignos de sua força, Theodora luta pelo futuro de seu povo e Leda busca vingança pela morte do pai. Cada um possui sua própria história, mas seus destinos acabam se tornando fundamentais para a missão de Eshmel.



Mudando o destino

A proposta de Fortune's Weave gira justamente em torno da ideia de que o futuro pode ser alterado. Eshmel não volta ao passado simplesmente para conhecer os quatro heróis. Sua missão é ajudá-los a mudar seus destinos para que possam chegar ao futuro e enfrentar Balor ao seu lado.

Essa estrutura também explica por que o jogo permite acompanhar as histórias dos quatro protagonistas. Durante os Jogos Heroicos, o jogador pode alternar entre as diferentes jornadas e avançar suas histórias em paralelo, enquanto tenta conduzi-las até o confronto final. Assim, Eshmel acaba funcionando como o elo entre diferentes personagens e épocas.



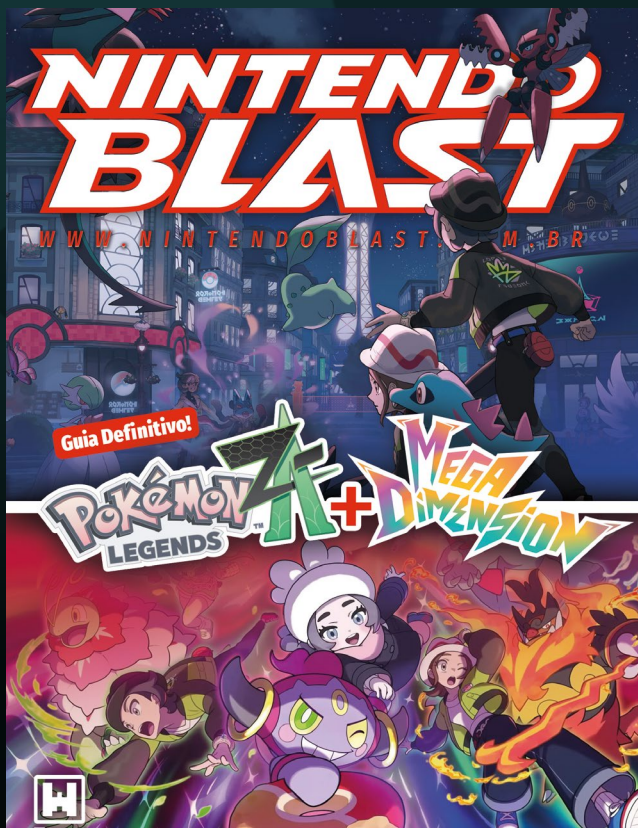
Um herói moldado pelo destino

Eshmel é um protagonista que carrega uma responsabilidade muito maior do que aparenta no início. Sua criação, a ligação com Sothis e Fortuna e a missão de proteger Dagda fazem dele uma peça fundamental para os acontecimentos de **Fire Emblem: Fortune's Weave**.

Ao longo da aventura, sua história também mostra como tecnologia, divindades e diferentes personagens podem se unir diante de uma ameaça capaz de mudar o destino de todo um mundo. Mais do que um simples avatar do jogador, Eshmel é um personagem com uma trajetória própria e um papel essencial na narrativa. E, depois de conhecer sua história por completo, fica claro que o Salvador não chegou a Dagda por acaso. 

Leve a Nintendo Blast para a sua coleção!

Essa é a primeira edição impressa da revista Nintendo Blast, e o tema não poderia ser mais especial: Nintendo Switch 2. Colecione!



Compre a sua revista impressa na loja Warpzone:

 **ARPZONE**

Complete sua coleção! Disponíveis nas lojas digitais:

 **Google Play**

 **Amazon**

Ou acesse nosso site: nintendoblast.com.br/revistas

por **Leandro Alves**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



Meus personagens favoritos de Fire Emblem: os heróis que marcaram minha jornada na franquia

Desde que conheci **Fire Emblem**, a franquia se tornou uma das minhas maiores paixões nos videogames. Ao longo dos anos, acompanhei diferentes continentes, guerras, reinos e gerações de heróis, criando uma conexão especial com diversos personagens que marcaram minha trajetória como jogador — incluindo alguns responsáveis por momentos de puro sofrimento, como o infame Fire Emblem Fates: Conquest e seus mapas que pareciam determinados a acabar com a minha sanidade.

Montar uma lista com apenas dez nomes não foi uma tarefa fácil. Na verdade, em alguns momentos pareceu quase tão sofrido quanto encarar os mapas mais cruéis de Conquest. Com tantos personagens memoráveis espalhados pela franquia, deixar alguns deles de fora foi uma decisão que exigiu mais estratégia do que eu gostaria de admitir.

Esta não é uma lista dos personagens mais fortes da franquia, mas sim daqueles que mais me marcaram ao longo dos anos (apesar de muitos deles serem bem fortes e estar em um top 10).

10

Hector (Fire Emblem: The Blazing Blade)

Hector foi um dos primeiros personagens de Fire Emblem que realmente me impressionaram. Enquanto muitos lordes da franquia costumam seguir o arquétipo do espadachim nobre e elegante, Hector sempre se destacou por sua personalidade explosiva e por resolver os problemas com a força de seu enorme machado.

Como personagem, ele é extremamente carismático. Apesar da aparência intimidadora, demonstra grande lealdade aos seus amigos e um forte senso de justiça. Sua amizade com Eliwood continua sendo uma das relações mais marcantes da série.

