

# GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST.COM.BR

## Dicas e truques

Death Stranding 2: On the Beach:  
dicas para portadores iniciantes

## Análise

NINJA GAIDEN: Ragebound é pura  
ação frenética 2D com alma 16-bits

#88

AGO  
2025



SILENT HILL f

## O horror floresce novamente

O nevoeiro volta a cair, mas dessa vez acompanhado de pétalas vermelhas que escondem segredos ainda mais sombrios. Em *Silent Hill f*, somos convidados a encarar um novo capítulo da clássica franquia de terror, onde a atmosfera sufocante e o medo do desconhecido se entrelaçam com uma narrativa misteriosa. Além da nossa prévia especial, esta edição traz muita variedade: a ação frenética de *NINJA GAIDEN: Ragebound*, a análise de *Dragon Ball Z: Kakarot – DAIMA*, que explora as camadas do Reino dos Demônios, e um mergulho duplo em *Death Stranding 2: On the Beach* – com dicas para iniciantes e nossa análise completa da nova jornada de Sam Porter Bridges. Prepare-se para mergulhar em mundos sombrios, intensos e cheios de emoção. Boa leitura! — **Leandro Alves**



**DIRETOR EDITORIAL**  
Leandro Alves

**GAME  
BLAST**

**Editorial**

**DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO**  
Leandro Alves  
Sérgio Estrella



**DIRETOR DE PAUTAS**  
Farley Santos  
Leandro Alves



**SUPERVISOR  
DE REVISÃO**  
Ives Boitano



**DIRETOR DE  
ARTE/ CAPA**  
Leandro Alves



**SUPERVISOR DE  
DIAGRAMAÇÃO**  
Felipe Castello



**REDAÇÃO**  
Farley Santos  
João Pedro Boaventura  
Lucas Oliveira



**REVISÃO**  
Beatriz Castro  
Juliana P. dos Santos  
Mariana Marçal  
Vitor Tibério



**DIAGRAMAÇÃO**  
Felipe Castello  
Leandro Alves



| PRÉVIA

**03**

*Silent Hill f: O horror volta a florescer*



| PRÉVIA

**13**

*Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles*



| ANÁLISE

**21**

*Death Stranding 2: On the Beach*



| ANÁLISE

**34**

*NINJA GAIDEN: Ragebound*



| ANÁLISE

**44**

*Dragon Ball Daima: Aventura Pelo Reino dos Demônios*



| DICAS E TRUQUES

**53**

*Death Stranding 2: On the Beach: dicas para portadores iniciantes*



PC

PS5

XSX



por João Pedro Boaventura

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Felipe Castello



# SILENT HILL f

## O horror volta a florescer

A última década da Konami foi marcada por uma crise de identidade. Por anos, insistindo em uma estratégia voltada para jogos mobile e como serviço, muitas de suas marcas icônicas foram ostracizadas no período. Nos últimos anos, entretanto, ela parece estar reencontrando seu rumo ao dar mais atenção às suas marcas mais clássicas. **Silent Hill f**, então, representa um retorno à forma no primeiro jogo original, de grande porte, da série desde 2012.

## O som da cigarra que **prenuncia o nevoeiro**

O verão japonês, que contempla o equivalente ao inverno brasileiro, é um período curioso. A chegada do calor é, historicamente, atrelada a inúmeros festivais locais que, por sua vez, são conduzidos devido às inúmeras crenças locais e mitos sobrenaturais que permeiam o imaginário, especialmente das comunidades interioranas do país.



Ebisugaoka é um desses povoados e o palco de **Silent Hill f**. É onde vive Hinako Shimizu, uma garota que passa seus dias tentando evitar, a todo custo, o pai bêbado e abusivo, enquanto vive à sombra da imagem perfeita cultivada por sua irmã mais velha. Sem conseguir se encaixar entre os colegas, Hinako decide, então, seguir na contramão do que se espera dela, agindo de forma totalmente contrária ao papel de gênero que se espera dela, especialmente durante a década de 1960.

O estilo de vida da jovem se mescla perfeitamente com a paisagem de Ebisugaoka, que é escura, fria e úmida, além de sinuosamente vertical. O sufixo *-gaoka*, inclusive, pode se referir a “colina” (*hill*, em inglês), com uma paisagem estéril e construções amontoadas que fazem a transversalidade urbana se parecer com um labirinto.



Embora deprimido, trata-se do mundo comum e, portanto, de um local familiar. Essa previsibilidade triste, entretanto, não dura muito tempo, uma vez que uma neblina misteriosa logo toma conta do local, transformando-o em um ambiente onírico, onde uma bela vegetação carmesim assola a vegetação urbana.

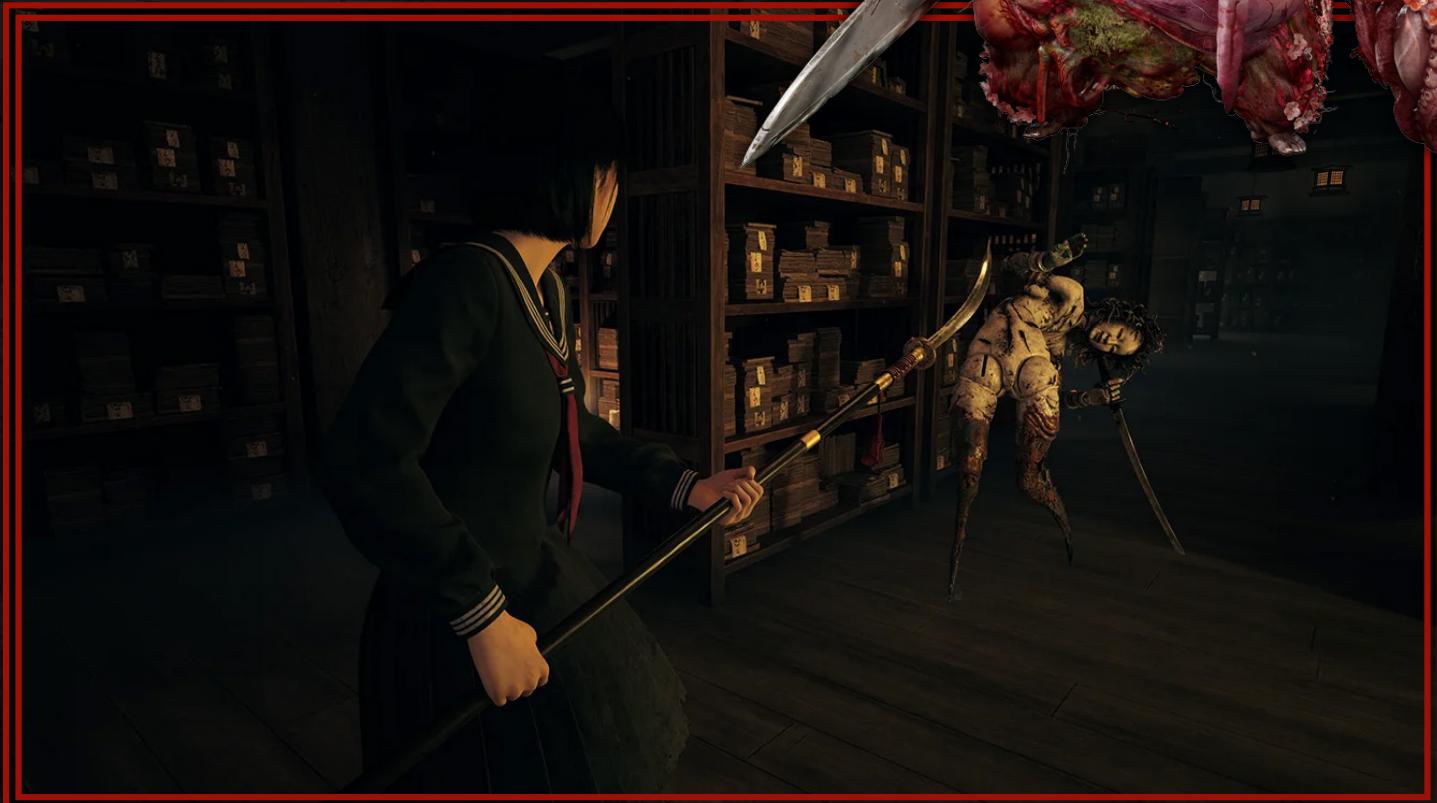


A névoa sobrenatural que toma a cidade traz à tona um dos principais motes do game: a linha tênue entre o grotesco e o sublime. Um dos produtores do jogo, Motoi Okamoto, chegou a declarar, em uma entrevista, que “*o terror dentro da beleza*” é um conceito inerente ao horror japonês. Segundo ele, há algo inquietante no que se torna bonito demais.

O jogador de *Silent Hill* f, portanto, precisará enxergar o mundo através de uma jovem cujas inseguranças, em relação à aparência física e à potencial disforia de gênero, acabam se materializando como uma atmosfera alternativa, o que potencialmente consolida o game como um legítimo representante de sua marca.

## Mestres do Terror

Silent Hill f é a primeira produção original da série desde o lançamento de Downpur, há mais de dez anos. O desafio do time de desenvolvimento em relação a uma marca que ficou longe do grande público por tanto tempo é promover um retorno que consiga gerar uma mudança significativa na sua identidade, ao mesmo tempo em que resgate sua essência original.



Segundo outra declaração de Okamoto, esse conjunto de ideias aparentemente contrastantes – tal como a beleza e o horror que ditam o tema principal de Silent Hill f – se embasa no objetivo de resgatar a essência japonesa da série, diluída devido às influências ocidentais nos jogos de horror japoneses, mesmo que a série sempre tenha correspondido a um casamento entre essas duas vertentes. Assim, a Konami decidiu se debruçar um pouco mais sobre a ambientação oriental como forma de equilibrar essa dualidade.



No intuito de concretizar essa perspectiva, a Konami, então, recrutou um time com um histórico de peso no que diz respeito ao terror psicológico japonês. O roteiro, por exemplo, ficará a cargo de Ryukishi07, autor da consagrada Higurashi (da série When They Cry). A novel em questão conta a história de Rika, uma garota que, por cem anos, revive o verão de 1983 em loop. Em todas as vezes, ela nunca passa do dia 23 de junho, morrendo e revivendo sem as memórias sobre como foi assassinada ou quem cometeu o crime.



A escolha de ambientar a história na fictícia Ebisugaoka, inspirada na região do monte Kanayama, não é apenas por estética. Trata-se de um conjunto, uma vez que o mergulho em um Japão dos anos 60, recriado com fidelidade histórica, nesse tipo de ambientação, potencializa o estilo de escrita de Ryukishi07, que tem como objetivo destacar a passagem do tempo nesse tipo de local isolado dos grandes centros urbanos e como a arquitetura também reflete o estilo de vida de seus habitantes.

A trilha sonora conta com o retorno de um veterano: Akira Yamaoka, cujos créditos de composição serão divididos com Kensuke Inage, especialista em música japonesa tradicional e responsável por assinar trabalhos como a série *Samurai Warriors* (da Koei Tecmo) e do último game da série *Samurai Shodown*, da SNK.

## Vulnerabilidade como **fonte do medo**

Apesar de abraçar suas origens orientais, *Silent Hill* ainda tem a intenção de manter os três elementos clássicos de jogabilidade que definem a franquia: exploração, combate e quebra-cabeças. Ainda assim, algumas mudanças foram promovidas com o objetivo de adequá-los à nova ambientação.



Uma delas é a restrição do combate ao corpo a corpo. As armas de fogo, presentes em jogos anteriores da franquia, darão lugar, essencialmente, ao improviso, como canos, martelos e outras ferramentas que possam ajudar Hinako a se defender contra as entidades que espreitam seu caminho; ou ainda armas clássicas, como a naginata.



Tentando seguir na contramão dos jogos de horror modernos, a ideia é manter a protagonista vulnerável, sem tantos elementos de ação responsáveis por minimizar o sentimento de horror derivado da impotência diante dos cenários apresentados pelo game. Ainda assim, ela terá acesso a um sistema de esquivas que, quando realizadas com precisão, poderão desacelerar o tempo e permitir a execução de contra-ataques.

Dentro dessa proposta, também foram implementados medidores de fôlego e sanidade. O primeiro se correlaciona às aptidões físicas da personagem, enquanto o segundo pode ser exaurido caso ela passe muito tempo encarando os inimigos diretamente, sendo psicologicamente consumida pela influência dessas entidades. Assim, será necessário encontrar a sinergia entre o instinto de atacar e o de evitar o contato direto.



As práticas culturais japonesas também foram enraizadas na própria jogabilidade, como a possibilidade de realizar oferendas nos santuários a fim de receber *omamoris*, amuletos capazes de conceder melhorias permanentes à protagonista, como recompensa. O mesmo também vale para os quebra-cabeças, que exigirão certo conhecimento dos símbolos mitológicos para serem solucionados e que, por sua vez, também poderão fornecer pistas a respeito dos outros personagens e do resto do mundo ao seu redor.

Um exemplo já revelado pelo time de desenvolvimento é o puzzle do arrozal, cujos espantalhos se parecem com colegas de Hinako. Ela deverá identificar qual deles indica o caminho certo a ser seguido através de detalhes sutis. Com consequências perante o erro, esses enigmas não consistem apenas em resoluções que abrem caminhos de forma lógica, a dúvida também é capaz de provocar o medo na protagonista e, por consequência, no jogador.

## Psicologia junguiana com um **toque oriental**

Como um bom terror psicológico que não denuncia seu funcionamento logo de cara, Silent Hill f deverá se afastar das explicações didáticas e seguir por um caminho de exposição fragmentada, característica que ajudou a consolidar a série no imaginário popular como uma alternativa à Resident Evil, por exemplo.



