

GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST.COM.BR

Hollow Knight

Entre a luz e a escuridão, uma breve exploração da filosofia deste mundo

Ghost of Yōtei

Será o retorno ao mais belo Japão que os videogames já ostentaram

#89
SET
2025



HOLLOW KNIGHT
SILKSONG

A dança da Teia

E o meme do palhaço chegou ao fim: **Hollow Knight: Silksong** finalmente foi lançado! A Team Cherry provou mais uma vez que uma equipe pequena pode entregar um dos melhores jogos do ano. Nada mais justo, portanto, que ele seja a nossa matéria de capa. Mas não paramos por aí. Além da análise completa, trazemos um **perfil especial da Hornet**, protagonista dessa aguardada sequência, e mergulhamos ainda mais no fascinante universo de **Hollow Knight e sua filosofia**. E tem mais: revelamos o que já sabemos sobre **Ghost Yōtei** e, aproveitando o embalo, listamos os dez melhores jogos com temática de **Japão feudal**. Então, acomode-se, prepare o coração gamer e aproveite a sua revista favorita. Shaw! — **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
Alexandre Galvão
Farley Santos
Felipe Jungstedt
José Carlos Junior
Matheus Bigai Ferreira
Thiago da Silva
Victor Vitorio



REVISÃO
Ives Boitano
Johnnie Brian
Mariana Marçal
Thomaz Farias



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



| ANÁLISE

03

Hollow Knight: Silksong



| PERFIL

16

**Hornet: guerreira e
guardiã de Hallownest**



| HOLLOW KNIGHT

21

**Entre a luz e a escuridão,
uma breve exploração
da filosofia do mundo**



| GHOST OF YŌTEI

27

**É o retorno ao mais belo
Japão que os videogames
já ostentaram**



| TOP 10

36

**Os dez melhores
jogos com temática
de Japão feudal**



| ANÁLISE

48

**Metal Gear Solid 3: Snake
Eater nos leva de volta a
um dos maiores jogos**



| ANÁLISE

61

**Hell is Us é uma
jornada única pelo
inferno da guerra**



PC
PS5
PS4
XSX
XBO
SWITCH
SWITCH2



por **Farley Santos**

Revisão: Thomaz Farias

Diagramação: Felipe Castello



HOLLOW KNIGHT SILKSONG

O ápice do gênero em uma aventura bela, envolvente e brutal

Hollow Knight: Silksong é a aguardada continuação do sucesso indie que marcou uma geração de metroidvacias. O sucessor de **Hollow Knight** aposta em ritmo mais ágil, combate agressivo e um mundo expansivo, mantendo o desafio elevado característico e a ambientação ricamente construída. Porém, problemas antigos estão ainda mais aparentes e alguns detalhes passam um pouco do ponto. O resultado é uma experiência capaz de nos fascinar e, ao mesmo tempo, testar a nossa paciência.

Ascendendo por uma misteriosa nova terra subterrânea

O início da jornada impressiona imediatamente pelo impacto visual e pela atmosfera. Os cenários são densos em detalhe, com iluminação sutil que dá vida às cavernas, acampamentos e áreas selvagens. Não se trata apenas de um pano de fundo bonito: o estilo artístico carrega a sensação de dúvida e isolamento que nos conduz. É um convite para se perder em uma região que parece viva, mas também hostil, o que estabelece logo de cara o tom da jornada.

O palco da vez é o reino de Fiarlongo, uma terra que mistura devoção religiosa com decadência. A protagonista da vez é Hornet, que é capturada e levada contra sua vontade para este domínio. Depois de escapar, a aranha decide ascender em direção ao topo do reino em busca de respostas, pois informações iniciais indicam que suas origens têm forte ligação com Fiarlongo e seus mistérios.



Uau! Feroz! Intimidante! Seu espírito não é o de um peregrino!
Você tem a essência de uma caçadora.