Nas batalhas, Hector é praticamente uma muralha ambulante. Sua classe Lord, que posteriormente evolui para Great Lord, combina defesa elevada, força absurda e acesso aos machados mais poderosos do jogo. Poucos inimigos conseguem sobreviver quando ele entra em combate.



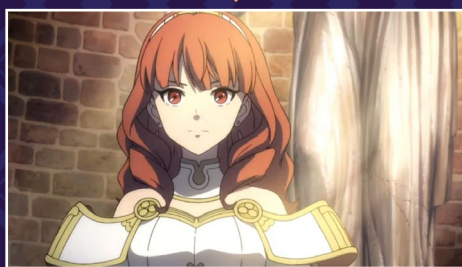
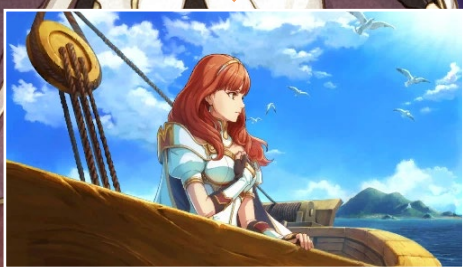
09

Celica (Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia)

Celica é uma das protagonistas mais importantes da franquia e uma das personagens femininas mais bem desenvolvidas da série. Sua jornada em Valentia apresenta uma visão diferente daquela de Alm, explorando temas como fé, sacrifício e esperança.

O que mais gosto em Celica é sua humanidade. Ela toma decisões difíceis, comete erros e carrega enormes responsabilidades, tornando sua história muito mais interessante.

Como unidade, Celica é uma usuária de magia extremamente poderosa. Sua classe Priestess permite utilizar tanto magia ofensiva quanto habilidades de suporte, oferecendo enorme versatilidade durante toda a campanha. Quando bem utilizada, ela se torna uma das personagens mais valiosas do exército.



08

Reyson (Fire Emblem: Path of Radiance)

Reyson é um dos personagens mais únicos de toda a franquia. Membro da raça Heron, ele não luta de forma convencional, mas utiliza o **Gaddr**, uma canção ancestral capaz de restaurar a ação de aliados que já agiram no turno. Em uma série em que cada movimento faz diferença, essa habilidade é considerada uma das mais poderosas já criadas em Fire Emblem.

Sua história é marcada por tragédias e preconceitos, mas também por superação. Como príncipe de Serenes, Reyson carrega as cicatrizes de um dos eventos mais traumáticos da história de Tellius. Além disso, sempre gostei muito de seu visual elegante e refinado, que transmite perfeitamente sua origem nobre e o torna um dos personagens mais marcantes da série.



Como unidade, Reyson é extremamente frágil e praticamente incapaz de se defender sozinho. Porém, essa desvantagem é compensada por sua capacidade única de conceder turnos extras aos aliados. Em Path of Radiance, ele pode renovar a ação de até duas unidades, enquanto em Radiant Dawn esse número pode chegar a quatro, tornando-o uma das unidades de suporte mais valiosas de toda a franquia.

07

Camilla (Fire Emblem Fates)



Camilla é frequentemente lembrada por seu visual marcante, mas existe muito mais na personagem do que isso. Sua devoção à família, especialmente a Corrin, ajuda a construir uma figura complexa que mistura carinho, proteção e uma intensidade emocional única.

Ao longo de Fates, Camilla demonstra repetidamente estar disposta a fazer qualquer coisa para proteger aqueles que ama.

Como unidade, ela é simplesmente devastadora. Sua classe Malig Knight oferece mobilidade aérea, acesso a machados e magia, além de atributos extremamente elevados. Em muitos momentos, Camilla é capaz de carregar batalhas inteiras praticamente sozinha.



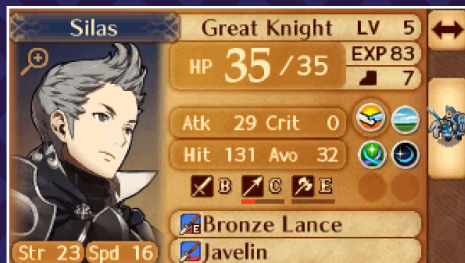
06

Silas (Fire Emblem Fates)

Silas representa perfeitamente o arquétipo do cavaleiro leal. Sua amizade de infância com Corrin cria uma conexão imediata que se mantém durante toda a aventura.

O que mais gosto nele é justamente sua simplicidade. Em um elenco repleto de personagens extravagantes, Silas se destaca por ser confiável, honesto e sempre disposto a ajudar.

No campo de batalha, sua classe Cavalier garante excelente mobilidade e atributos equilibrados, permitindo que Silas evolua para Great Knight ou Paladin, duas classes que ampliam ainda mais sua resistência e poder ofensivo. Com bons crescimentos de força e defesa, ele se torna uma unidade extremamente confiável, capaz de atuar na linha de frente e permanecer útil durante toda a campanha de Fates.



05

Ike (Fire Emblem: Path of Radiance)

Diferente dos lordes tradicionais da franquia, Ike não nasceu em uma família nobre. Ele começa sua jornada como um simples mercenário e conquista seu espaço através de trabalho duro, liderança e determinação. Sua personalidade direta, honesta e muitas vezes impulsiva é um dos seus maiores diferenciais, já que Ike não se preocupa com títulos ou tradições, valorizando mais as pessoas e suas próprias convicções.

Sua evolução ao longo de Path of Radiance e Radiant Dawn é uma das melhores jornadas da série. Ver um jovem mercenário assumir responsabilidades cada vez maiores até se tornar uma verdadeira lenda de Tellius é uma das histórias mais marcantes de Fire Emblem.