Assim, o enredo se revelará aos poucos, através de diálogos com outros personagens, anotações espalhadas pelos cenários ou pela observação das dicas trazidas pelo próprio ambiente. Em vez de entregar respostas imediatas, o jogo deverá instigar o jogador a interpretar e conectar símbolos, reforçando a sensação de mistério.

Como de praxe na franquia, a própria cidade de Ebisugaoka funciona como um reflexo psicológico da protagonista. As ruas tomadas pela flora rubra e as criaturas grotescas, compostas de pétalas e carne, deverão simbolizar as inseguranças de Hinako em relação àqueles ao seu redor.

Símbolos visuais também se farão presentes na trama a fim de trazer mais respostas (ou dúvidas) sobre o enredo. A iconografia da raposa, por exemplo, é uma representação da divindade conhecida como O-Inari, normalmente associada à fertilidade e à transformação. O animal, cultuado com certo afínco naquele povoado interiorano, surge em diversos elementos religiosos e reforçam a abordagem de temas como metamorfose, servindo como metáforas dos traumas de Hinako.

Silent Hill f, então, deverá abordar temas como abuso, isolamento, repressão e o peso das escolhas pessoais, mantendo a abordagem clássica da franquia de transformar traumas íntimos em manifestações sobrenaturais. Mais do que sobreviver em Ebisugaoka, o desafio do jogador será enfrentar horrores que são reflexos de dores internas, carregando o peso do passado e a constante dúvida: até que ponto o verdadeiro inimigo não estará dentro da própria protagonista?

## Bem-vindo de volta à **Silent Hill**

A aceitação positiva do remake de Silent Hill 2 mostrou que o público realmente anda ansioso por experiências de horror densas que, na última década, acabaram sendo substituídas por aquelas de abordagem mais visceral, que beiram a ação. Silent Hill f, então, surge como oportunidade perfeita para expandir essa ressurgência da franquia, agora explorando novas camadas culturais aliadas à já clássica tradição em materializar pesadelos visuais dos traumas pessoais. Se a reimaginação de Silent Hill 2 conseguiu reacender a chama da série, este novo título poderá ser o pontapé determinante para seu futuro. **B**



**Silent Hill f (PC/PS5/XSX)**

**Desenvolvedor** NeoBards Entertainment

**Gênero** Horror de sobrevivência

**Lançamento** 25 de setembro de 2025





**nintendo**

**BARATO**

**Encontre onde estão mais baratos os produtos Nintendo no Brasil, veja histórico de preços e reviews dos jogadores**

[nintendobarato.com.br](http://nintendobarato.com.br)

[linktr.ee/nintendobarato](http://linktr.ee/nintendobarato)

**Siga o Coelho nas redes sociais!**



@coelhonojapao



@rodrigocoelhoc



@rodrigocoelhoc



@rodrigocoelhoc



**Leia as ultimas notícias e use os guias completos de todos os jogos Nintendo!**

[coelhonus.com](http://coelhonus.com)

[@coelhonusfeed](https://www.instagram.com/coelhonusfeed)

PC

PS5

PS4

XSX



por Lucas Oliveira

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Felipe Castello



# FINAL FANTASY TACTICS™ THE IVALICE CHRONICLES

## tem a missão de revitalizar uma obra-prima

Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles surge como uma remasterização de um marco dos RPGs estratégicos, trazendo novidades empolgantes como dublagem completa, ajustes de interface e opções de dificuldade. O título reunirá tanto a versão aprimorada quanto o jogo original, permitindo que fãs antigos e novos jogadores experimentem a experiência completa. O lançamento está previsto para 30 de setembro, com disponibilidade para PC, PS4, PS5, XSX, Switch e Switch 2.

## A relevância desta remasterização

**F**inal Fantasy Tactics é um dos RPGs estratégicos mais influentes já criados. Lançado originalmente para PlayStation em 1997, ele se destacou por combinar uma narrativa complexa, repleta de intrigas políticas e dilemas morais, com um sistema de classes profundo e diversos elementos estratégicos inventivos. Apesar de não ser o pioneiro na definição das bases fundamentais do gênero, ele ainda é a principal referência quando pensamos em obras do estilo.



Em 2007, o jogo chegou ao PSP em uma versão denominada **Final Fantasy Tactics: War of the Lions**, que trouxe tradução atualizada, cenas animadas e conteúdos extras, tornando a experiência ainda mais rica. Alguns anos depois, a Square Enix expandiu o acesso ao game, disponibilizando essa edição para dispositivos móveis.



Embora as versões originais continuem a proporcionar uma experiência excelente, elas estão limitadas a consoles que não são tão facilmente acessíveis atualmente de maneira oficial, o que torna esta futura remasterização a opção mais conveniente para explorar o mundo de Ivalice.



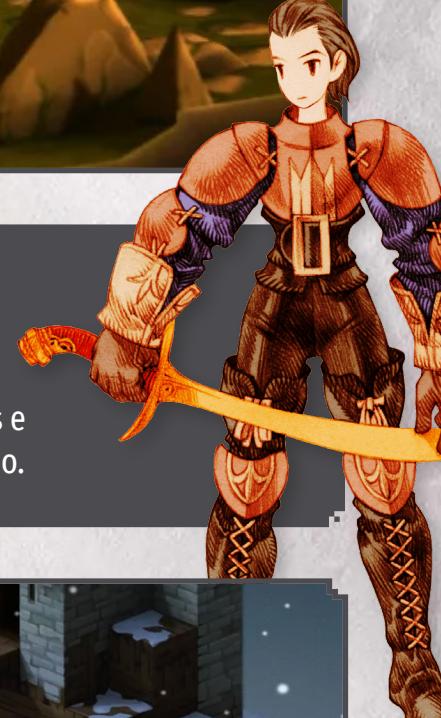
Em razão disso, e considerando as novidades já divulgadas, esperamos que esta nova edição entregue uma jornada que aprimore cada aspecto do clássico, tornando-o ainda mais impressionante para os fãs antigos; por outro lado, acreditamos que será uma introdução ideal para novos jogadores compreenderem por que o jogo continua sendo a principal referência no segmento.

## Uma trama muito acima da média, agora dublada

A história de *Final Fantasy Tactics* se passa em Ivalice, um reino marcado pelas cicatrizes da Guerra dos Cinquenta Anos. Com a morte do rei, o trono foi deixado a um herdeiro ainda criança, e a disputa pelo posto de regente colocou frente a frente dois duques influentes: Goltanna e Larg. Por ostentarem insígnias associadas a leões, esse confronto ficaria conhecido como A Guerra dos Leões.



Nesse cenário de instabilidade, acompanhamos Ramza Beoulve, o terceiro filho de uma poderosa família militar, e Delita Heiral, seu amigo de infância criado entre nobres, apesar de suas origens humildes. Durante o treinamento para se tornarem cavaleiros, um evento trágico separa os dois, forçando-os a seguir caminhos opostos e a encarar, cada um à sua maneira, as contradições de um mundo movido por ambição.





Para piorar a situação de Ivalice, enquanto nobres, ordens militares, mercenários e a influente Igreja de Glabados disputam poder sob o pretexto de buscar a paz, antigas lendas começam a ressurgir nas sombras, trazendo consigo ameaças capazes de mudar completamente o rumo do conflito e do próprio mundo.



Final Fantasy Tactics é amplamente reconhecido como um dos melhores RPGs estratégicos já feitos, e muito de seu prestígio vem justamente da sua narrativa, que evita romantizar a guerra. Em vez disso, mostra suas consequências devastadoras e como o conceito de justiça pode ser facilmente distorcido quando a história é moldada pelos vencedores.

Um dos aspectos que mais despertam expectativa nesta nova versão é a presença de dublagem completa nos diálogos, recurso que certamente trará ainda mais peso e imersão à trama. Por outro lado, a ausência de legendas em português permanece como uma limitação considerável e frustrante.

## Acréscimos pontuais, mas empolgantes

Final Fantasy Tactics incorpora diversos elementos característicos dos melhores jogos do gênero: combates táticos em mapas organizados em grade; impacto da elevação do terreno e da posição dos personagens no tipo e na severidade do dano; uma vasta gama de equipamentos com efeitos variados; e um sistema de classes complexo e versátil.

Units > Status > Jobs

**Agrias**  
HP 338/338 MP 5/5 EXP 18  
CT 100 Bravery 71 Faith 63  
Holy Knight Lv. 8 Next -- JP 270

**Holy Knight** Lv. 8 270 JP   **Chemist** Lv. 3 460 JP   **Knight** Lv. 4 446 JP   **Archer** Lv. 3 427 JP   **Monk** Lv. 4 68 JP   **White Mage** Lv. 4 383 JP

**Black Mage** Lv. 3 200 JP   **Time Mage** Lv. 3 201 JP   **Summoner** Lv. 1 145 JP   **Thief** Lv. 4 239 JP   **Orator** Lv. 1 126 JP   **Mystic** Lv. 3 115 JP   **Geomancer** Lv. 2 206 JP

Change to a different job or learn new abilities.

Job P Job Summary Job Abilities A Confirm B Back

Nesse sentido, o sistema de Jobs é um dos maiores atrativos de FFT, oferecendo mais de duas dezenas de opções, cada uma com suas próprias nuances e estilos. Aqui, somos capazes de combinar habilidades ofensivas e defensivas de diferentes classes em um único indivíduo, garantindo liberdade total para criar combatentes versáteis e formações únicas.

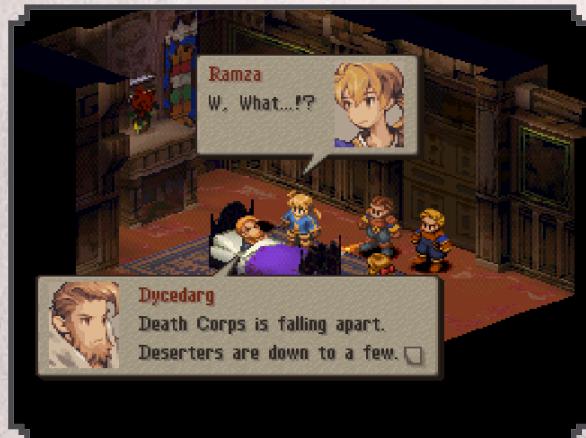
De acordo com a Square Enix, The Ivalice Chronicles contará com diversos ajustes que visam ampliar e refinar a experiência do original. Entre eles, teremos a possibilidade de escolher entre diferentes níveis de dificuldade – recurso pensado tanto para facilitar a entrada de novos jogadores quanto para oferecer um desafio adicional aos veteranos.



A nova versão também terá uma interface reformulada, que busca facilitar a navegação entre as unidades e tornar mais clara a ordem dos turnos. Outro destaque é a Tactical View, que oferecerá uma visão mais ampla do campo de batalha, ajudando a identificar melhor as nuances de cada terreno. Além disso, haverá a opção de acelerar a velocidade das lutas, o que será útil para tornar os combates não essenciais mais ágeis.



Além da versão aprimorada, The Ivalice Chronicles também incluirá o jogo original, permitindo que os jogadores experimentem a experiência clássica de 1997, mas com pequenas melhorias de conveniência, como salvamento automático.



## Grandes expectativas

Entre intrigas políticas, batalhas estratégicas e decisões morais complexas, Ivalice e seus personagens formam um mundo fascinante de se explorar, e a nova versão promete torná-lo ainda mais envolvente. Se cumprir o prometido, *Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles* representará a oportunidade ideal de revisitar ou conhecer um clássico que se tornou a grande referência dos RPGs estratégicos. **B**



Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles (PC/PS4/PS5/XSX)