DAMA DA CAPELA

Desta vez, a trama é menos nebulosa e mais direta: conta com mais diálogos e textos, o que facilita o nosso envolvimento com a jornada. Mesmo assim, a estratégia de utilizar elementos enigmáticos e do próprio ambiente se mantém e nos instiga a prestar atenção em detalhes dos cenários e em descrições de itens.

Destaco a própria Hornet: ao contrário do cavaleiro silencioso do primeiro título, a guerreira tem voz ativa em inúmeros diálogos. Sua personalidade é afiada e confiante, desafiando e ameaçando todos que cruzam o seu caminho, muitas vezes com sutil ironia, sem deixar de apresentar um lado benevolente. Particularmente, apreciei muito essa mudança, pois ajuda a nos conectarmos com a personagem.



Perdendo-se em uma terra de múltiplas possibilidades

Na base, Silksong segue a tradição dos metroidvanias: mapa interconectado, progressão por novas habilidades e backtracking constante. O imenso mundo apresenta uma grande variedade de atividades, há uma natural alternância entre combates, desafios de plataforma e enigmas ambientais.





No comando de Hornet, a fluidez é marcante. Diferente do protagonista do jogo anterior, ela se move de forma mais ágil e agressiva, com saltos longos, investidas rápidas e ferramentas que encorajam ofensiva constante. Essas mecânicas não são apenas incrementos técnicos, elas mudam o ritmo da exploração: trechos de plataforma demandam velocidade e precisão para serem superados; já os inimigos são extremamente hostis, exigindo destreza para serem vencidos.

Se há algo que instiga a exploração é o design do mundo. Áreas interconectadas revelam atalhos e rotas alternativas que recompensam a curiosidade. Cada região apresenta identidade própria, tanto no visual quanto na estrutura: algumas focam em combate, outras apresentam pequenos labirintos, e há trechos que demandam navegar por desafios com plataformas e outros perigos. O ciclo de aprender, dominar e desbloquear raramente se torna redundante porque há sempre uma promessa de algo escondido mais à frente.