Como unidade, Ike é um verdadeiro monstro no campo de batalha. Sua combinação de força, defesa e habilidade com espadas já o torna extremamente poderoso, mas sua evolução para Vanguard e o acesso à espada **Ragnell** elevam ainda mais seu potencial. Além disso, sua habilidade **Aether** é considerada por muitos jogadores uma das melhores skills da franquia, combinando golpes consecutivos com recuperação de vida e causando um enorme impacto nos combates. Quando Ike chega ao seu auge, poucos inimigos conseguem permanecer de pé diante dele.



04

Dimitri (Fire Emblem: Three Houses)

Dimitri protagoniza uma das histórias mais impactantes já escritas pela Intelligent Systems. Sua trajetória mistura vingança, trauma, redenção e amadurecimento de uma forma que poucos personagens da franquia conseguiram alcançar. O contraste entre o jovem príncipe idealista e o homem consumido pelo ódio durante a guerra é impressionante, tornando sua evolução um dos pontos mais altos de Three Houses.

Em combate, Dimitri é simplesmente assustador. Especialista em lanças, ele possui força, velocidade e crescimento de atributos absurdos, mas seu verdadeiro potencial aparece graças ao seu **Crest of Bladdiyd** e à **Hero Relic Areadbhar**, que aumentam ainda mais seu poder ofensivo. Além disso, com a classe **High Lord** e habilidades como **Battalion Wrath** e **Battalion Vantage**, Dimitri pode entrar em um estado extremamente poderoso: ao perder grande parte da vida, aumenta sua taxa de crítico podendo chegar a praticamente 100% e consegue contra-atacar antes mesmo de os inimigos atacarem. Com a combinação certa de batalhão e estratégia, ele se transforma em uma das unidades mais quebradas de toda a franquia, capaz de derrotar exércitos inteiros praticamente sozinho.



03

Seiros (Fire Emblem: Three Houses)

Seiros é uma das figuras mais importantes de toda a história de Fódlan. Sua presença influencia diretamente praticamente todos os eventos de Three Houses, mesmo séculos após os acontecimentos que moldaram o continente. Conhecida como a fundadora da Igreja de Seiros, ela se tornou uma figura quase lendária, sendo lembrada por sua fé, liderança e pelo papel decisivo na construção da sociedade de Fódlan.

O que mais me fascina nela é o mistério que envolve sua existência. Conforme a história avança, novas camadas são reveladas, transformando completamente a forma como enxergamos o mundo do jogo. Sua verdadeira identidade como uma Nabateana, filha de Sothis e uma das sobreviventes da antiga civilização, mostra o tamanho de sua importância. Além disso, Seiros foi responsável por derrotar Nemesis, o Rei da Libertação, encerrando uma das maiores ameaças da história do continente.

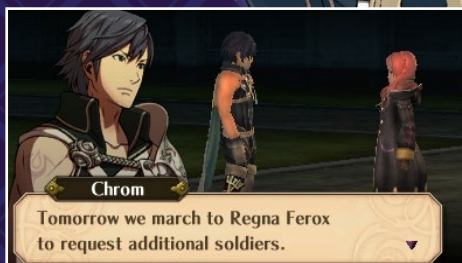
Em termos de poder, poucas personagens da franquia conseguem rivalizar com Seiros. Portadora do **Crest de Seiros**, ela possui uma força extraordinária e empunha a espada **Sword of Seiros** e o escudo **Seiros Shield**, armas lendárias que representam seu legado. Sua habilidade de combate, seus poderes sobrenaturais e o fato de ser considerada a filha mais poderosa de Sothis fazem dela uma das figuras mais impressionantes já criadas pela série.



02

Chrom (Fire Emblem Awakening)

Chrom foi responsável por apresentar Fire Emblem a uma nova geração de jogadores e se tornou um dos rostos mais reconhecidos da franquia. Descendente direto de Marth, o lendário herói de Archanea, ele carrega o peso de uma linhagem histórica que atravessa gerações. O Selo de Naga em seu ombro é uma marca dessa herança, representando sua ligação com os antigos heróis e seu destino dentro da história de Awakening.



Sua personalidade equilibrada, combinando liderança, humildade e coragem, faz dele um protagonista extremamente fácil de admirar. Chrom inspira seus aliados sem jamais parecer inalcançável, sempre colocando seus companheiros e seu povo antes de si mesmo. Sua relação com a lendária espada Falchion reforça ainda mais sua conexão com a história da franquia, já que a arma é um dos maiores símbolos de Fire Emblem e representa o legado deixado por Marth.

Nas batalhas, Chrom é um lorde extremamente eficiente. Sua evolução para Great Lord amplia ainda mais suas capacidades ofensivas e defensivas, tornando-o uma unidade completa durante toda a aventura. Além da **Falchion**, ele possui acesso à habilidade **Aether**, uma das técnicas mais poderosas da franquia, que combina dois golpes consecutivos: o primeiro reduz a defesa do inimigo, enquanto o segundo causa dano aumentado e recupera parte da vida de Chrom. Quando ativada, essa habilidade representa perfeitamente a força do personagem e pode virar completamente o rumo de uma batalha.

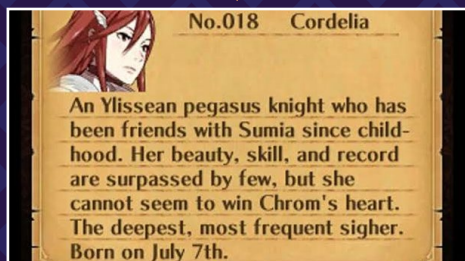
01

Cordelia (Fire Emblem Awakening)

Cordelia ocupa o topo da minha lista por reunir praticamente tudo aquilo que procuro em um personagem de Fire Emblem. Seu design marcante, com a aparência elegante de uma Pegasus Knight e uma personalidade que mistura determinação e delicadeza, faz dela uma das personagens mais memoráveis de Awakening.