**Desenvolvedor** Square Enix

**Gênero** RPG estratégico

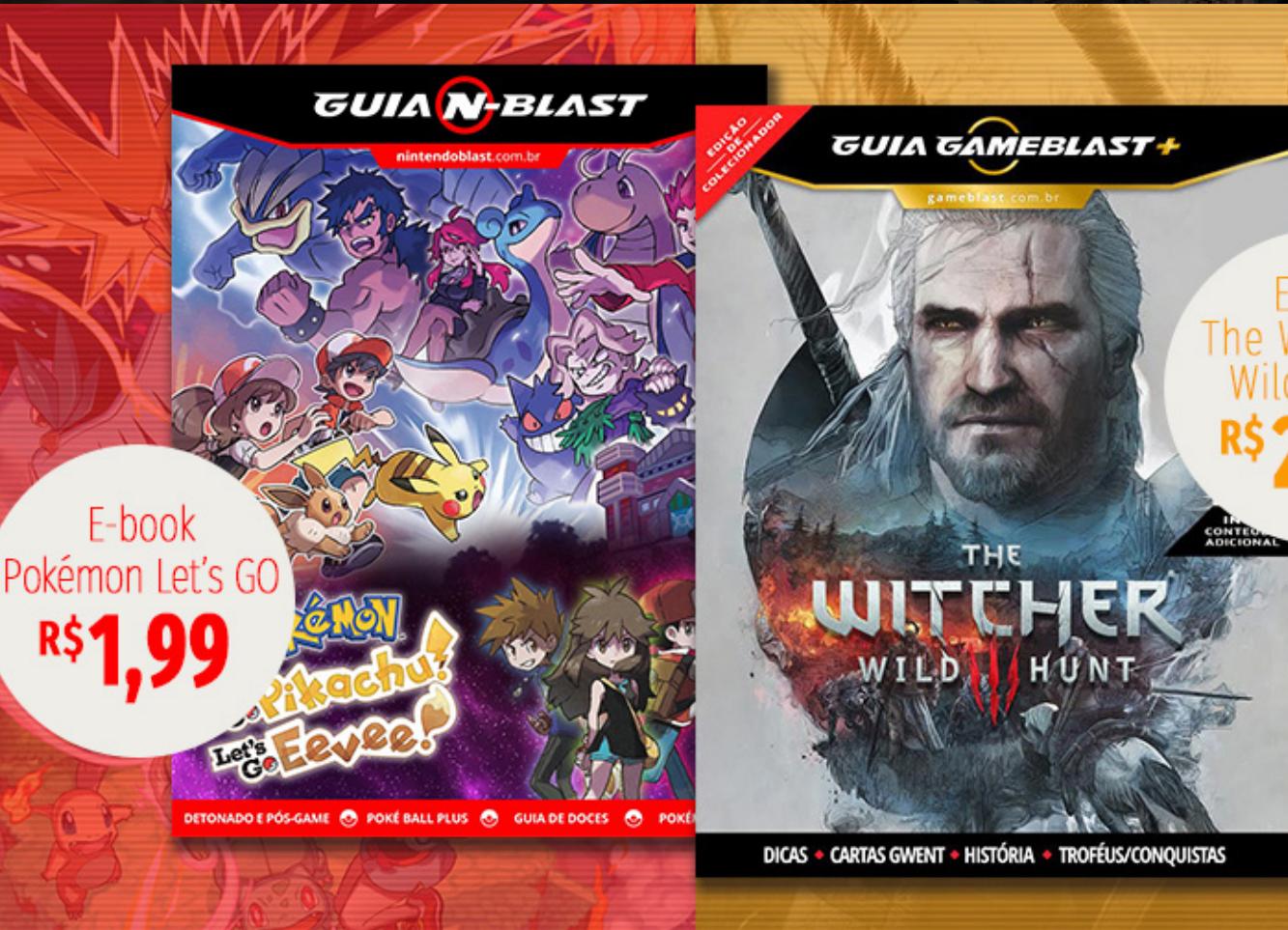
**Lançamento** 30 de setembro de 2025



# Guias Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por Farley Santos

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Felipe Castello

DEATH  
STRANDING™  
2  
ON THE BEACH

## Uma jornada de entregas mais emocional, variada e impactante

**Death Stranding 2: On the Beach** é uma das continuações que chegam com muito peso nas costas

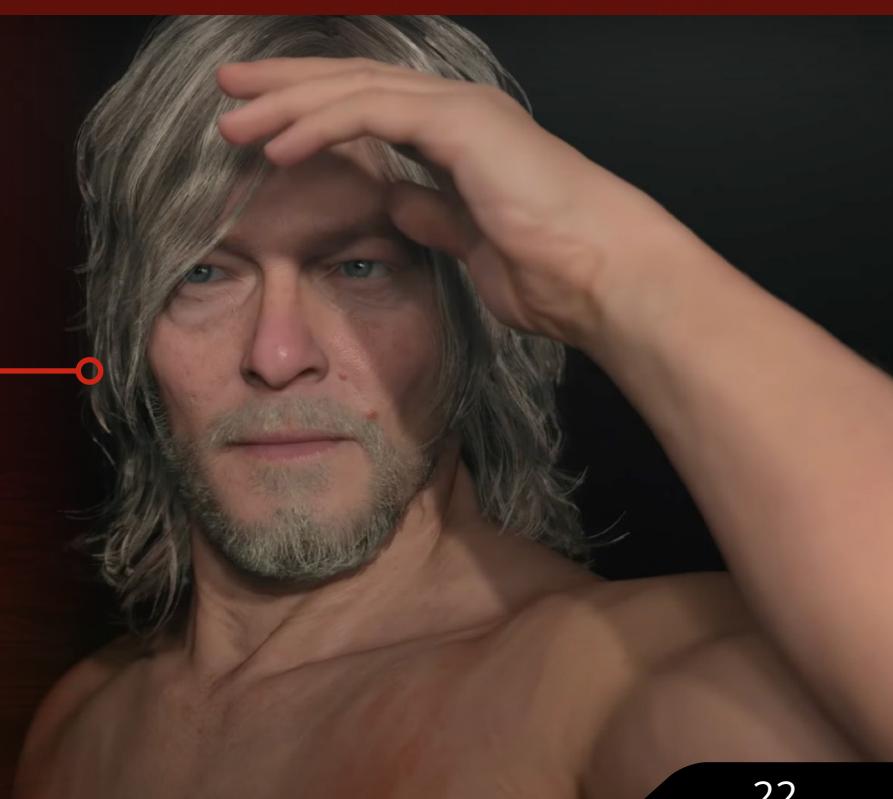
— tanto pela expectativa quanto pelas ideias que carrega. O primeiro jogo dividiu opiniões com suas mecânicas peculiares e mundo surreal, e agora Hideo Kojima volta ao mesmo universo apostando em algo maior, mais emocional e mais acessível, mas sem abrir mão da estranheza que define seu trabalho. É uma experiência que melhora em quase tudo o que já funcionava, porém ainda pede tempo, paciência e envolvimento de quem estiver disposto a seguir a jornada de entregas novamente.

## Estreitando laços **ainda mais além**

O universo de **Death Stranding** é denso e repleto de mistérios, com conceitos que não são fáceis de compreender. O ponto central da trama é o evento chamado Death Stranding, que alterou drasticamente o planeta ao criar uma ligação entre os mundos dos vivos e dos mortos. Esse fenômeno fez com que várias regiões se tornassem inabitáveis e a tecnologia falhasse, o que fez a sociedade entrar em colapso.



Em meio a esse cenário, a humanidade se fragmentou e sobrevive com a ajuda de portadores, pessoas dispostas a atravessar territórios perigosos para entregar encomendas e conectar os sobreviventes. **Sam Bridges** é um desses entregadores, com a habilidade rara de retornar à vida após a morte, o que o torna essencial para a missão de unir os Estados Unidos por meio de uma rede que usa partículas quirais, que surgiram junto do Death Stranding.





O enredo de *On the Beach* começa 11 meses depois dos eventos do primeiro jogo, com Sam buscando uma vida tranquila ao lado de sua filha adotiva Lou. No entanto, sua paz é interrompida quando Fragile o procura para conectar o México à rede quiral. Sam aceita a missão, que o leva em uma nova jornada, agora com desafios ainda maiores, em uma aventura que se expande até a Austrália.

A narrativa de *On the Beach* consegue ser mais direta que a do primeiro jogo, sem deixar de lado o peso emocional e os temas abstratos que Kojima gosta de explorar. O foco na relação entre Sam e os seus novos companheiros dá à trama um coração mais fácil de acompanhar – e mais difícil de ignorar. Ainda há momentos de exposição exagerada e cenas que parecem longas demais, mas, no geral, o ritmo flui melhor.



O mundo continua estranho, melancólico e silencioso, mas agora há mais humanidade por trás dos silêncios. A ambientação segue impecável: paisagens isoladas, construções abandonadas, variações climáticas pesadas e um constante senso de solidão, que torna cada reencontro ou ajuda online mais significativa.

## Courier em um mundo **desolado e imprevisível**

Death Stranding gira em torno de transportar pacotes através de um mundo pouco amistoso, onde a tarefa aparentemente simples se torna um grande desafio. O ambiente é repleto de perigos, desde terrenos traíçoeiros e facções hostis até criaturas sobrenaturais chamadas EPs.



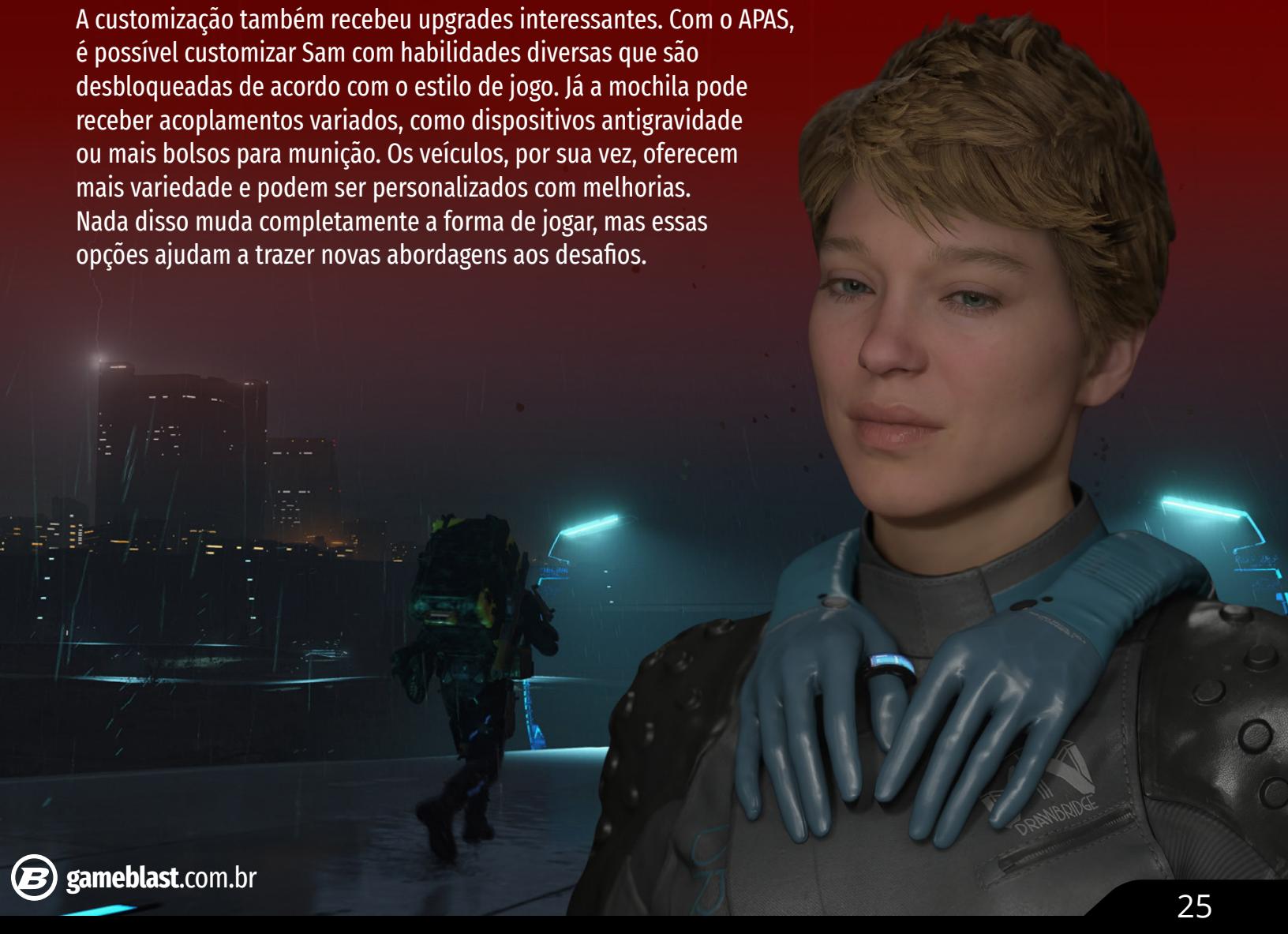
O jogo mistura momentos de caminhada, furtividade e combates, oferecendo diversas abordagens para as situações. Sam conta com uma variedade de ferramentas e equipamentos, como escadas e cordas de escalada, além de poder utilizar veículos e construir estruturas para facilitar o percurso. Um detalhe bem legal é a colaboração entre jogadores, mesmo que indireta – você pode usar escadas, pontes ou abrigos deixados por outras pessoas, o que dá uma sensação de estar ajudando e sendo ajudado o tempo todo.



Quem jogou o primeiro já sabe o que esperar: caminhadas longas, planejamento de rota, equilíbrio e o desafio constante de atravessar um mundo quebrado. A grande diferença é que *On the Beach* está mais preocupado em dar variedade à jornada, com desafios que intercalam entregas, combate e exploração.

O ritmo também passou por melhorias, com ferramentas importantes, como os veículos e estruturas, sendo introduzidos bem mais cedo na jornada. O recurso de planejar rotas, por exemplo, está bem mais robusto com a introdução de novos marcadores e informações sobre os terrenos e perigos. Inclusive, as entregas se tornam imprevisíveis com eventos naturais, como tremores, incêndios e enchentes, que nos forçam a readaptar os trajetos.

A customização também recebeu upgrades interessantes. Com o APAS, é possível customizar Sam com habilidades diversas que são desbloqueadas de acordo com o estilo de jogo. Já a mochila pode receber acoplamentos variados, como dispositivos antigravidade ou mais bolsos para munição. Os veículos, por sua vez, oferecem mais variedade e podem ser personalizados com melhorias. Nada disso muda completamente a forma de jogar, mas essas opções ajudam a trazer novas abordagens aos desafios.



