



## Guia de Review (2026)

**Título:** RoboGAL: Gaga Delta Lady

**Plataformas:** Steam

**Data de lançamento:** 29 de outubro de 2026

**Preço:** R\$ 24,99 (R\$ 19,99 por tempo limitado após o lançamento, 20% de desconto)

**Idiomas:** Português do Brasil, inglês, japonês, chinês simplificado, chinês tradicional e coreano

**Duração estimada da primeira conclusão:** 3 horas de gameplay (Modo Clássico)

**Desenvolvedora:** TwinkleSoft

**Publicadora:** Nuntius Games

A desenvolvedora TwinkleSoft e a publicadora Nuntius Games desejam boas-vindas a Plutobell!

Agradecemos o interesse em produzir conteúdo sobre RoboGAL: Gaga Delta Lady. Nas linhas a seguir, trazemos algumas orientações e dicas para que você possa realizar sua cobertura da melhor maneira possível.

**Embargo de análise e produção de conteúdo: 28 de outubro, 18h  
(horário de Brasília)**

**Obs.:** Pedimos que **evite revelar as fraquezas das chefes do jogo** na sua cobertura antecipada a fim de preservar a experiência do público geral.

**RoboGAL: Gaga Delta Lady é um jogo desafiador**, remetendo ao nível de dificuldade de clássicos do Nintendinho baseados em tentativa e erro. O jogo se apoia na qualidade do seu design e carisma para deixar os jogadores grudados até conseguir superar seus obstáculos e terminar a campanha.

É possível escolher entre três níveis de dificuldade: **Suave**, **Clássico** e **Lunático** — todos oferecendo seus respectivos níveis de desafio.

- **Modo Suave:** Indicado para iniciantes que gostam de apreciar uma experiência não tão complicada. As vidas são ilimitadas e o dano recebido, reduzido. Ainda é um pouquinho desafiador, no entanto;
- **Modo Clássico:** A base utilizada para o balanceamento do jogo. As vidas são limitadas e perdê-las até zerar significa refazer a fase inteira. Os espinhos causam morte instantânea e itens distribuídos pela fase podem ser coletados somente uma vez até sair delas;
- **Modo Lunático:** Um modo brutal que exige planejamento e sorte. Perder todas as vidas resulta em perda total do progresso. O jogador toma mais dano de inimigos e obstáculos, há menos pontos de salvamento e itens e não é possível sair das fases até concluí-las.

#### Dicas para a sua cobertura:

- Mesmo que você tenha experiência em jogos de ação e plataforma, **é recomendável começar no Modo Suave**. As últimas fases do jogo são bastante desafiadoras. Depois de vencer na dificuldade mais baixa, a Clássica tende a ser ainda mais divertida.
- **É extremamente recomendado começar pela fase da HANA-SOL** (a chefe de planta). Cada chefe tem fraqueza a uma arma específica. Quando atingida com essa arma, ela recebe mais dano e fica alguns instantes paralisada. Ao fim do documento, compartilhamos a lista de fraquezas para evitar spoilers.
- O jogo tem opções de acessibilidade, localizadas na guia Controles do Menu Opção. Escolhas úteis são **Autocharge** (carrega a arma automaticamente), **Autoshoot** (atira sem parar com o botão apertado) e **Slide = Baixo + Pulo** (desligue se estiver fazendo o comando acidentalmente. Slide pode ser feito também com o botão B).
- É possível acumular vidas e tanques de energia coletando-os e saindo da fase logo em seguida. Esta dica não funciona no Modo Lunático.
- Algumas telas podem ser resetadas (voltar a posição de inimigos e objetos) simplesmente voltando para a tela anterior. Caso não consiga progredir, tente isso.

### Chefes e suas fraquezas (selecione o texto para revelar a informação)

- Hana-Sol: [REDACTED]
- Char-Wuf: [REDACTED]
- Echo-Miz: [REDACTED]
- Kepa-Gill: [REDACTED]
- Emi-Toche: Não tem, mas o [REDACTED] pode derrotar rapidamente o urso gigante que ela invoca e também serve de isca para os mísseis e bombas que ela arremessa mirando o player.
- Kai-Lone: [REDACTED]
- [REDACTED]: Não tem.

**Obs.:** Todas as armas são úteis durante todo o jogo, em todas as fases, e a maioria funciona bem em todos os chefes. Experimente e faça o máximo de uso que puder de cada uma delas.

Algumas armas também têm habilidades especiais:

- **Aqua Sing** (notas musicais): Rebate projéteis. Segurando o botão de tiro, ela forma um escudo em volta da protagonista Rei-Bo.
- **Flame Claw** (garra): Uma das armas mais fortes do jogo. Usar rasteira com ela equipada muda o movimento para uma investida invencível.

Outras armas e técnicas úteis:

- **Metal Box**: Ela sempre acerta um inimigo próximo, causando muito dano. Útil contra todos os chefes e inimigos difíceis de alcançar;
- **Twin Vision** (clone): Atrai os tiros do inimigo para ele, dando um descanso para o jogador em algumas telas ou chefes;
- **Garden Vine** (planta): Ela corre por paredes, acertando inimigos que estão posicionados para atrapalhar ou como armadilha. Especialmente útil contra as empregadas do aspirador na fase da Kai-Lone;
- **Tropeço**: Apertar o Y faz a Rei-Bo cair de cara no chão. A princípio, é só um botão engraçadinho, mas você pode desviar de objetos com isso. Ser atingido durante a queda reduz todo o dano para um risquinho de vida.

Press kit: [https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1IsU9Ni\\_M3xmnHa6tqph0Hbe58NHZGWoZ](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1IsU9Ni_M3xmnHa6tqph0Hbe58NHZGWoZ)

Contato: [cm@nuntiusgames.com](mailto:cm@nuntiusgames.com)

**Divirta-se com o jogo!**