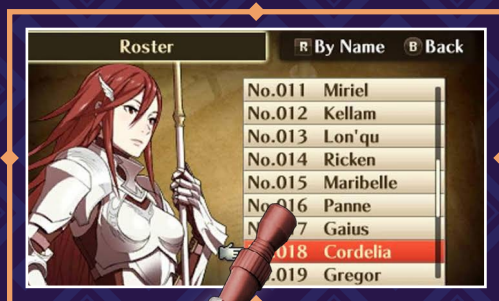


Conhecida como uma das melhores cavaleiras de Ylisse, Cordelia é frequentemente vista pelos outros como alguém perfeita: talentosa, inteligente, habilidosa em combate e capaz de realizar feitos que poucos conseguiriam. Porém, por trás dessa imagem existe uma personagem muito mais humana, que carrega inseguranças e sente que nunca é boa o bastante. Essa diferença entre como os outros enxergam Cordelia e como ela enxerga a si mesma é justamente uma das características que mais gosto nela.





Sua relação com Chrom também é um dos aspectos mais marcantes da personagem. O sentimento que ela guarda pelo príncipe, mesmo sabendo que ele possui outros caminhos e responsabilidades, mostra um lado mais vulnerável de alguém que normalmente parece inabalável. Apesar disso, Cordelia nunca deixa que seus sentimentos atrapalhem seu dever como cavaleira, mantendo sua lealdade e dedicação ao reino.



Como unidade, ela é simplesmente fantástica. Sua classe Pegasus Knight oferece alta mobilidade, excelente velocidade e grande potencial de crescimento. Após evoluir para Dark Flier ou Falcon Knight, Cordelia se transforma em uma das personagens mais poderosas de Awakening. Além disso, ao alcançar a classe Dark Flier, ela pode aprender **Galeforce**, uma das habilidades mais absurdas do jogo, que permite realizar uma ação extra após derrotar um inimigo. Com essa combinação de velocidade, mobilidade e poder ofensivo, Cordelia consegue dominar praticamente qualquer situação de combate.



Legados que atravessam gerações

Escolher apenas dez personagens favoritos de Fire Emblem foi uma tarefa muito mais difícil do que eu imaginava. Diversos nomes acabaram ficando de fora, incluindo personagens que também tiveram um enorme impacto na minha experiência com a franquia ao longo dos anos. Ainda assim, Cordelia, Chrom, Seiros, Dimitri, Ike, Silas, Camilla, Reyson, Celica e Hector representam diferentes momentos da minha jornada pela série e ajudam a mostrar como Fire Emblem consegue criar personagens memoráveis geração após geração.

Um personagem que despertou minha curiosidade foi **Dietrich**, de **Fire Emblem: Fortune's Weave**. Diante disso, foi o Flame Lord que eu iniciei a jornada por Dagda, contudo, muitos novos personagens me chamaram atenção, então deixarei para falar sobre eles no futuro.



Com a chegada de **Fire Emblem: Fortune's Weave** em setembro, esta lista faz parte de uma série especial de matérias celebrando a história da franquia e relembrando os personagens que ajudaram a transformar Fire Emblem em uma das maiores séries de RPG da Nintendo. 



SWITCH 2



por Renzo Raizer

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Felipe Castello



Pokémon Pokopia: Bubbly Basin entrega charme subaquático em uma jornada curta

É inegável que **Pokémon Pokopia** foi um sucesso estrondoso, reunindo o que há de melhor em *Animal Crossing* e na franquia *Pokémon*. Pudemos ver todo esse impacto nas redes sociais durante o lançamento, quando não se falava em outra coisa — ao menos dentro da minha bolha. O spin-off consagrou-se como o melhor da franquia até agora, tornando-se também o jogo de *Pokémon* mais bem avaliado no Metacritic.



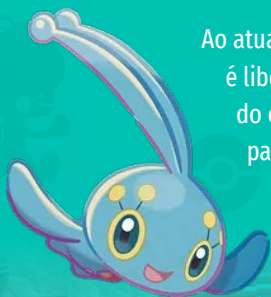
Lembro-me de ter mencionado, em minha análise do jogo base, que o título teria futuro para se manter relevante por um bom tempo, caso recebesse atualizações ou até mesmo colaborações com outras franquias. Não muito tempo após o lançamento, foi anunciado o Expansion Pass, o pacote de expansão do jogo. A novidade está sendo dividida em três partes, e o primeiro conteúdo, intitulado **Bubbly Basin**, é o foco da nossa análise de hoje.



A chegada a Bubbly Basin e o chamado de Popplio



Acho que, a esta altura do campeonato, todos já sabem que, no jogo, assumimos o papel de um Ditto que saiu de sua Pokébola e encontrou o mundo devastado. A partir daí, com a ajuda do Professor Tangrowth, a dupla sai em busca de restaurar o ecossistema para que os humanos voltem a aparecer. Já a DLC funciona como uma extensão natural: antes, podíamos explorar quatro cidades em biomas diferentes para coletar materiais variados; agora, podemos acessar um novo local, bem diferente. Essa nova área está situada no fundo do mar, e, para chegar até lá, precisamos aprender a técnica Dive.