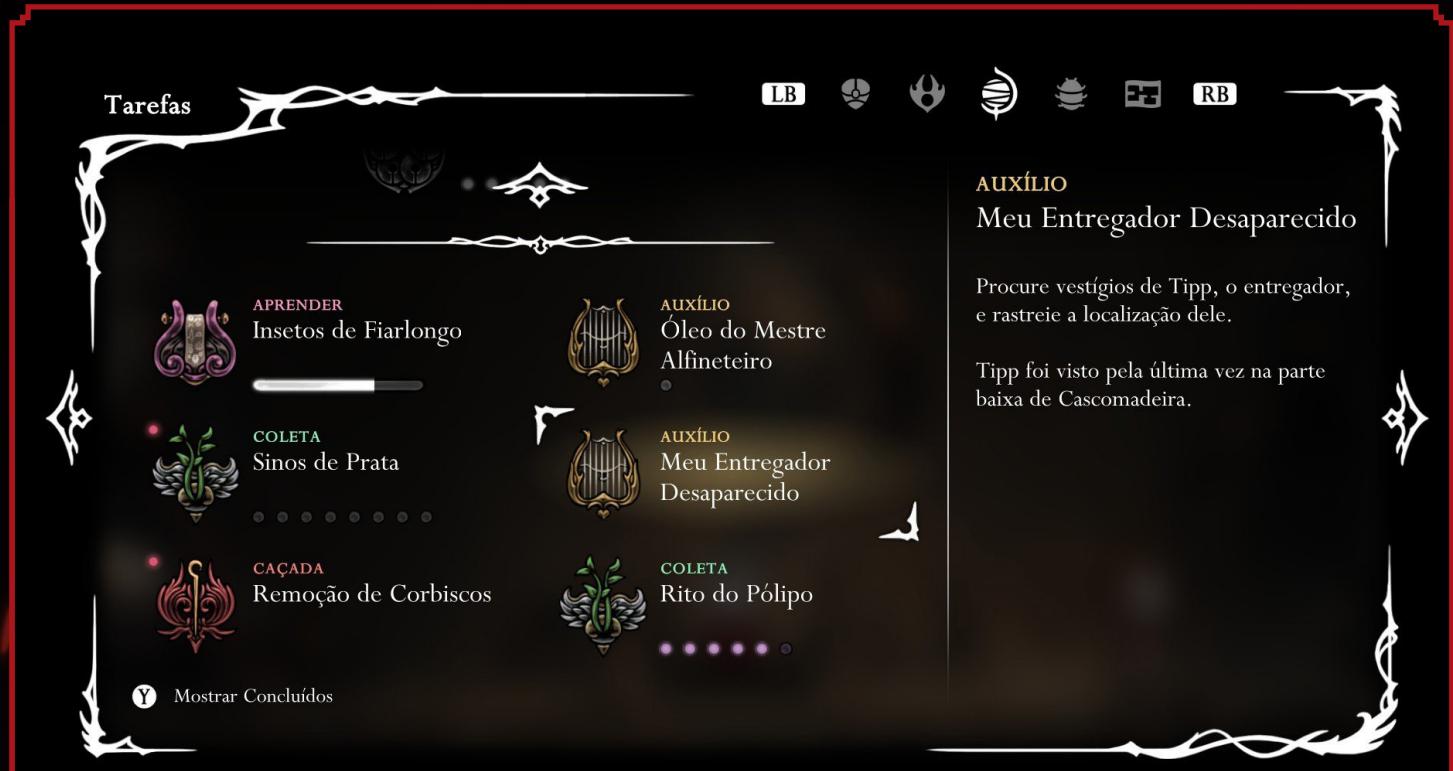


A liberdade é notável. Muitas vezes procurei outros caminhos para contornar chefes ou desafios e me surpreendi ao encontrar lugares completamente novos. Com um mapa tão vasto e aberto, é fácil se perder, mesmo com marcadores indicando claramente o próximo objetivo, porém isso acaba por se tornar um incentivo para desbravar outras localidades. Desta vez há mais pontos de viagem rápida e diversos atalhos, o que torna a locomoção e as descobertas mais velozes.