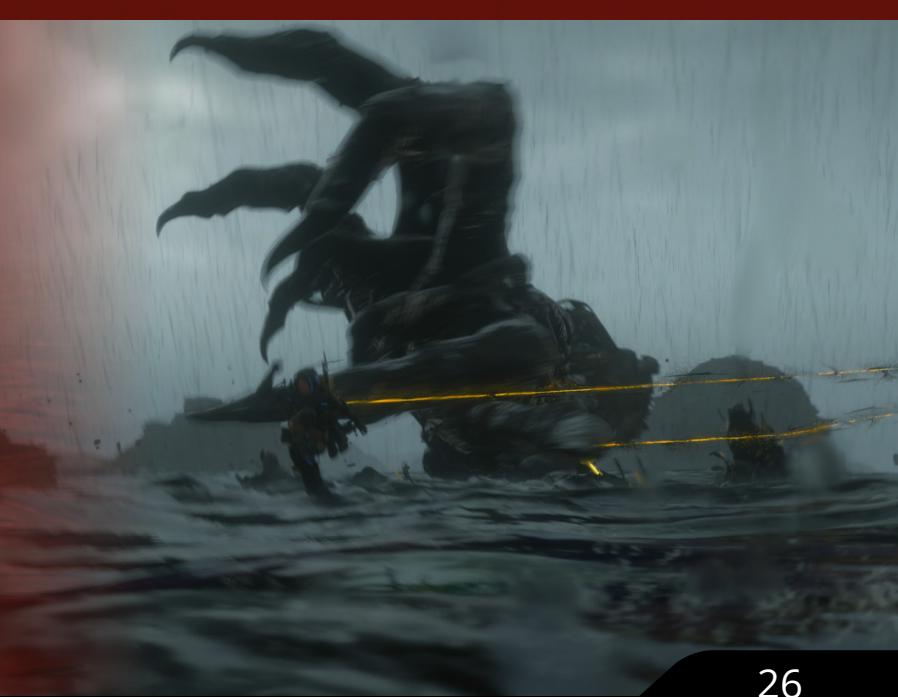
Mesmo com tantas novidades, a essência continua a mesma: o jogo gira em torno de carregar encomendas de um ponto a outro. Com isso, às vezes as coisas ficam meio enfadonhas e repetitivas, especialmente quando precisamos retornar a locais anteriormente visitados em viagens sem surpresas. Para quem já se conectou com essa proposta, tudo que foi adicionado só melhora a experiência. Para quem não curtiu o primeiro, pode ser que a sensação de repetição continue forte.

## Simulador de Rota



Em entregas **mais perigosas e com mais ação**

Embora ainda não seja um jogo de ação no sentido tradicional, *On the Beach* traz melhorias visíveis nesse aspecto. O combate foi repensado para ser mais responsivo e dar ao jogador mais liberdade na hora de enfrentar ameaças. Agora é possível alternar com mais fluidez entre abordagens furtivas e ofensivas, usando armas que vão desde dispositivos não-letais até armamentos mais pesados, dependendo da situação.



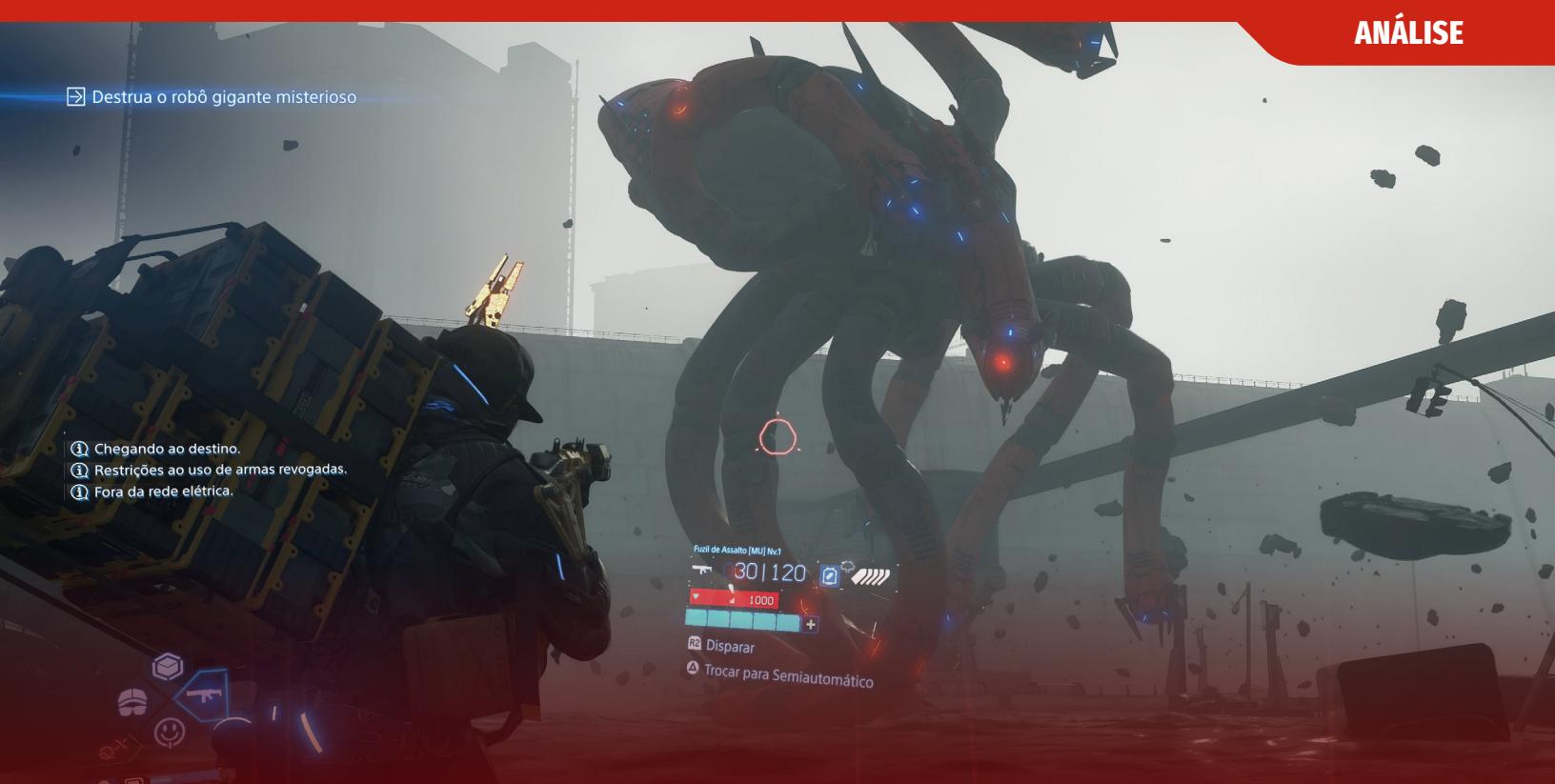


Além das melhorias técnicas, o design dos encontros foi claramente mais trabalhado. Os cenários onde os combates acontecem geralmente favorecem a verticalidade, cobertura e improviso, o que faz diferença quando precisamos pensar rápido. As mecânicas de física – como equilíbrio do personagem e o peso da carga – continuam influenciando bastante, o que dá um ar único às batalhas. Lutar carregando muito peso ou em terreno instável pode transformar até um combate simples em algo imprevisível. Isso ajuda a manter a identidade do jogo mesmo nos momentos mais intensos.



Os encontros com as EPs continuam sendo momentos de tensão, mas agora têm um ritmo mais dinâmico. A movimentação das criaturas está mais agressiva, e há mais ferramentas para enfrentá-las ou escapar, o que torna cada confronto menos automático e mais estratégico. Além disso, o jogo varia melhor os contextos em que essas batalhas surgem, ajudando a manter o suspense mesmo depois de horas de aventura. Enfrentar uma EP agora envolve mais escolhas e mais urgência, sem perder o peso misterioso que essas aparições sempre carregaram.





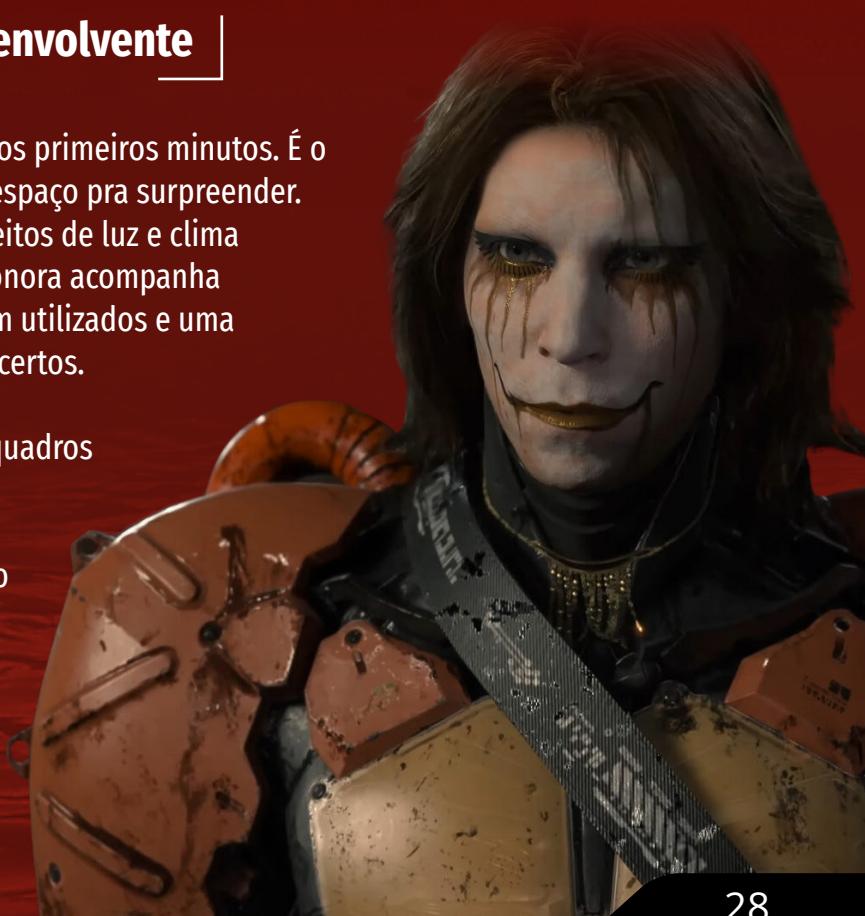
Destrua o robô gigante misterioso.  
 Chegando ao destino.  
 Restrições ao uso de armas revogadas.  
 Fora da rede elétrica.

As lutas contra chefes, por fim, ganham destaque tanto pelo visual quanto pela atmosfera. São encontros que misturam combate, ambientação e simbolismo, cada um com sua própria identidade. Mesmo sem entrar em detalhes para evitar spoilers, dá pra dizer que esses momentos foram pensados para marcar a experiência com seu impacto, seja pela escala, pela estranheza ou pela carga emocional envolvida. Eles não aparecem o tempo todo, mas, quando surgem, trazem variedade e ajudam a quebrar a rotina das entregas e caminhadas, reforçando que esse mundo ainda esconde perigos reais e inesperados.

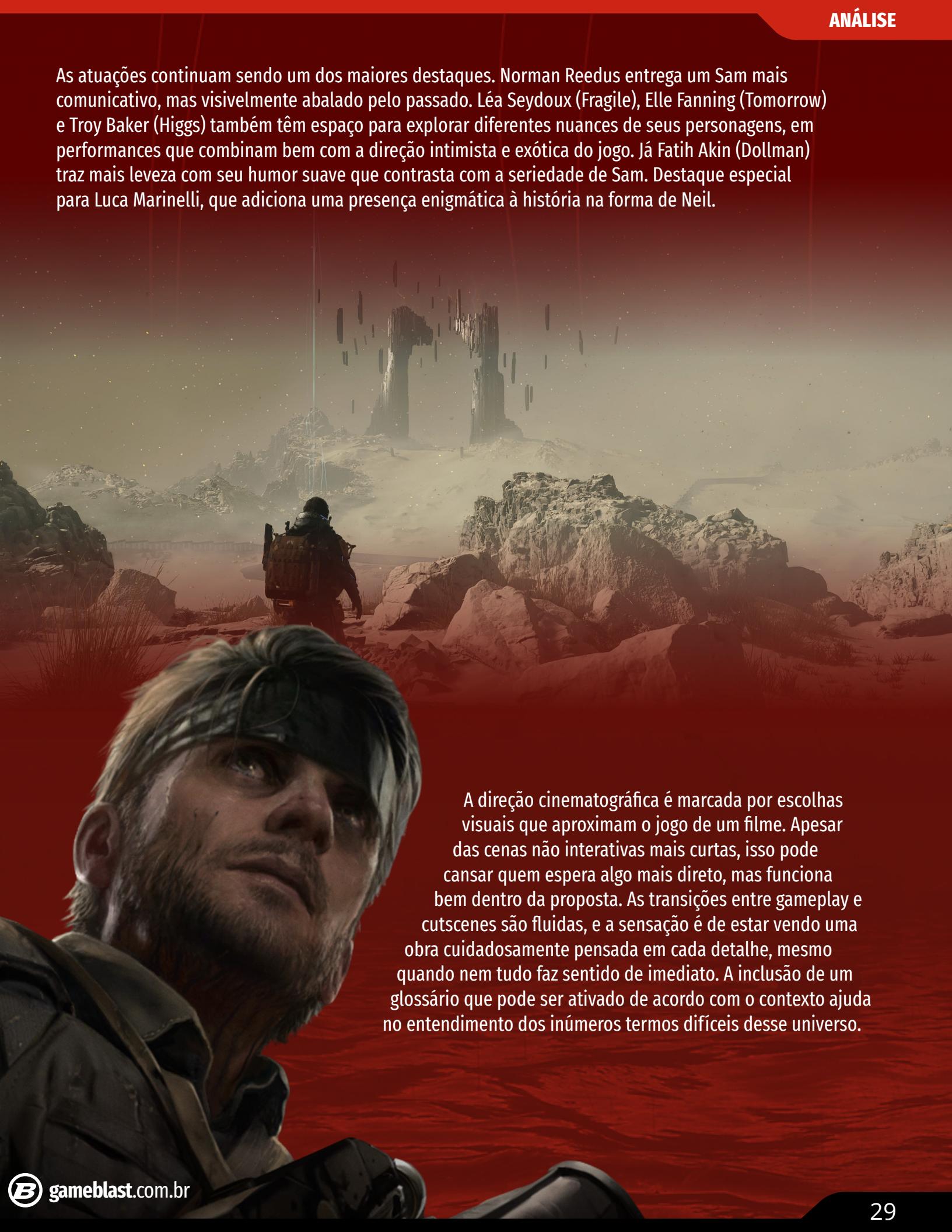
## Uma experiência **cinematográfica e envolvente**

Visualmente, Death Stranding 2 impressiona desde os primeiros minutos. É o tipo de jogo que mostra o quanto o PS5 ainda tem espaço pra surpreender. As paisagens são incrivelmente detalhadas, com efeitos de luz e clima que influenciam diretamente na imersão. A parte sonora acompanha esse cuidado: sons ambientes densos, silêncios bem utilizados e uma trilha cuidadosamente posicionada nos momentos certos.