Ao atualizar o jogo, um pequeno diálogo entre você e o Professor Tangrowth é liberado em Bleak Beach, informando que uma nova ilha surgiu no meio do oceano. Ao navegar até lá, você encontrará o Pokémon mítico Manaphy passando mal. Ao ajudá-lo, ele ensinará a técnica Dive, permitindo explorar as profundezas marinhas. Vale destacar que essa introdução pode ser realizada até mesmo por quem não adquiriu a expansão, como parte de uma atualização gratuita do jogo.



A verdadeira novidade da DLC começa a partir daí: caso tenha comprado o Expansion Pass, Popplio aparecerá perto do Pokémon Center de Bleak Beach, pedindo ajuda para restaurar seu lar. Ao segui-lo, ele o levará a um novo portão que dá acesso à nova área — onde é possível explorar, coletar materiais inéditos e encontrar novos Pokémon.



A duração da campanha e a lentidão na água

Falando de maneira geral, achei este novo DLC muito curto. Tudo bem que ainda teremos mais duas partes pela frente, mas, como esta análise é focada nesta parte específica, vou avaliá-la de forma isolada. Completei as missões principais em cerca de cinco horas de jogatina. Claro que, se você for aquele tipo de jogador que gosta de construir e decorar tudo do seu jeito, o tempo útil vai disparar — Pokémon Pokopia é o tipo de título com potencial para horas infinitas. Além disso, a expansão traz 50 novos Pokémon para encontrar e novos habitats para descobrir.



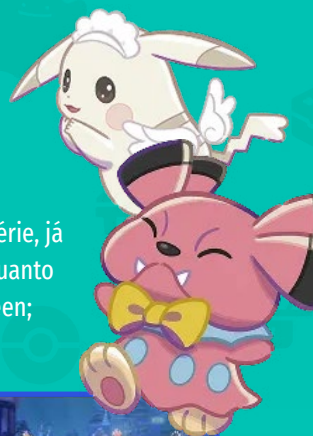


O DLC também aprofunda algumas mecânicas já existentes no jogo principal. Por exemplo: agora podemos cultivar melancias e usá-las para preparar smoothies, que aprimoram a nossa habilidade Surf na água, permitindo uma locomoção bem mais rápida. Antes de desbloquearmos essa habilidade, no entanto, devo pontuar que a locomoção pela água é bastante lenta — o que, depois de um certo tempo, começa a se tornar meio cansativo.



Um dos pontos mais legais do pacote é a exploração do fundo do oceano. Podemos nos aventurar no que chamamos, no mundo real, de zona abissal — um bioma onde tudo é completamente escuro e, para enxergar, precisamos carregar fontes de luz ou utilizar corais bioluminescentes. Essa parte foi a minha favorita na expansão, pois despertou em mim um verdadeiro espírito de explorador enquanto eu descobria novos materiais e receitas inéditas.

O visual da nova cidade também me agradou bastante: toda a estética do fundo do mar é belíssima. O Templo do Mar, que construímos para Manaphy, é extremamente charmoso — sem falar da linha de móveis com pérolas que podemos fabricar. Mas, conforme avançamos na exploração, percebemos que estamos, na verdade, na antiga cidade de Cerulean, onde, nos primeiros títulos da franquia, ficava o ginásio da Misty. Afinal, não é mais segredo para ninguém que as regiões exploráveis de Pokopía são locais do primeiro jogo da série, já que o spin-off se passa em Kanto. É muito bacana esbarrar nesses cenários enquanto jogamos, revivendo locais pelos quais passamos em Pokémon FireRed & LeafGreen; traz uma nostalgia deliciosa reconhecer essas áreas sob uma nova perspectiva.





O saldo de uma expansão focada no charme visual e no colecionismo

Em resumo, **Pokémon Pokopia: Bubbly Basin** é uma expansão divertida e visualmente encantadora. Apesar de a campanha principal ser curta para quem busca apenas cumprir objetivos rápidos, a DLC cumpre, com louvor, seu papel de renovar o fator replay. Para os entusiastas de construção, decoração e colecionismo, a adição de 50 novos Pokémon, habitats inéditos e receitas exclusivas garante dezenas de horas extras de diversão. 



✓ Prós

- A exploração subaquática traz um clima de descoberta único e fascinante;
- A adição de 50 novos Pokémon, habitats inéditos e receitas novas amplia consideravelmente as opções de personalização;
- A atualização gratuita que introduz a técnica Dive e o evento inicial com Manaphy garante conteúdo novo mesmo para quem não comprou o DLC.

✗ Contras

- A campanha principal da expansão é bem curta, podendo ser finalizada em cerca de cinco horas por quem foca apenas nas missões;
- A locomoção inicial é muito lenta, deixando o jogo um pouco cansativo;
- Por ser apenas a primeira parte de três do Expansion Pass, o volume de novidades estruturais pode parecer modesto se avaliado isoladamente.



Pokémon Pokopia: Bubbly Basin (Switch 2)

Desenvolvedor Game Freak, Koei Tecmo

Gênero Simulação, Aventura

Lançamento 05 de agosto de 2026

Nota

7.0

Leve a Nintendo Blast para a sua coleção!

Essa é a primeira edição impressa da revista Nintendo Blast, e o



Compre a sua revista impressa na loja Warpzone:

 **WARPZONE**

Complete sua coleção! Disponíveis nas lojas digitais:

 **Google Play**

 **Amazon**

Ou acesse nosso site: nintendoblast.com.br/revistas

SWITCH 2

por **Guilherme Lima**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



オービタルズ ORBITALS

Orbitals esbanja estilo em dose dupla

Nos últimos anos, alguns títulos focados em construir uma aventura totalmente cooperativa, com direito à jogatina local, têm aparecido no mercado e conseguido cavar um grande nicho. **Orbitals** é mais uma excelente adição a esta lista, e que oferece algo extra: uma apresentação fortemente inspirada em animes dos anos 1980 e 1990. O resultado é um jogo divertido e, principalmente, unicamente estiloso.