Uma novidade é o sistema de missões paralelas, aqui chamadas de Desejos. Há todo tipo de tarefa, como derrotar inimigos específicos, rastrear personagens ou coletar itens. Alguns dos Desejos são simplistas ou repetitivos, e muitas vezes as recompensas são pouco interessantes, contudo, é uma adição que ajuda a trazer mais diversidade à aventura.





AUXÍLIO Meu Entregador Desaparecido

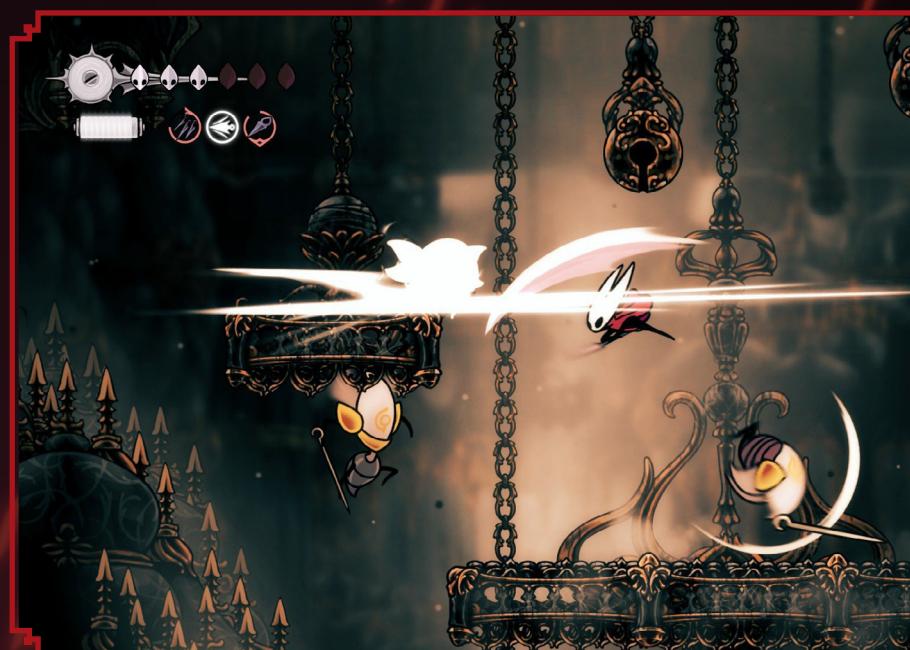
Procure vestígios de Tipp, o entregador, e rastreie a localização dele.