O desempenho também chama atenção. A taxa de quadros é estável e as animações faciais são algumas das melhores da geração. Tecnicamente, o título transmite uma sensação constante de estar jogando algo refinado e ousado, e tudo isso vem embalado por uma direção de arte que mistura o realismo quase fotográfico com elementos surreais que só fazem sentido naquele universo.



As atuações continuam sendo um dos maiores destaques. Norman Reedus entrega um Sam mais comunicativo, mas visivelmente abalado pelo passado. Léa Seydoux (Fragile), Elle Fanning (Tomorrow) e Troy Baker (Higgs) também têm espaço para explorar diferentes nuances de seus personagens, em performances que combinam bem com a direção intimista e exótica do jogo. Já Fatih Akin (Dollman) traz mais leveza com seu humor suave que contrasta com a seriedade de Sam. Destaque especial para Luca Marinelli, que adiciona uma presença enigmática à história na forma de Neil.



A direção cinematográfica é marcada por escolhas visuais que aproximam o jogo de um filme. Apesar das cenas não interativas mais curtas, isso pode cansar quem espera algo mais direto, mas funciona bem dentro da proposta. As transições entre gameplay e cutscenes são fluidas, e a sensação é de estar vendo uma obra cuidadosamente pensada em cada detalhe, mesmo quando nem tudo faz sentido de imediato. A inclusão de um glossário que pode ser ativado de acordo com o contexto ajuda no entendimento dos inúmeros termos difíceis desse universo.



Se o primeiro jogo falava de isolamento e reconexão, *On the Beach* mergulha mais fundo na ideia de reconstruir laços depois da perda: os personagens passaram por situações traumáticas e cada um tenta lidar como pode com suas ausências. Além disso, o jogo também trata de temas como paternidade, memória, sacrifício e até identidade. A forma como esses temas aparecem varia entre o sutil e o completamente direto, e nem sempre o equilíbrio é perfeito. Mas, mesmo assim, é difícil não se afeiçoar aos personagens e seus dramas.

Os simbolismos estão por toda parte, desde os objetos carregados até o design das criaturas e dos cenários. Em alguns momentos, o excesso pode parecer pretensioso, mas em outros funciona como uma camada extra de significado que amplia a experiência. Kojima continua apostando em metáforas visuais e conceitos abstratos, no entanto parece mais contido e maduro na forma de apresentá-los.



## Uma continuação **impressionante**

**Death Stranding 2: On the Beach** é uma sequência ambiciosa que sabe refinar sua própria identidade sem abrir mão do que a torna única. A narrativa está mais acessível e emocional, a aventura ganhou variedade e ritmo mais ágil e os aspectos técnicos mostram o que o PS5 pode oferecer em termos de imersão e qualidade visual. É um jogo que equilibra entrega e ação, silêncio e intensidade, sempre guiado por escolhas criativas marcantes.



A HIDEO KOJIMA GAME

# DEATH STRANDING™ 2

ON THE BEACH



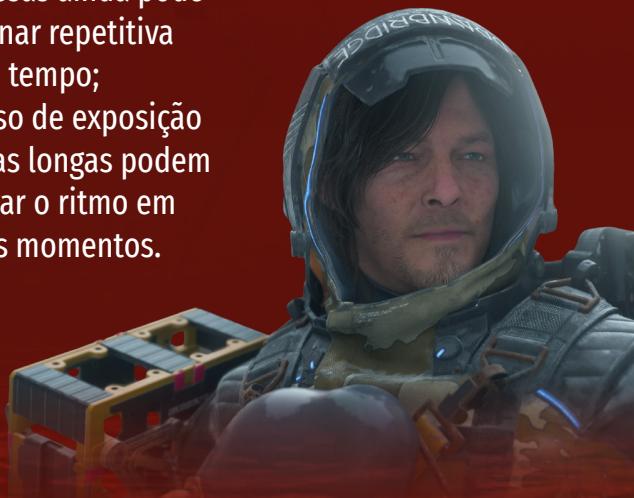
Ainda assim, é uma experiência que exige tempo e envolvimento. Quem não se conectou com a proposta original provavelmente encontrará os mesmos obstáculos aqui. Além disso, como sequência, o título ousa pouco e apostava mais em melhorias, mantendo a repetição característica. Entretanto, para quem embarcar nessa jornada com mente aberta, há muito a ser explorado, sentido e interpretado. Pode não agradar a todos – mas certamente vai deixar algo para quem estiver disposto a atravessá-la. 

## ✓ Prós

- Ritmo de jogo mais ágil e variado, alternando agilmente entre entregas, combate e furtividade;
- Novos recursos, como customização de habilidades e mais informações na montagem de rotas, tornam a experiência mais agradável;
- Visual impressionante com direção de arte única e detalhada;
- Narrativa mais acessível, com melhor ritmo e com atuações impecáveis.
- Ambientação rica que reforça os sentimentos de estranheza e isolamento com ambientes vastos e ótima engenharia de som.

## ✗ Contras

- Estrutura de entregas sem muitas surpresas ainda pode se tornar repetitiva com o tempo;
- Excesso de exposição e cenas longas podem quebrar o ritmo em alguns momentos.



Death Stranding 2: On the Beach (PS5)

Desenvolvedor Kojima Productions

Gênero Ação, Aventura

Lançamento 26 de junho de 2025

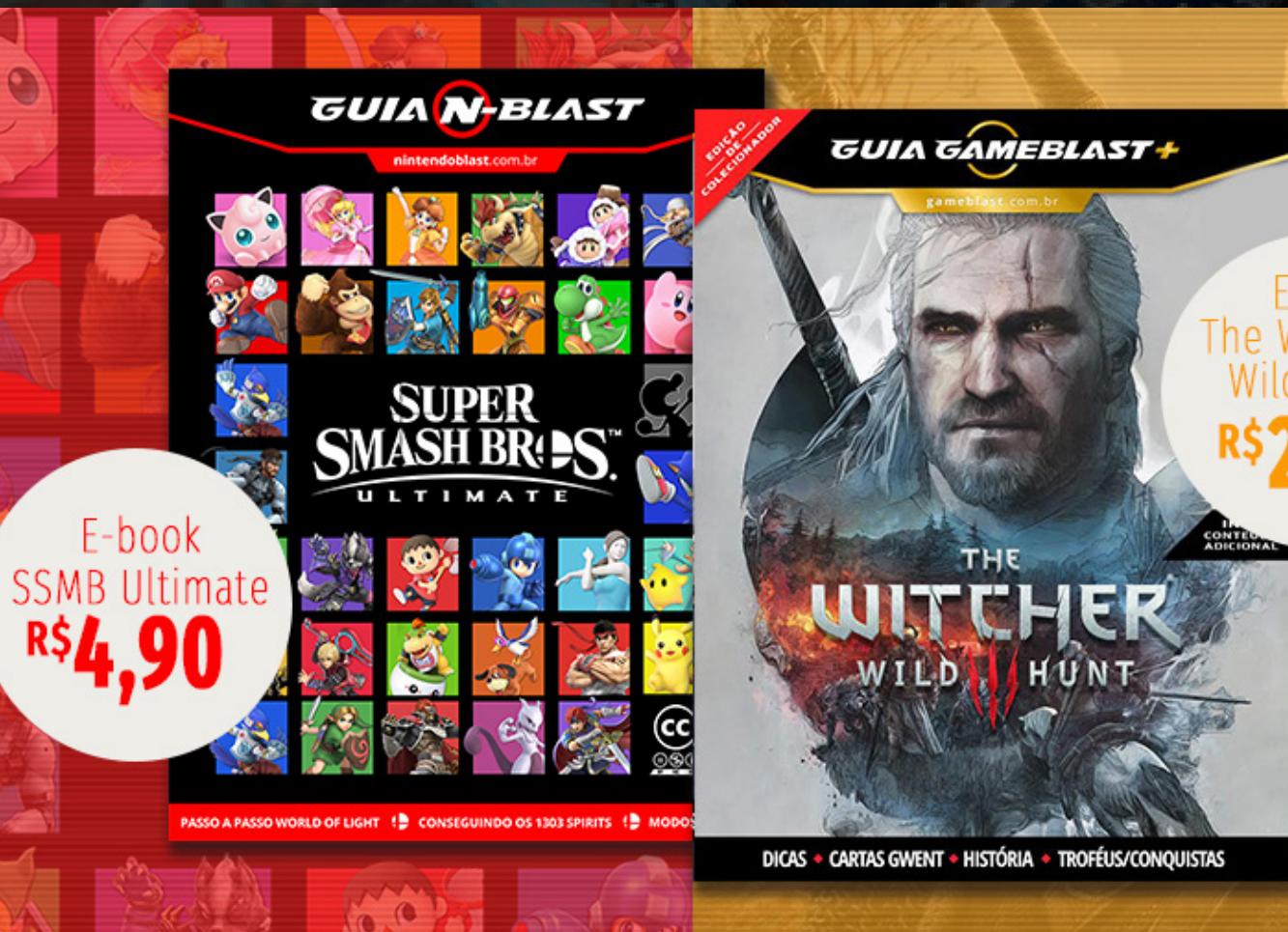
Nota **9.0**

# Guias Blast

## Super Smash Bros. Ultimate

## The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



PC

PS5

PS4

XSX

XBO



por Farley Santos

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Felipe Castello

# NINJA GAIDEN RAGEBOUND

## Pura ação frenética 2D com alma 16-bits

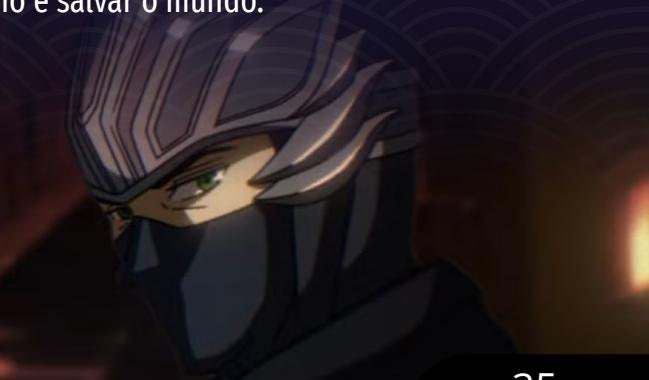
**NINJA GAIDEN: Ragebound** marca o retorno de uma das franquias mais emblemáticas dos jogos de ação ao mundo 2D, agora com um visual em pixel art refinado e jogabilidade que remete aos clássicos do NES. Desenvolvido pelo estúdio espanhol The Game Kitchen, responsável pelo metroidvania **Blasphemous**, o título aposta em combates intensos, muitos desafios de plataforma e uma ambientação carregada de estilo e nostalgia. Às vezes, aparecem trechos pouco inspirados e alguns problemas na aplicação de suas ideias, mas o resultado final é uma aventura eletrizante.

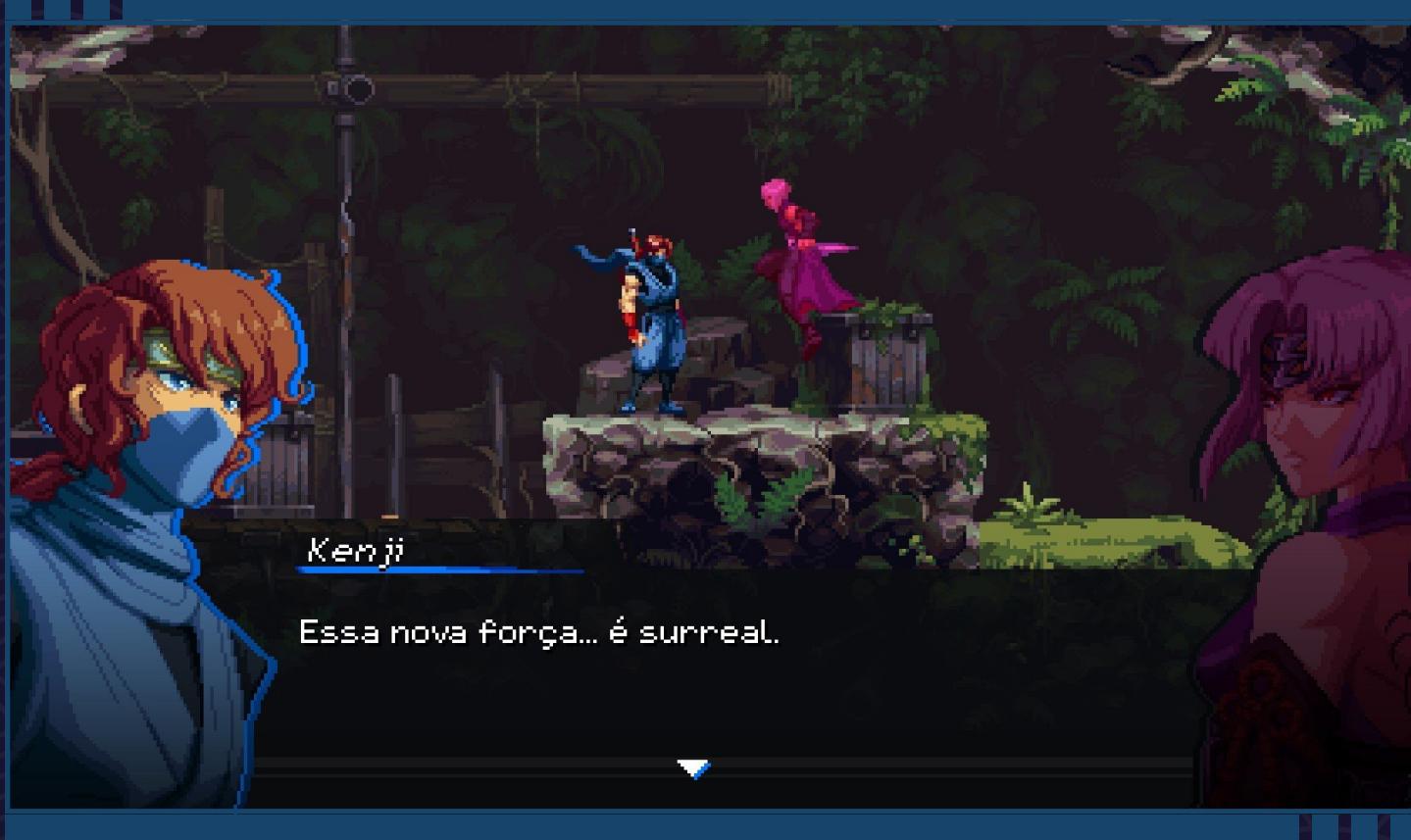
## Forjando uma aliança improvável para enfrentar uma grande ameaça

Os problemas começam quando Ryu Hayabusa viaja aos Estados Unidos para cumprir a vontade de seu pai. Durante sua ausência, a barreira entre os mundos humano e demoníaco se quebra, liberando um exército de criaturas que colocam o mundo em perigo. Na ausência do mestre, o jovem ninja Kenji Mozu, treinado por Ryu, se vê forçado a enfrentar a crise.