Vasculhando pelas estrelas

A trama de *Orbitals* começa no passado e no espaço. Acompanhamos os protagonistas, Maki e Omura, como crianças enfrentando uma enorme calamidade espacial que afeta a espaçonave lar de todo seu grupo social. Graças a artefatos capazes de preservar suas almas, eles conseguem sobreviver ao desastre, mas o trauma continua.



Quinze anos depois, já jovens adultos, ambos terão que desbravar este cosmos pós-apocalíptico em busca de dispositivos capazes de aumentar a proteção da base de sua tripulação, temendo um novo desastre. Guiados por Toguen, o capitão, a dupla deve utilizar uma pequena nave para descobrir os mistérios e rastros deixados por estes ambientes cósmicos.



A história de *Orbitals* pode parecer confusa de início — o jogo pouco explica o contexto da premissa e da missão dos protagonistas. Contudo, no decorrer da progressão, seus desdobramentos tornam-se simples e óbvios o suficiente para entender, tornando o maior elemento de destaque da narrativa a interação e o carisma dos personagens.



Maki e Omura funcionam bem como dupla, ambos tendo personalidades distintas o suficiente e que são agradáveis de ver. Suas interações com objetos e até outros personagens da espaçonave realçam seu carisma — e até nos deixam com um gostinho de quero mais, afinal, por exceção de Togen e Kinakoko, pouco os vemos interagir de forma mais profunda com o restante da simpática tripulação.

★ Duas mentes pensam melhor que uma



Assim como It [Takes Two](#) e [Split Fiction](#), a jogabilidade de Orbitalis é obrigatoriamente cooperativa com dois jogadores. Há várias formas para que duas pessoas consigam aproveitar a jornada, e isso é um grande mérito. Entre as opções, podemos jogar localmente; dividir telas via GameShare; ou até jogar em conjunto via internet — vale lembrar que os desenvolvedores até disponibilizam um passe de amigo por cópia para facilitar este processo.



Durante a campanha, ambos os jogadores terão que navegar pelo espaço com sua nave e aventurar-se por locais desconhecidos resolvendo puzzles e desafios de plataforma. A tela fica dividida em maior parte do tempo, e as mecânicas funcionam de forma assimétrica, o que significa que é comum que cada personagem tenha sua própria tarefa única a resolver. Um exemplo claro é a nave, em que um personagem fica a cargo de controlá-la e o outro deve apossar-se de suas armas para conseguir defendê-la de inimigos ou objetos cósmicos — o que ressalta a ajuda mútua em batalhas especiais.



Apesar disso, Orbitalis garante que a experiência seja honesta e tranquila para ambos os jogadores. Durante minhas sessões, raramente sentia que a dificuldade estava elevada e que, por exemplo, a resolução de um puzzle era enigmática demais.

Por um lado, isso ocasionalmente causa pouca fricção e uma sensação de que a aventura está lhe guiando pelas mãos, o que pode desagradar alguns jogadores. Isso é notável em elementos como a navegação da nave, que é linear ao ponto de não conseguirmos controlar o eixo Y de sua movimentação na maior parte do tempo.





PLAYER 2

MAKI

OMURA

オムラ

Por outro, a experiência é criativa o suficiente para te manter, assim como seu parceiro, vidrado no que está acontecendo. Ao explorar os cantos do espaço, normalmente cada personagem pode manusear algum tipo de arma ou mecanismo, que pode variar de uma espécie de pistola até um chicote. Além de garantir uma variedade nos desafios, os gadgets também tornam a cooperação entre os jogadores mais inventiva, graças a seus diversos tipos de uso.



Um dos destaques é um momento em que um personagem pode utilizar um dispositivo que possui espíritos ou objetos. Enquanto um jogador utiliza-o para possuir um pequeno robô capaz de atravessar lava — mas que anda automaticamente adiante —, o outro deve subir em uma plataforma que o robô está carregando, desviando da lava e fazendo com que ambos consigam chegar ao outro lado.

Charme irresistível

Em compensação, o que realça toda a jogabilidade de *Orbitals* é o conjunto de sua apresentação visual. Os desenvolvedores abraçam totalmente a estética de animes mais retrô, especialmente aqueles da década dos anos 1980 e 1990, e isso é notável de diversas formas. Logo ao começar, a animação ao movimentar Maki e Omura já demonstra uma quantidade de frames mais baixa — mas sem perder a responsividade —, que dão a sensação de uma movimentação mais cadenciada, comum em animações mais antigas que possuíam maior limitação na quantidade de quadros.

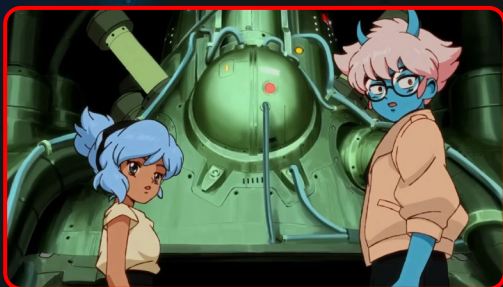


Os designs dos personagens, sejam dos protagonistas, da tripulação ou até de alguns NPCs, também saltam aos olhos, com características muito fortes — seja a cabeça com linhas rígidas ou os olhos grandes. Toda a animação do mundo eleva ainda mais o charme: durante a aventura, Maki e Omura poderão interagir com diversos objetos e criaturas, e o resultado é sempre algo que nos faz esboçar um pequeno sorriso — como, por exemplo, quando brincam com seu gatinho alien de estimação.