Tipp foi visto pela última vez na parte baixa de Cascomadeira.

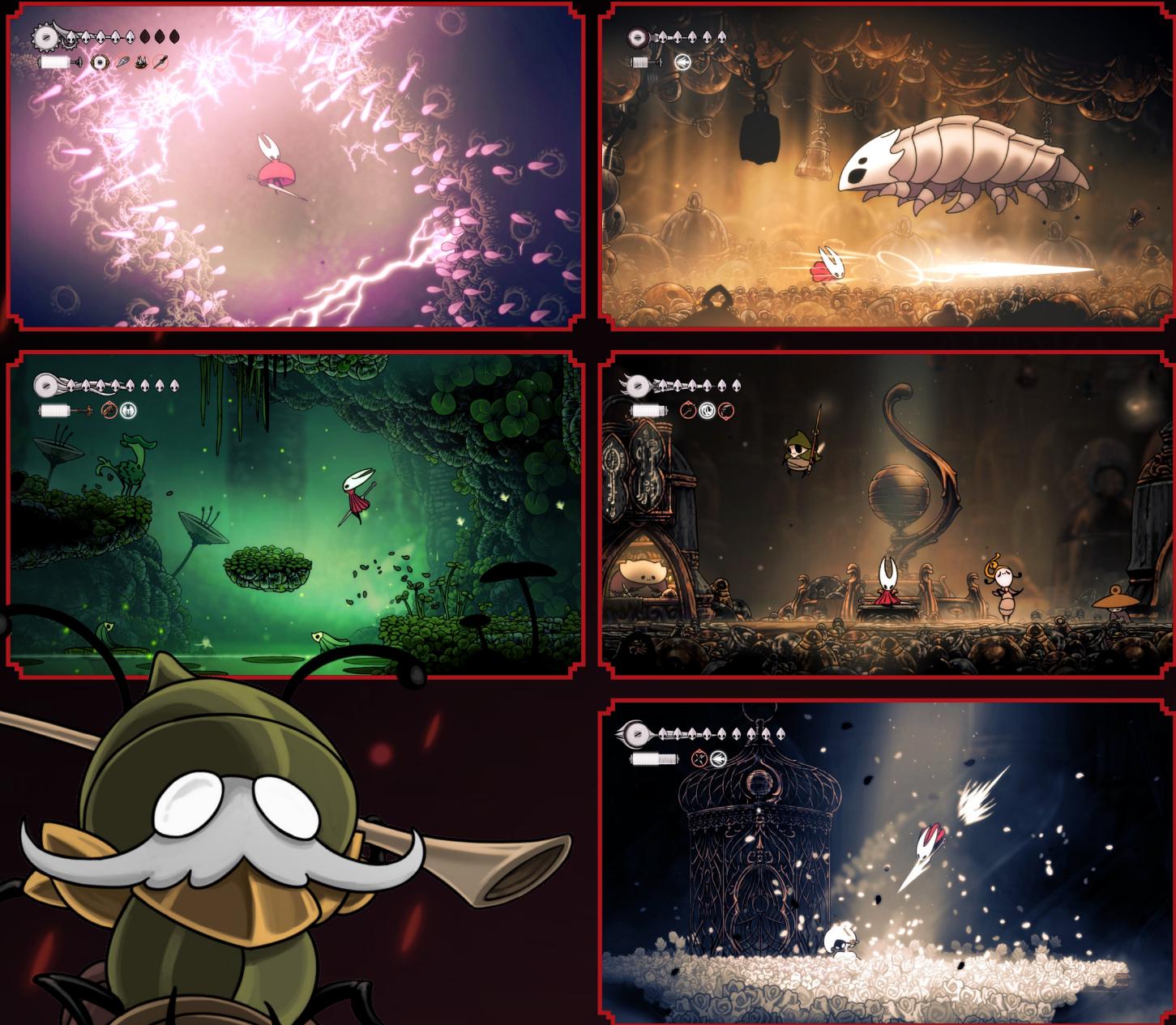
No entanto, a ganância de ser mais e maior, acaba sendo prejudicial. É frequente atravessar longas regiões que não passam de corredores ou áreas extremamente complicadas para, no final, receber uma recompensa pífia — às vezes nem isso. Com isso, em alguns momentos fica a sensação de que o mapa é desnecessariamente inchado somente para ser maior que o do jogo anterior. Claro, há muitas surpresas e mistérios pelo caminho, mas acredito que um mapa mais enxuto alcançaria o mesmo objetivo.