Ao se encontrar em uma situação desesperadora, Kenji recorre a um poder proibido e, superando séculos de rivalidade, faz uma aliança com a kunoichi Kumori, membro do temido clã Aranha Negra. Em meio a um estado de caos, os dois acreditam que a união de suas forças é a única chance de derrotar o Lorde Demônio e salvar o mundo.





A jornada da dupla improvável se desenrola em um jogo de ação e plataforma em 2D com pegada hack and slash. Além de atacar com rapidez, Kenji é capaz de escalar paredes, se pendurar pelo teto e ricochetear em oponentes e projéteis com o ataque de Salto Guilhotina para atravessar buracos ou alcançar locais altos.



Após se fundir à Kumori, Kenji é capaz de lançar kunais e outras armas, que consomem energia Ki para serem utilizadas. A fusão também dá acesso à Ragebound, uma técnica especial capaz de acertar vários alvos de uma só vez. Além disso, em pontos-chave, é possível entrar no plano demoníaco e controlar diretamente Kumori em desafios de plataforma que exigem destreza e velocidade para serem concluídos.



Além dos ataques normais, a dupla conta com a Sobrecarga, que é ativada ao derrotar inimigos com aura especial usando o tipo de ataque correto – corpo a corpo ou à distância. Ao fazer isso, o herói entra temporariamente em um estado de poder ampliado, no qual o próximo ataque se torna letal, permitindo eliminar inimigos poderosos instantaneamente.



## No frenesi da ação e plataforma ininterruptas

**NINJA GAIDEN:** Ragebound aposta na fluidez para criar uma experiência empolgante. O ritmo é acelerado, focando em fatiar inimigos e saltar com precisão sem parar um só segundo. As habilidades básicas de Kenji e Kumori são simples, mas inimigos diferentes que surgem aos montes exigem destreza e diferentes estratégias para serem derrotados. Fora isso, as peculiaridades da mecânica de Sobrecarga demandam nossa atenção – golpear monstros na ordem certa funciona como um pequeno puzzle dentro do combate.





A estrutura da aventura é retrô, com estágios lineares repletos de segredos e colecionáveis. Há bom equilíbrio entre ação pura, momentos de plataforma e até mesmo um pouco de exploração. A diversidade de situações impressiona, com trechos mais verticais, fases focadas em dirigir veículos e locais repletos de armadilhas complicadas. Já as sessões que controlamos Kumori funcionam como pequenos puzzles de plataforma que aumentam de complexidade no decorrer da campanha. Teve hora em que me peguei meio entediado por ter que enfrentar ondas e mais ondas de inimigos iguais, especialmente quando o combate não variava muito, por sorte esses momentos são pouco frequentes.



Os trechos de plataforma abusam da habilidade de Salto Guilhotina, que permite quicar em inimigos e projéteis para alcançar locais mais distantes ou altos. Esta mecânica não é das mais criativas, mas traz alguma profundidade à exploração dos estágios. O problema é que muitas vezes o uso dela é obrigatório para avançar e nem sempre isso é claro: é comum derrotar inimigos que na verdade deveriam ser utilizados para saltar mais longe, nos forçando esperar o seu retorno. Além disso, alguns dos trechos exigem alta precisão, bastando um pequeno deslize para cair em buracos e reaparecer no último checkpoint. Essas situações são desagradáveis, mas não comprometem a experiência com um todo.

## No frenesi da ação e plataforma ininterruptas

Os NINJA GAIDEN 2D clássicos são conhecidos por sua alta dificuldade, já Ragebound é bem mais ameno nesse aspecto. O desafio é moderado, resultado da combinação de muitos inimigos atacando ao mesmo tempo e armadilhas posicionadas em locais estratégicos. O ponto alto da complexidade está nas batalhas contra os chefes, que apresentam padrões complicados e agressivos – a maior parte das minhas mortes aconteceu justamente nesses confrontos.



Um dos trunfos do jogo está em opções que permitem customizar a experiência. É possível equipar diferentes talismãs que diminuem ou aumentam a dificuldade, assim como armas e técnicas Ragebound de efeitos diversos. Cada estágio conta com uma avaliação no final, e para alcançar o elusivo rank S++ é necessário ser praticamente impecável enquanto usamos algum modificador que complica a jogabilidade de alguma maneira. Fora isso, há um modo difícil para quem busca uma experiência ainda mais intensa.



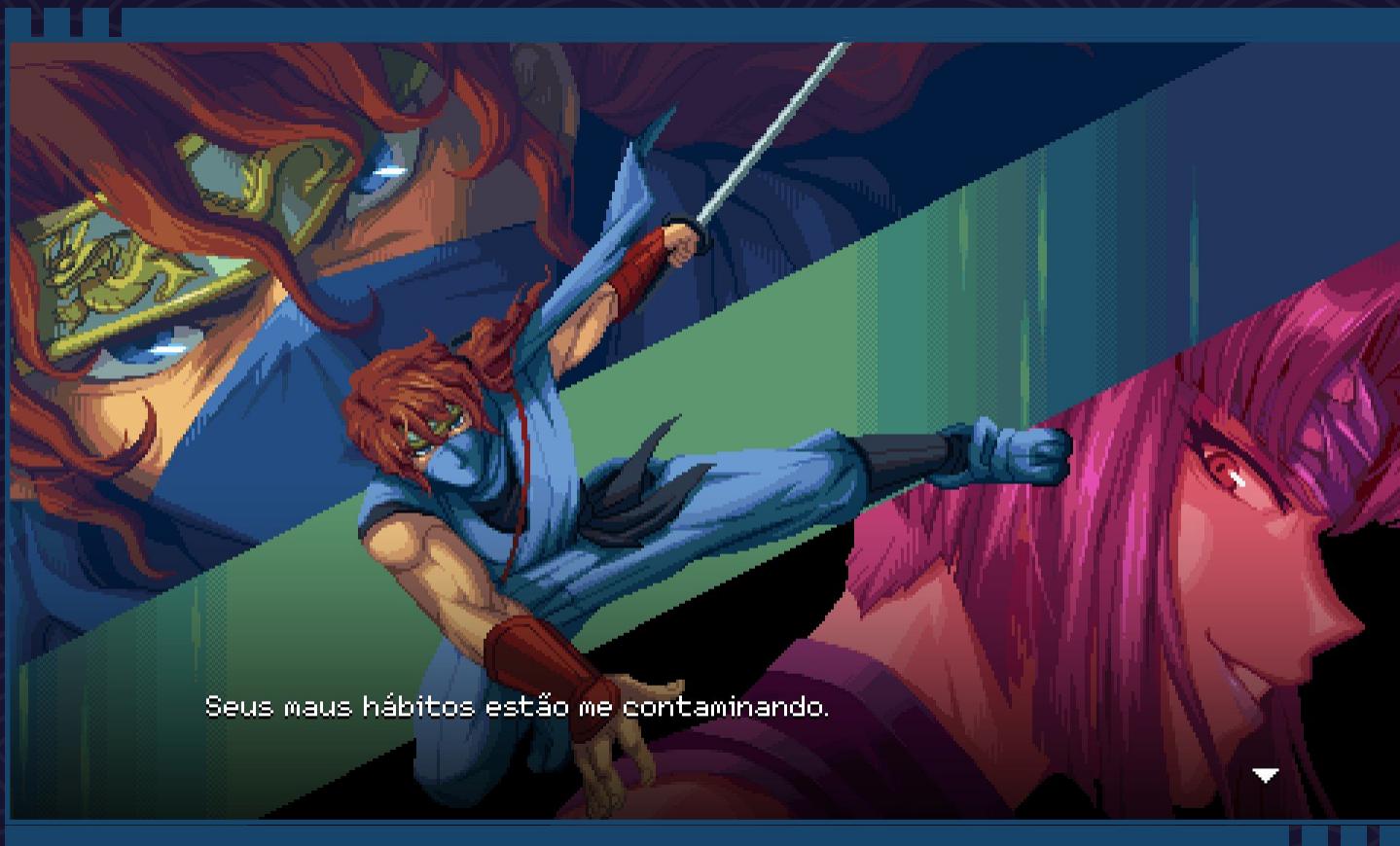
A campanha pode ser concluída em aproximadamente cinco horas, mas há muito o que ver em cada estágio, como passagens secretas, diferentes colecionáveis e missões opcionais. Há também fases extras mais difíceis e alguns desbloqueáveis, o que ajuda a prolongar a experiência. Aqueles mais meticolosos terão muito o que explorar no mundo de Ragebound.

## Na beleza simultaneamente retrô e moderna



A ambientação de *Ragebound* usa pixel art inspirado nas eras 16-bits e 32-bits para criar um mundo visualmente impressionante. Os personagens e cenários são vibrantes, com movimentação elaborada que traz uma fluidez sem igual à ação. Em especial, destaco o universo que mistura elementos tradicionais e modernos, como um belo templo no alto de uma montanha, um estágio que se passa em um grande navio repleto de armas de fogo e até mesmo uma caverna supostamente utilizada por piratas. A trilha sonora com muitas guitarras complementa o tom da ação, apesar de não ter melodias marcantes.





A trama em si é bem simples, mas se torna envolvente com as inúmeras cenas não interativas em que o pixel art elaborado se destaca ainda mais. A dinâmica entre os dois heróis é bem interessante: no começo, Kenji e Kumori não se dão nada bem, porém, aos poucos eles começam a se entender, sem nunca deixar de lado a rixa entre os seus clãs e suas personalidades contrastantes. A localização para português é competente, conseguindo dar vida aos maneirismos de cada indivíduo somente com o texto.

# Um retorno digno ao estilo clássico

**NINJA GAIDEN: Ragebound** é uma retomada sólida da série no estilo 2D com combates rápidos, desafios de plataforma bem colocados e visual em pixel art de alto nível. A dinâmica entre Kenji e Kumori traz variedade à jogabilidade com ataques próximos e à distância, uso estratégico da Sobrecarga e fases alternativas no plano demoníaco.



Apesar de alguns momentos repetitivos e trechos com uso forçado de mecânicas, o jogo oferece ritmo constante e boas surpresas ao longo da campanha. Com opções de personalização, desafios extras e um bom equilíbrio entre ação e exploração, *Ragebound* entrega uma experiência marcante e acessível que respeita e renova o legado da franquia. **B**



## Prós

- Mistura equilibrada entre ação, plataforma e exploração, sempre com ritmo acelerado;
- Mecânicas adicionais, como Sobrecarga e trechos no plano demoníaco, trazem variedade à aventura;
- Opções de personalização e conteúdo extra ampliam a rejogabilidade;
- Ambientação notável, com visual em pixel art detalhado e cheio de personalidade.

## Contras

- Alguns trechos forçam o uso de mecânicas de forma pouco intuitiva;
- O combate pode se tornar repetitivo em certas partes.