O jogo divide sua progressão em episódios e também conta com cutscenes animadas em um estilo de animação japonesa antiga, o que dá a sensação de estarmos experienciando e ao mesmo tempo assistindo um desenho ao lado de um amigo. Vale notar que o título está totalmente traduzido para o português brasileiro, e ainda contém configurações extras de áudio, permitindo que você, por exemplo, mantenha a legenda em português mas coloque o áudio em japonês — quase como a experiência clássica de assistir a um anime legendado.

Fechando o pacote de apresentação artística, ainda temos as músicas, que embora estejam presentes em pouca quantidade e repitam-se muito, complementam o ambiente e a aventura. Como destaque, temos a presença de uma música-tema muito viciante, cantada por Mami Ayukawa, artista que também canta a primeira abertura da clássica animação Mobile Suit Zeta Gundam.



Or-bi-tals!

Orbitals é uma aventura cooperativa curta e bem simples. Em diversos momentos, senti que podíamos ter aproveitado um pouco mais deste mundo cósmico criado, talvez justamente por sua construção realizada com tanto esmero, que deixa um gostinho de quero mais.



As animações e estética geral elevam todo o pacote apresentado, e tornam-no uma aventura indispensável para jogar-se em dupla — seja para passar tempo de qualidade com uma outra pessoa ou para sentir que voltou ao tempo assistindo a um anime longínquo da sua infância. 

✓ Prós

- Apesar da curta duração, há uma grande variedade de desafios e mecânicas;
- Múltiplas formas para jogar no modo cooperativo;
- Estética e apresentação visual muito inspiradas;
- Tradução para português brasileiro, com direito a várias opções de áudio e legenda.

✗ Contras

- Poucos coletáveis e incentivo à exploração;
- Repetição de músicas;
- Baixa dificuldade pode afastar alguns jogadores.

Orbitals (Switch 2)
Desenvolvedor Shapefarm
Gênero Ação, Aventura, Cooperativo
Lançamento 03 de setembro de 2026



Nota **8.5**

Leve a Nintendo Blast para a sua coleção!

Essa é a nossa terceira edição impressa da revista Nintendo Blast, e comemoramos a nossa ducentésima edição. Colecione!



WARPZONE

Ou acesse nosso site: nintendoblast.com.br/revistas

SWITCH

SWITCH 2



por Alveni Lisboa

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Leandro Alves

Entre cristais e pixels: Final Fantasy Resonance promete ponto de equilíbrio entre passado e futuro

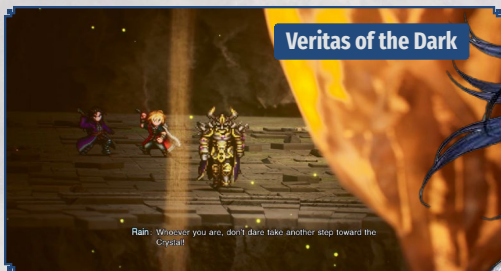
Há algo curioso em **Final Fantasy Resonance**: mesmo sendo uma produção nascida de um jogo mobile, sua primeira impressão é a de um retorno às origens. A aventura da Square Enix aposta em combate por turnos, cristais, airships, invocações e heróis lendários da franquia, mas sem abrir mão do visual nostálgico do pixel. Depois de experimentar a demonstração, fica a sensação de uma tentativa consciente de equilibrar nostalgia e modernidade, sem transformar a experiência em uma simples viagem ao passado.

Um novo capítulo para uma velha fórmula

Final Fantasy Resonance nasceu a partir do primeiro arco narrativo de **Final Fantasy Brave Exvius**, RPG mobile lançado em 2015. A versão para consoles, porém, está longe de ser uma simples adaptação: a Square Enix reconstruiu e expandiu o material para transformá-lo em uma aventura de RPG tradicional.



No centro da história estão **Rain** e **Lasswell**, cavaleiros do reino de Grandshelt. Rain comanda uma esquadra de airships e recebe a missão de investigar o Santuário da Terra, onde a barreira que protege o cristal local está enfraquecendo. No interior do santuário, os dois encontram um misterioso guerreiro de armadura negra, que os derrota e destrói o Cristal da Terra diante deles. Ao retornarem a Grandshelt, descobrem que o reino também está sob ataque de **Veritas of the Dark**, que pretende destruir os cristais espalhados pelo mundo.



Estética familiar e renovada ao mesmo tempo

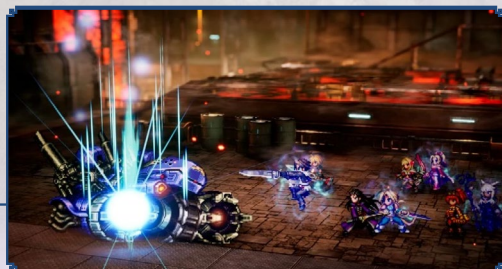
Resonance é o primeiro jogo da série principal a adotar oficialmente a estética HD-2D, misturando personagens em pixel art com ambientes tridimensionais, iluminação moderna e efeitos de profundidade. Nas cenas cinematográficas, modelos tridimensionais são convertidos para uma aparência pixelizada, resultando em animações com movimentos de câmera e enquadramentos elaborados.