Na ação do combate acrobático

A fluidez da ação é uma de suas características mais marcantes, porém, não vem sem custo. O jogo mantém — e até intensifica — a filosofia de desafio de seu antecessor. Inimigos mais agressivos, arenas com armadilhas e chefes que punem cada erro fazem parte da essência de *Silksong*, em uma experiência que demanda comprometimento e atenção. Há uma infinidade de monstros para enfrentar, cada qual com estratégias específicas para serem derrotados.



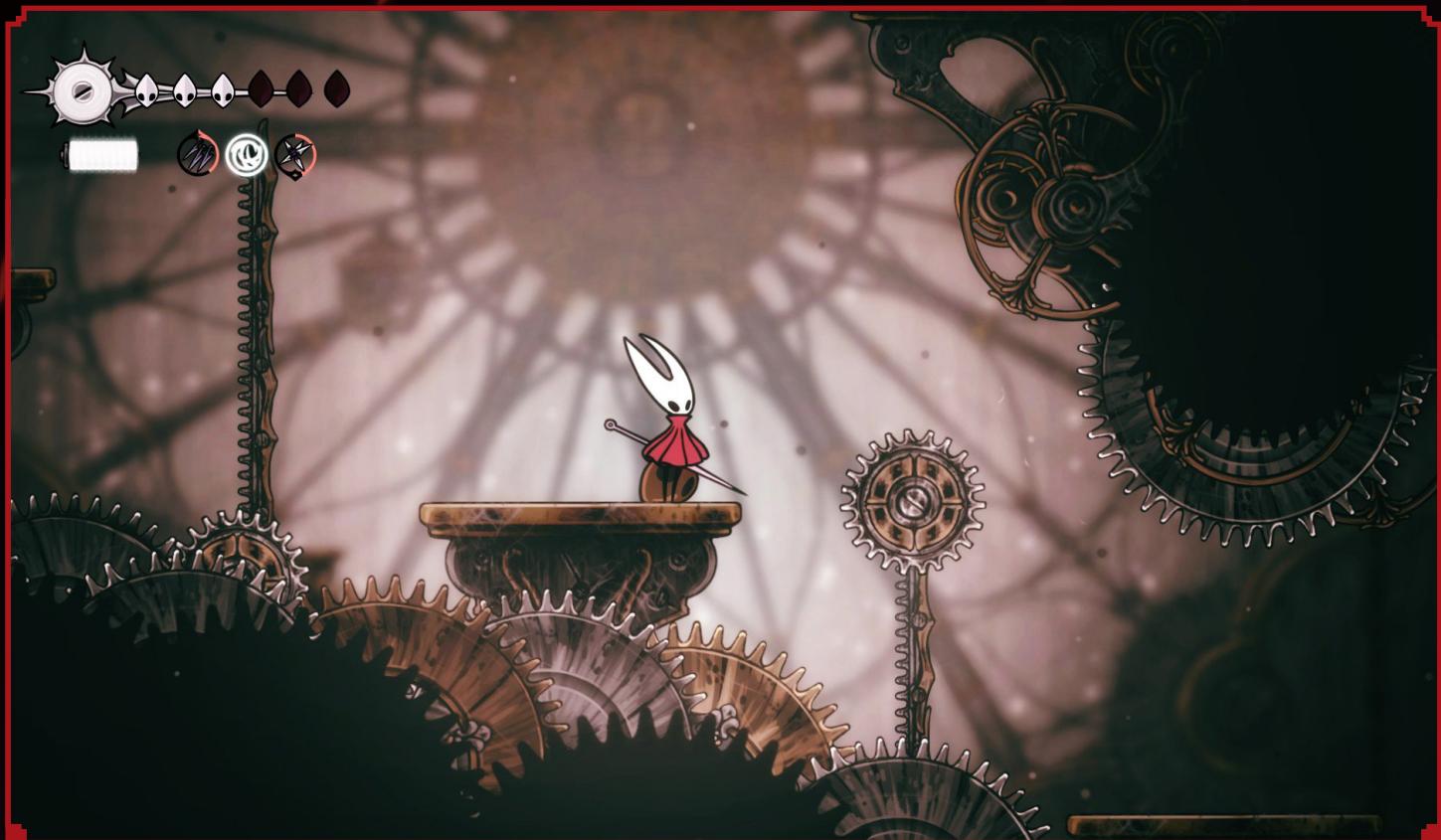
Cada embate me lembrou uma dança em que Hornet salta, esquiva e ataca como uma bailarina fatal. Para isso, é importante entrar no ritmo e observar com atenção, especialmente nos chefes, que raramente dão espaço para erros. No começo achei tudo muito complicado, entretanto, com insistência e com melhoria da minha perícia fui capaz de superar desafios que eu julgava impossíveis. Os mestres, inclusive, se destacam com batalhas criativas e intensas que nos forçam a improvisar e reaprender estratégias a todo momento.



Na customização, Silksong apresenta um sistema diferente de equipamentos que, em um primeiro momento, se revela bem limitado, porém aos poucos oferece muitas possibilidades. Há também os Brasões que mudam as habilidades ofensivas da heroína, alterando inclusive seus ataques. Por fim, achei bem-vinda a inclusão de armas secundárias, pois elas possibilitam novas abordagens nos combates. Com essas opções, cada um pode moldar o estilo de jogo de acordo com suas preferências.