**NINJA GAIDEN: Ragebound** (PC/PS4/PS5/XBO/XSX/Switch)

**Desenvolvedor** Dotemu

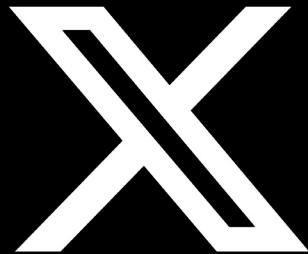
**Gênero** Ação, Hack and Slash

**Lançamento** 31 de julho de 2025

Nota **8.5**



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



[X.com/gameblast](http://X.com/gameblast)

**Seguir**



[facebook.com/gameblast](http://facebook.com/gameblast)

**Curtir**



[instagram.com/gameblast](http://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](http://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/@GameBlast](http://youtube.com/@GameBlast)

**Inscrever-se**



por João Pedro Boaventura

Revisão: Mariana Marçal  
Diagramação: Leandro Alves

PC

PS4

SWITCH

XBO

XSX



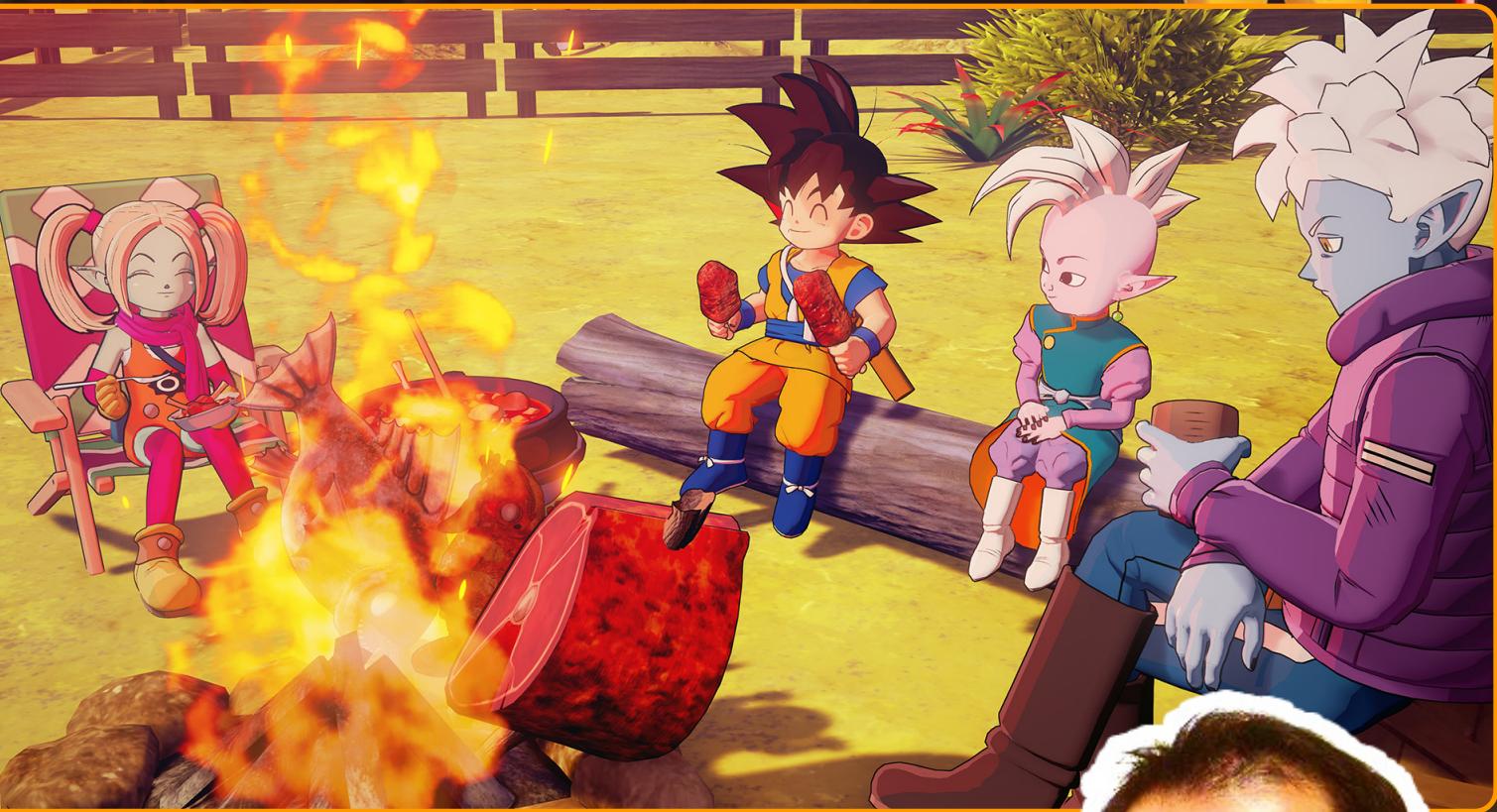
# Dragon Ball Z: Kakarot – DAIMA: Aventura Pelo Reino dos Demônios é uma primeira parte que fragmenta o potencial da trama

Com base na nova série Dragon Ball Daima, o mais recente DLC de [Dragon Ball Z: Kakarot](#) chega com a proposta distinta de estabelecer uma mudança de tom e estrutura em relação às expansões anteriores. A primeira parte de Aventura Pelo Reino dos Demônios introduz um novo cenário e apostar em elementos típicos de RPG para oferecer uma experiência distinta dentro do universo do jogo, o que abre espaço para experimentações que, na prática, até tiveram boas intenções. Entretanto, devido a certas decisões no mínimo questionáveis, não conseguiram corresponder muito bem às expectativas.

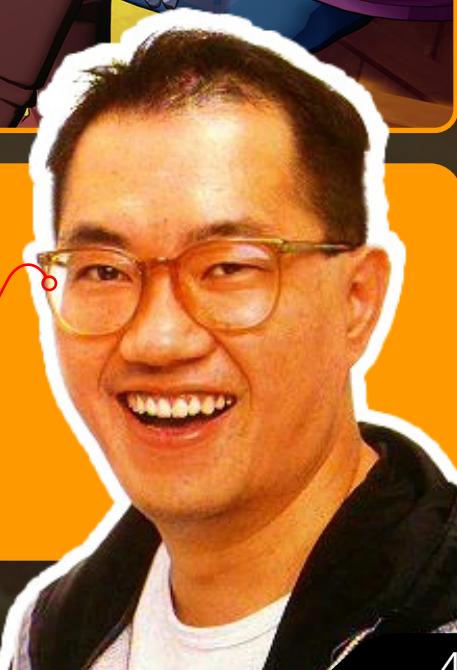
## Uma fantástica aventura completamente nova, mas (por enquanto) incompleta

Dragon Ball Z Kakarot teve um longo caminho até aqui. Recontando toda a história principal da saga Z e se tornando mais completa a cada DLC lançado, trata-se da experiência narrativa definitiva da marca nos games. Esses conteúdos adicionais, embora trouxessem mapas próprios, mais se atentavam ao ato de contar a história e reencenar as batalhas épicas do que realmente propor a exploração desses ambientes.

A proposta de Dragon Ball Daima: Aventura Pelo Reino dos Demônios é completamente diferente nesse aspecto, uma vez que a própria série tem, em sua premissa, a descoberta de um novo mundo pela audiência, através da ótica dos personagens da série.



Durante a exibição original, enquanto eu ia assistindo, não foi incomum que, em mais de uma ocasião, pensasse que aquele que eu estava acompanhando nada mais era do que um enredo de algum RPG clássico – na veia dos Dragon Quest, cujas ilustrações eram de responsabilidade do próprio **Toriyama**.



Shenlong

Pronto. Concedi seu desejo.

Nesse novo enredo, a nova ameaça vem de **Gomah**, o novo governante do tal Reino dos Demônios, que se mostrou preocupado com o poder apresentado por Goku e sua turma ao derrotar a força aparentemente imparável que era Majin Buu. Temendo que eles pudessem interferir em seus planos, o soberano toma uma atitude drástica: reúne as Esferas do Dragão, transforma os heróis em crianças e sequestra Dendê, o atual Kami-Sama da Terra.



Desorientado e sem saber como reverter a situação, o grupo conta com a inesperada ajuda de **Glorio**, um habitante do mundo demoníaco, que os guia, ao lado do Supremo Senhor Kaiô, em uma jornada por esse novo universo, em busca de uma solução para a crise.



**HISTÓRIA SECUNDÁRIA**

Nvl. recomendado: 56 Mestre Pescador do Mundo dos Demônios

Eu respeito o exército do Rei Kadan, e dizem por aí que ele secretamente quer um Peixe Demônio Supremo. Eu tenho que ajudar e pescar para ele!

**Recompensas da História**

EXP	2115
Medalha D	1 x
Peixe do Mundo dos Demônios completamente assado superpremium	1 x
Larva para Pesca Z	5 x
Que Inseto! Z	5 x

Pescar um Peixe Demônio Supremo para o Rei Kadan?

Sim

Não

Essa jornada inicial por um novo território, repleto de maravilhas a descobrir e feras terríveis a derrotar (**os entendidos talvez tenham pegado a referência**), faz com que Kakarot, com sua estrutura natural de “RPGzão” da campanha principal, normalmente seja um terreno bem fértil para que Daima rendesse uma excelente versão jogável. Efetivamente, a Cyberconnect2 fez um bom trabalho em adaptar o primeiro dos três mundos dos demônios. É aí que reside o problema: trata-se apenas do primeiro – e ficou por aí.

A nível de jogabilidade, não tem absolutamente nada de errado com Aventura Pelo Reino dos Demônios. É facilmente o DLC mais ousado que já foi lançado, e teve sucesso em trazer mecânicas próprias, a fim de diferenciá-lo dos demais – com um mapa bem amplo e explorável. O problema reside na curta duração e na forma como a campanha termina justamente quando finalmente começa a engrenar.



Assim, não é segredo algum que Daima seria adaptado em múltiplas etapas – afinal, há um “Parte 1” bem grande no título. Entretanto, isso se torna um problema evidente quando o progresso geral se mostra moroso, ao ponto de se encerrar logo no clímax: a batalha contra o **Tamagami nº 3**, o guardião da primeira Esfera do Dragão obtida na história.



Essa percepção bate com mais força quando passamos a considerar que houve uma oportunidade anterior para testar o DLC, e **essa prévia** se encerrava basicamente aí — só faltando esse último embate. Ou seja, as “primeiras horas” eram quase todas: a demonstração era praticamente o jogo completo.



Aventura Pelo Reino dos Demônios parecia promissor naquele momento. O mundo explorável tem suas peculiaridades e foi bem traduzido para o game. A impossibilidade de voar tornou a aventura mais “pé no chão” (trocadilho intencional), com inimigos espalhados pelo mapa e baús com itens e outras perfumarias a serem descobertos.

Há também algumas ilhas flutuantes, que servem como áreas menores exploráveis, e a possibilidade de viagem rápida através das Sementes dos Céus. Nenhuma dessas duas opções é realmente útil, uma vez que tais ilhas não contam com qualquer recompensa quando desbravadas, enquanto, no caso das Sementes, há pouquíssima necessidade de backtracking durante a história principal — o que realmente exigiria o uso contínuo desse recurso.



Ou seja, é uma aventura linear. O título até conta com missões secundárias — algumas bem bacanas, pela historinha que contam — e responsáveis por trazer mais conteúdo ao DLC, mas, considerando o todo, parecem existir mais com a intenção de fazer volume do que de realmente contribuir para a experiência geral de mundo vivo, uma vez que o progresso principal se mostra deficitário.

Os maiores picos de adrenalina acabam ficando com as batalhas em horda e nos conflitos principais, como o aquecimento de Goku contra Glorio — que passa mais uma impressão de subchefe do que de um chefão, de fato — e contra o primeiro Tamagami. Inclusive, é muito justo ressaltar que, fugindo à norma no que diz respeito aos conteúdos adicionais mais voltados para a história (o que exclui os pacotes referentes a Um Novo Poder Desperta), o time de desenvolvimento fez um bom trabalho no balanceamento do desafio oferecido.



Isso ocorre porque, até então, a maior parte dos combates finais – qualquer uma de Trunks: The Warrior of Hope; Bardock contra Freeza em Bardock: Alone Against Fate; Goku contra Piccolo em 23rd World Tournament; ou mesmo Goku contra Oob, em Goku's Next Journey – se mostrava bem tranquila de se lidar, caso o jogador tivesse completado todas as tarefas secundárias de antemão. A única exceção até aqui tinha sido a batalha secreta contra Vegeta, no último pacote, sendo que o fato de ela exigir mais atenção não a tornava necessariamente difícil.



Aqui, o Tamagami segue batendo com muita força e intensidade, mesmo se Goku estiver vários níveis acima e com a árvore de habilidades bem evoluída. De quebra, as animações de transição – que sempre foram o destaque de Kakarot – seguem exemplares em suas releituras visuais das coreografias marciais.

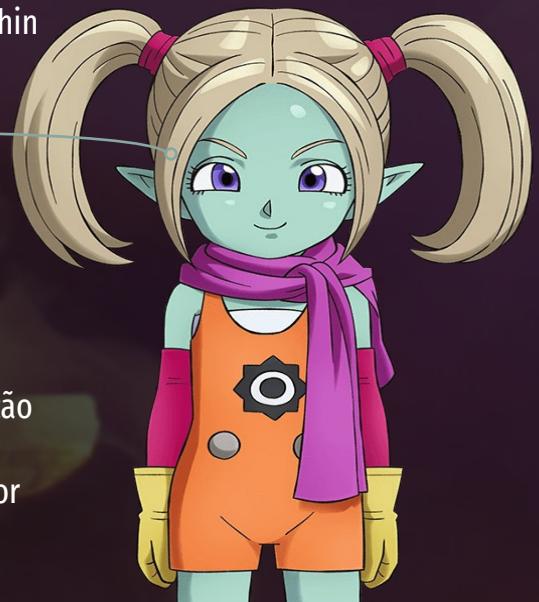
O próprio sistema de batalha também é uma delícia, justamente por limitar o movimento apenas a ações terrestres, assemelhando-se ao da expansão do 23º Torneio de Artes Marciais, mas com mais possibilidades. Elas decorrem não só da fluidez e versatilidade do Gokuzinho com o bastão mágico, mas também da tal árvore de habilidades – que é mais vasta e permissiva do que a do tal DLC, cuja maior parte das técnicas só podiam ser desbloqueadas após o fim da campanha.

Inclusive, o pós-jogo de Aventura Pelo Reino dos Demônios existe, trazendo uma ou outra seção adicional, com algumas missões extras e uma janela de evolução contínua para as habilidades do personagem principal – mas que não têm lá muita utilidade, para além dos desafios especiais (batalhas extras no estilo boss rush).



Adicionalmente, o DLC fez um bom trabalho com a inclusão do Kaioshin e de Glorio como assistentes não jogáveis, versados em habilidades de apoio (como cura ou imobilização); e com Panzy, que participa como uma suporte passiva em uma mecânica inédita – ao utilizar certas técnicas pontualmente, durante o calor da briga.