Fina



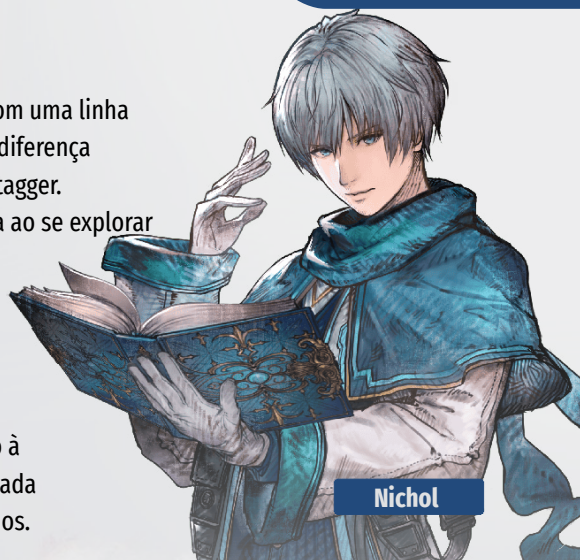
Nas batalhas, a técnica ganha ainda mais vida: os personagens se movimentam, apresentam expressões e possuem animações que dão dinamismo aos sprites, evitando a sensação de que estão apenas esperando sua vez de atacar.



Combate quer fazer você pensar

O sistema segue a tradicional estrutura por turnos, com uma linha do tempo mostrando a ordem das próximas ações. A diferença aparece com as fraquezas elementais e na barra de Stagger. Cada inimigo possui uma barra que pode ser reduzida ao se explorar pontos fracos. Quando chega a zero, o adversário fica atordoado, perde sua ação e passa a sofrer mais dano, concedendo uma ação extra ao grupo.

Se todos os adversários forem atordoados ao mesmo tempo, acontece um Sweeping Stagger, dando à equipe uma ação adicional. Descobrir a fraqueza de cada inimigo passa a fazer parte do planejamento dos turnos.



Nichol



Visions colocam a história na batalha

As Visions são essências cristalizadas de personagens lendários da franquia, que concedem habilidades e melhorias em atributos. É aqui que a nostalgia entra em campo: **Cloud**, **Terra**, **Warrior of Light**, **Shantotto** e **Y'shtola** estão entre os personagens que podem aparecer.

Cada integrante pode equipar uma Vision por vez, mas as habilidades aprendidas podem continuar disponíveis depois da troca, desde que o custo seja respeitado — uma camada que lembra o antigo sistema de jobs da série.

As Visions também aparecem em santuários espalhados pelo mundo, onde é possível



revisitar acontecimentos relacionados a elas, agradando fãs antigos sem exigir conhecimento prévio da franquia.



Um mundo para explorar

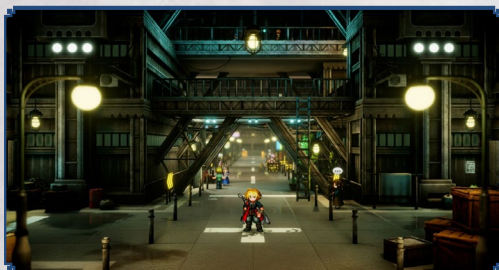
A exploração segue a estrutura tradicional de RPG japonês, com cidades, masmorras, áreas abertas, NPCs e atividades opcionais. O mundo se expande conforme Rain e seus companheiros avançam, incluindo o uso do airship para alcançar novas regiões.

Entre os locais estão Dilmagia, Machinopolis — cidade industrial famosa pelos airships — e Olderion, cidade aquática protegida por uma tradição ligada ao Cristal da Água. Cristais, moogles, espers, airships e chocobos também fazem parte desse universo.

Lid, engenheira de airships, chama atenção: ela trabalha ao lado de Mechabo, um chocobo mecânico criado por ela mesma, que pode lutar e receber habilidades especiais por meio de missões.



Lid



Demonstração generosa

A demo apresenta todo o primeiro capítulo e oferece entre três e cinco horas de conteúdo, dependendo do ritmo do jogador. O progresso poderá ser transferido para a versão completa.

A duração estendida permite conhecer cidades, explorar áreas, participar de combates, testar as Visions e entender o sistema de Stagger, além de acompanhar a história e perceber como as mecânicas trabalham juntas.

A experiência deixa claro que os combates se tornam mais interessantes conforme os inimigos ficam mais resistentes. Em confrontos mais difíceis, é preciso administrar cura e recursos, identificar fraquezas, planejar ações extras e lidar com adversários capazes de atingir toda a equipe ou convocar criaturas auxiliares.



Carta de amor sem cheiro de naftalina

Talvez o maior mérito de Final Fantasy Resonance seja não parecer um produto criado apenas para satisfazer quem sente saudade dos RPGs dos anos 1990. O game recupera personagens clássicos, pixel art e combate por turnos, mas utiliza tecnologia moderna para apresentar tudo isso sob uma nova perspectiva.

Ainda é cedo para saber se a narrativa conseguirá sustentar a aventura completa, mas a demonstração oferece uma amostra generosa e mostra um RPG confortável entre diferentes eras da franquia. Por enquanto, os cristais estão brilhando, os airships estão prontos para decolar, e Rain e seus companheiros têm uma fantasia própria para construir. 



Final Fantasy Resonance (Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG

Lançamento 22 de outubro de 2026

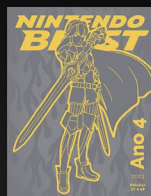
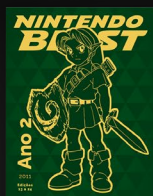




Assine grátis nossas revistas!

Receba todas as edições digitais das revistas com o canal **Banca Blast** no WhatsApp e Telegram! Seja membro e ative as notificações para ser avisado quando uma nova edição for lançada.

nintendoblast.com.br/assine



Complete sua coleção com os pacotes digitais da revista, disponíveis na **Google Play** e **Amazon**.