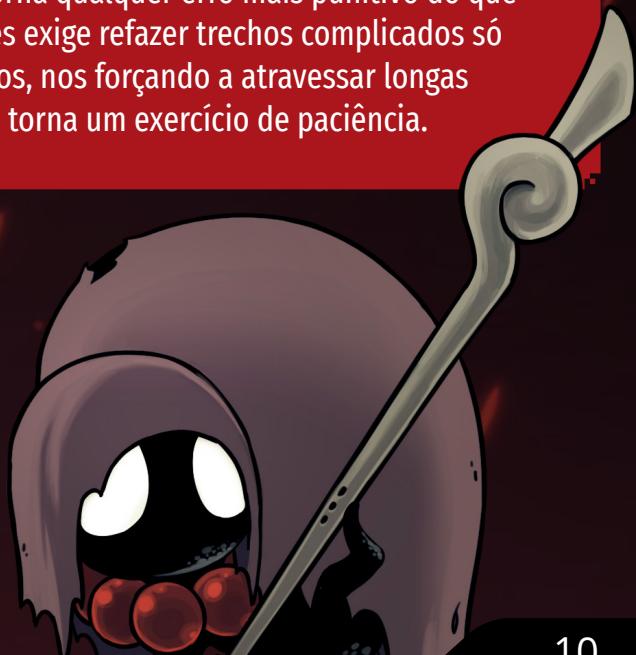
Uma jornada que demanda dedicação

O alto desafio está no cerne de Hollow Knight, e Silksong segue pelo mesmo caminho inspirado no gênero soulslike: descansar nos bancos recupera a vida e faz os inimigos surgirem novamente; ser derrotado significa ter que retornar ao local da morte para recuperar recursos que foram perdidos; monstros comuns são ameaças reais, capazes de nos matar facilmente. A intenção é insistir em face à adversidade.



No entanto, o novo jogo às vezes pesa a mão. Muitos ataques de inimigos comuns, golpes de chefes e perigos dos cenários aplicam dois pontos de dano, o que torna qualquer erro mais punitivo do que deveria ser. Além disso, ser derrotado por chefes muitas vezes exige refazer trechos complicados só para chegar novamente à arena. Os bancos são bem espaçados, nos forçando a atravessar longas distâncias ao morrer. Com isso, muitas vezes, a exploração se torna um exercício de paciência.

Essa estratégia não é acidente, é uma decisão criativa. Para alguns, isso é o cerne da satisfação: a sensação de vitória só existe porque o fracasso é real. Para outros, no entanto, a frustração de repetir longos trechos antes de tentar de novo mina a diversão. Não há opções de acessibilidade como em outros jogos modernos e as discussões sobre a dificuldade estão calorosas.



Os jogos agora são mutáveis, recebendo novidades e ajustes com o tempo, algo que pode muito bem acontecer com *Silksong*. Inclusive, depois do lançamento, o jogo já recebeu uma atualização que abrandou alguns desafios iniciais, o que mostra que talvez a desenvolvedora Team Cherry de fato tenha exagerado um pouco – talvez a experiência seja bem diferente no futuro.



team cherry



No meu caso, a aventura alternou constantemente entre o deslumbrante, a tensão e a frustração. É envolvente desbravar esse mundo construído de maneira meticulosa, e apreciei especialmente compartilhar informações com amigos. Contudo, foram inúmeras as vezes em que pensei desistir quando apareceu algum chefe mais complicado ou algum trecho de plataforma mais exigente. Mesmo assim, para mim, a experiência foi impressionante, só foi necessário muita paciência e insistência para avançar.



Envolvendo-se nos belos mistérios de Fiarlongo

A ambientação de Silksong é uma das principais características que prende a atenção. Fiarlongo é um reino cheio de contraste, com regiões que variam entre templos imponentes, selvas subterrâneas selvagens, forjas escaldantes e cavernas sufocantes. Cada cenário tem identidade própria, seja no visual, seja na forma como sugere a história por trás daquele espaço – as ruínas, os inimigos e até os detalhes da arquitetura comunicam a decadência e a devoção que marcam essa terra.



A direção de arte segue o estilo já consagrado de Hollow Knight, desta vez com uma riqueza maior de detalhes e animações mais fluidas. Há um cuidado visível em tornar cada área visualmente única, reforçando a sensação de descoberta a cada nova região explorada. Já os personagens e inimigos apresentam traços exagerados e marcantes, resultando em insetos estranhos e expressivos.



A trilha sonora de autoria de Christopher Larkin reforça as emoções passadas pelos cenários e cenas. Em batalhas, cordas tensas e batidas percussivas intensificam a adrenalina; na exploração, melodias etéreas reforçam a solidão do ambiente. Vozes de insetos e outros sons inusitados complementam a atmosfera com sua esquisitice particular.