Como um bom RPG que Aventura Pelo Reino dos Demônios tenta ser, Goku também pode ser atingido por status, como “paralisado” ou “queimado”, e a cura em tempo consiste na utilização de certos insetos especiais – uma dinâmica que existe como tradução da função desses bichinhos-alimentos no próprio desenho. Contudo, foram pouquíssimas as vezes que o protagonista é realmente acometido por alguma dessas condições, o que torna todo o sistema meio inócuo.



DRAGON BALL  
DAIMA



## Parte 1 de quantas, mesmo?

Com **Aventura Pelo Reino dos Demônios – Parte 1, Dragon Ball Z: Kakarot** está mais próximo do que nunca de um RPG de verdade. Entretanto, chega a ser um pouco decepcionante que essa divisão em mais de uma parte tenha mitigado a experiência completa que o DLC poderia ser. Por mais que essa separação não fosse nenhum segredo — e ela tenha ocorrido em um momento propício do enredo (terminando com um cliffhanger e tudo, já encaminhado para a sequência) —, essa releitura pode até ser mais robusta como conteúdo adicional do que seus antecessores e certamente conta com alma própria em sua adaptação, mas a sensação de incompletude acaba falando mais alto. **B**



### ✓ Prós

- Revisão concisa do sistema de batalha terrestre presente em 23rd World Tournament;
- Desafio bem dosado da batalha final contra o Tamagami;
- Apresentação geral (o inclui qualidade gráfica, musical, dos cenários e das animações) segue fazendo jus ao histórico do game.

### ✗ Contras

- Campanha curta e inconclusiva ao terminar na hora que realmente parece engrenar;
- Exploração pouco recompensadora, especialmente no que diz respeito às ilhas flutuantes;
- Condições como paralisia ou queimadura raramente afetam o jogador, tornando o sistema quase irrelevante;
- Ainda que anunciada previamente, a separação em episódios compromete a percepção geral do conteúdo devido à falta de suavidade nessa fragmentação.

DB Z: Kakarot – Daima: Aventura Pelo Reino dos Demônios (Parte 1)(Muti)

**Desenvolvedor** BANDAI NAMCO Entertainment

**Gênero** RPG, aventura

**Lançamento** 17 de julho de 2025

Nota

**6.0**

# Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e venha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

**DIAGRAMADOR\*** - Responsável pela diagramação das páginas das revistas. **Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.**

\*Não remunerado.



Revistas  
Gameblast  
**Faça Parte!**



**INSCREVA-SE  
AQUI!**

por **Farley Santos**Revisão: Juliana Piombo dos Santos  
Diagramação: Leandro Alves

DEATH  
STRANDING  
2  
ON THE BEACH

# Death Stranding 2: On the Beach: dicas para portadores iniciantes

Em **Death Stranding 2: On the Beach**, o portador Sam sai em uma nova jornada para conectar o México e a Austrália em um mundo pós-apocalíptico repleto de perigos. Além de ter que lidar com o terreno traiçoeiro, agora o portador também precisa enfrentar novas ameaças, como eventos naturais e mais criaturas estranhas. Pensando nos novos desafios, compilamos algumas informações e dicas para tornar a carga da aventura um pouco mais leve. Não deixe de conferir as dicas do primeiro Death Stranding, muitas das estratégias também podem ser utilizadas na sequência.

## Gerenciamento de carga e caminhada

### Sempre tenha escadas na mochila

A travessia em Death Stranding 2 é implacável, o que acontece principalmente por causa da presença constante de terreno traíçoeiro. Uma ferramenta versátil são as escadas, pois elas são úteis para cruzar rios profundos, escalar penhascos ou criar rotas alternativas em áreas perigosas. É possível unir duas em uma só para aumentar ainda mais o seu alcance, tornando-as mais valiosas.

### Use a organização automática de carga com frequência

O menu de organização de carga permite redistribuir automaticamente os itens que Sam carrega nas costas e braços. Para isso, basta apertar o botão triângulo para organizar tudo de forma eficiente, equilibrando o peso e melhorando o centro de gravidade. Isso reduz as quedas acidentais e otimiza o espaço, especialmente útil em entregas maiores ou quando estamos carregando muitas coisas.



### Mantenha o peso distribuído com os gatilhos (L2 e R2)

Quando Sam estiver transportando mais de 60% da capacidade de carga, os riscos de tombar aumentam. Pressionar simultaneamente os botões L2 e R2 ajuda a manter o corpo firme e o peso distribuído. É especialmente útil em trilhas acidentadas, nas encostas ou ao descer ladeiras íngremes sob chuva. Às vezes é necessário equilibrar somente para um dos lados para não cair, então fique atento aos avisos em tela.



## Recupere o equilíbrio após tropeçar

Existe um truque simples para recuperar o equilíbrio rapidamente. Equipe uma arma, caso Sam comece a perder o equilíbrio, segure o botão L2 (mirar) para cancelar a animação de queda. Este recurso é muito útil para situações em que estamos atravessando terrenos complicados carregando muita carga.

## Customize a mochila de acordo com a necessidade

Um dos novos recursos de Death Stranding 2 é a possibilidade de customizar a mochila. Alguns dos complementos são puramente cosméticos, já outros oferecem efeitos interessantes, como bolsos extras para munição e granadas ou aumento da carga máxima de Sam. Sendo assim, aproveite sempre para utilizar todo o espaço disponível para customizar a mochila com melhorias úteis, alterando-as de acordo com a necessidade. Apetrechos são desbloqueados no decorrer da aventura, então experimente sempre que algo novo aparecer.



# Exploração e construção de infraestrutura

## Construa estradas e trilhos o quanto antes

Ao conectar novas regiões, priorize a construção de rodovias, rampas de salto e trilhos magnéticos. Essas estruturas facilitam o uso de veículos, economizam tempo e protegem a carga de terrenos acidentados. Compartilhar essa infraestrutura com outros jogadores também gera Likes e contribui para o progresso coletivo.

## Colete cristais quirais regularmente

Os cristais quirais são essenciais para imprimir recursos, construir estruturas e alimentar certos equipamentos. Eles podem ser coletados manualmente no mundo aberto em estruturas no solo que lembram mãos douradas, especialmente em locais com presença de EPs ou após chuvas fortes. Também é possível obtê-los quando Sam toma banho.



## Armazene recursos na DHV Magalhães

Após completar o capítulo introdutório e desbloquear o navio de expedição DHV Magalhães, utilize-o como central de armazenamento de materiais, veículos e equipamentos. Estruturas abandonadas (como abrigos de portadores) muitas vezes contêm cristais ou metais que podem ser enviados diretamente ao navio. Essa coleta prévia ajuda a ter sempre materiais à mão para construções futuras.

## Construa e mantenha abrigos

Os abrigos são como bases intermediárias: nelas é possível descansar, trocar equipamentos, recarregar veículos, acessar o armazenamento privado e preparar novas entregas. Construa-as perto de áreas perigosas, como campos de MULAs ou zonas montanhosas, para criar checkpoints úteis e reforçar sua rota.

## Sempre jogue online

Um dos recursos mais únicos de Death Stranding é o universo compartilhado: veículos e estruturas de outros jogadores aparecem no mundo, o que pode facilitar a exploração em muitos momentos. Para isso, basta deixar o recurso online ligado para poder colaborar com os outros jogadores.

## Combate e furtividade

### Aproveite os tutoriais RV no quarto privado

Logo após desbloquear o quarto privado, acesse os tutoriais em realidade virtual. Eles ensinam os fundamentos de combate corpo a corpo, furtividade, uso de equipamento e tipos de armamento. Treinar nesses ambientes reduz o risco de falhas em missões reais, especialmente nas primeiras interações com EPs ou MULAs. Conforme a história avança e novos recursos aparecem, mais tutoriais são adicionados ao RV.

### Lute sem a mochila para maior mobilidade

Durante confrontos intensos ou batalhas contra inimigos humanos, largar sua carga temporariamente em um lugar seguro libera Sam para executar movimentos mais rápidos, facilitando bloqueios e contra-ataques. Isso também protege os pacotes de danos durante os embates. Assim que o combate terminar, recupere a mochila antes de seguir.

## Aposte em armas silenciosas para abordagens furtivas

Equipamentos como a pistola de taser, a boladeira e o bastão elétrico permitem incapacitar alvos de forma silenciosa. Isso é ideal para evitar alertar outros inimigos, especialmente quando se infiltra em acampamentos ou precisa resgatar cargas roubadas. Armas com silenciador, como o rifle sniper tranquilizador, permitem eliminar ameaças à distância sem chamar atenção.

## Ataque humanos diretamente

Apesar das várias opções de furtividade, apelar para o corpo a corpo em boa parte das situações envolvendo inimigos humanos é uma abordagem válida e efetiva. Na maior parte das vezes, basta usar armas ou os punhos para acabar com os oponentes, pois raramente eles nos cercam para nos sobrepujar.

## Evite as EPs a todo custo

Mesmo sendo fácil lidar com humanos, a situação muda quando o assunto é as EPs. Quando somos avistados ou percebidos por elas, normalmente aparece um poço de alcatrão que reduz drasticamente a mobilidade, o que nos torna alvo fácil para ataques e para roubo de carga. Sendo assim, dê preferência para abordagens furtivas, ou simplesmente fuja rápido quando for avistado. Algumas armas são capazes de destruí-las, porém é comum ter criaturas demais para lidar, o que complica a estratégia de ataque direto.

# Dicas gerais e truques úteis

## Complete os tutoriais disponíveis

No início do jogo, toda nova mecânica pode parecer complexa. Ao entrar no quarto privado, selecione os tutoriais disponíveis para aprender sobre navegação, menus rápidos, ferramentas, habilidades e interações com a rede quiral. Dominar esses detalhes desde cedo evita frustrações nas fases mais avançadas.



## Acesse o glossário com facilidade

No início do jogo, toda nova mecânica pode parecer complexa. Ao entrar no quarto privado, selecione os tutoriais disponíveis para aprender sobre navegação, menus rápidos, ferramentas, habilidades e interações com a rede quiral. Dominar esses detalhes desde cedo evita frustrações nas fases mais avançadas.

## Foque em alcançar 4 estrelas em cada instalação, não 5

Conectar-se com preppers e melhorar sua avaliação (até 4 estrelas) desbloqueia a maioria dos benefícios e equipamentos importantes. A quinta estrela geralmente oferece recompensas cosméticas ou pequenos bônus. Concentre-se em atingir o nível 4 para expandir rapidamente seu arsenal e priorizar novos contatos.

## Planeje suas habilidades com o APAS

Ao evoluir em cada categoria de portador (entrega, combate, furtividade, social), você pode desbloquear habilidades passivas. Elas incluem desde melhorias de escaneamento até incrementos de mobilidade e de recarga de veículos. O APAS pode ser alterado livremente, então antes de missões específicas, reconfigure sua árvore de habilidades para adaptar-se ao objetivo: uma combinação de furtividade, por exemplo, é diferente de uma focada em logística.



## Use a corda no combate e nas entregas

A corda multifuncional de Sam é mais versátil do que parece. Ela pode ser usada para prender inimigos de forma silenciosa — o que é ideal para abordagens furtivas. Basta se aproximar por trás e usá-la para imobilizar o oponente. Em combate corpo a corpo, ela também pode desviar ataques e executar contragolpes. Já nas entregas, a corda pode ser utilizada para amarrar a carga da mochila, o que diminui a possibilidade dos pacotes se espalharem quando se cai ou ao ser atingido.

Lembre-se que para utilizar a corda, primeiro é necessário equipá-la. Para isso, acesse o menu de equipamentos com o direcional para a direita e escolha a corda na sessão de ferramentas.

## Sempre tenha Sam vestido com algum equipamento

No decorrer da jornada, são liberados equipamentos diversos, como botas, luvas e exoesqueletos. Muitos deles têm uso voltado para o combate ou exploração, algumas vezes consumindo a bateria de Sam para ativar seus efeitos. Na maior parte das vezes, vale muito a pena ter esses itens equipados, pois eles não ocupam espaço na mochila e dão vantagens interessantes.

**Jogue no seu ritmo e mude de rota quando necessário**

Death Stranding 2 não é uma experiência a ser aproveitada de forma acelerada. Explore, construa sua própria rede de infraestrutura, descubra áreas secretas e aproveite os momentos calmos. Cada conexão feita é mais do que um objetivo: é um passo no entendimento da mensagem central do jogo — a reconstrução de laços humanos em um mundo fragmentado.

Dito isso, não se atenha a rota inicial. Nem sempre os caminhos diretos são os mais fáceis, então avalie a situação constantemente e procure outras opções. Fique atento também a pacotes largados pelos cenários, eles podem conter ferramentas valiosas ou podem ser entregues para aumentar o nível das instalações. 



# Revista Nintendo Blast 188

A revista Nintendo Blast #188 decolou para uma galaxia muito muito distante em Star Wars Outlaws: Gold Edition!

## NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.BR

GOLD EDITION

STAR WARS  
**OUTLAWS**

GOL

#188 AGO



DK Bananza

Dicas e truques para  
se dar bem na aventura

Análise

Super Mario Party  
Jamboree + Jamboree TV

Análise

Demon Slayer -Kimetsu no  
Yaiba- The Hinokami Chronicles 2

E tem muito mais: truques para brilhar em Donkey Kong Bananza, análise de Super Mario Party Jamboree no Switch 2, a ação de Demon Slayer: The Hinokami Chronicles 2 e outras surpresas!

## Baixe já a sua!

#188 AGO  
2025

Dicas e truques para  
se dar bem na aventura

Super Mario Party  
Jamboree + Jamboree TV

Demon Slayer -Kimetsu no  
Yaiba- The Hinokami Chronicles 2

# GAME BLAST

Confira outras edições em:

**[gameblast.com.br/search/label/Revista](https://gameblast.com.br/search/label/Revista)**