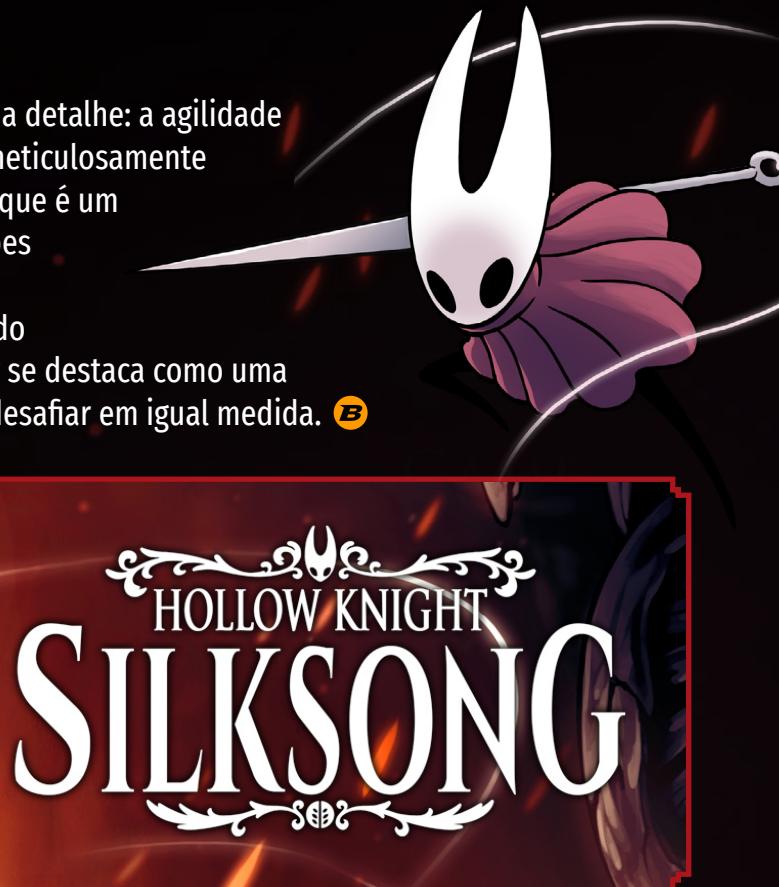


A mescla desses elementos faz com que o mundo pareça vivo e misterioso, funcionando tanto como paisagem quanto como parte essencial da narrativa e da experiência.



Magistralmente belo e imperfeito

Hollow Knight: Silksong impressiona pelo cuidado em cada detalhe: a agilidade de Hornet renova o combate e a exploração pelo mundo meticulosamente construído. A ambientação impecável dá vida a Fiarlongo, que é um reino fascinante de desbravar, cheio de segredos e situações marcantes. Apesar disso, alguns excessos e a dificuldade punitiva podem transformar o fascínio em frustração, sendo necessário um pouco de insistência. Ainda assim, Silksong se destaca como uma experiência memorável e grandiosa, capaz de encantar e desafiar em igual medida. **B**



✓ Prós

- Mundo vasto e repleto de atividades variadas para explorar;
- Velocidade das habilidades de navegação e combate trazem agilidade à ação;
- Dificuldade intensa e boa variedade de inimigos tornam o combate interessante e envolvente;
- Ferramentas e opções de customização permitem montar diferentes estratégias;
- Ambiente impecável com arte detalhada e trilha sonora memorável.

✗ Contras

- O mapa é inflado em algumas áreas, com trechos longos e pouco recompensadores;
- A dificuldade punitiva pode transformar a empolgação em frustração;
- Backtracking custoso em alguns momentos;
- Algumas recompensas e missões paralelas são pouco interessantes.



Hollow Knight: Silksong (PC/PS4/PS5/XBO/XSX/Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Team Cherry

Gênero Metroidvania, Aventura

Lançamento 04 de setembro de 2025

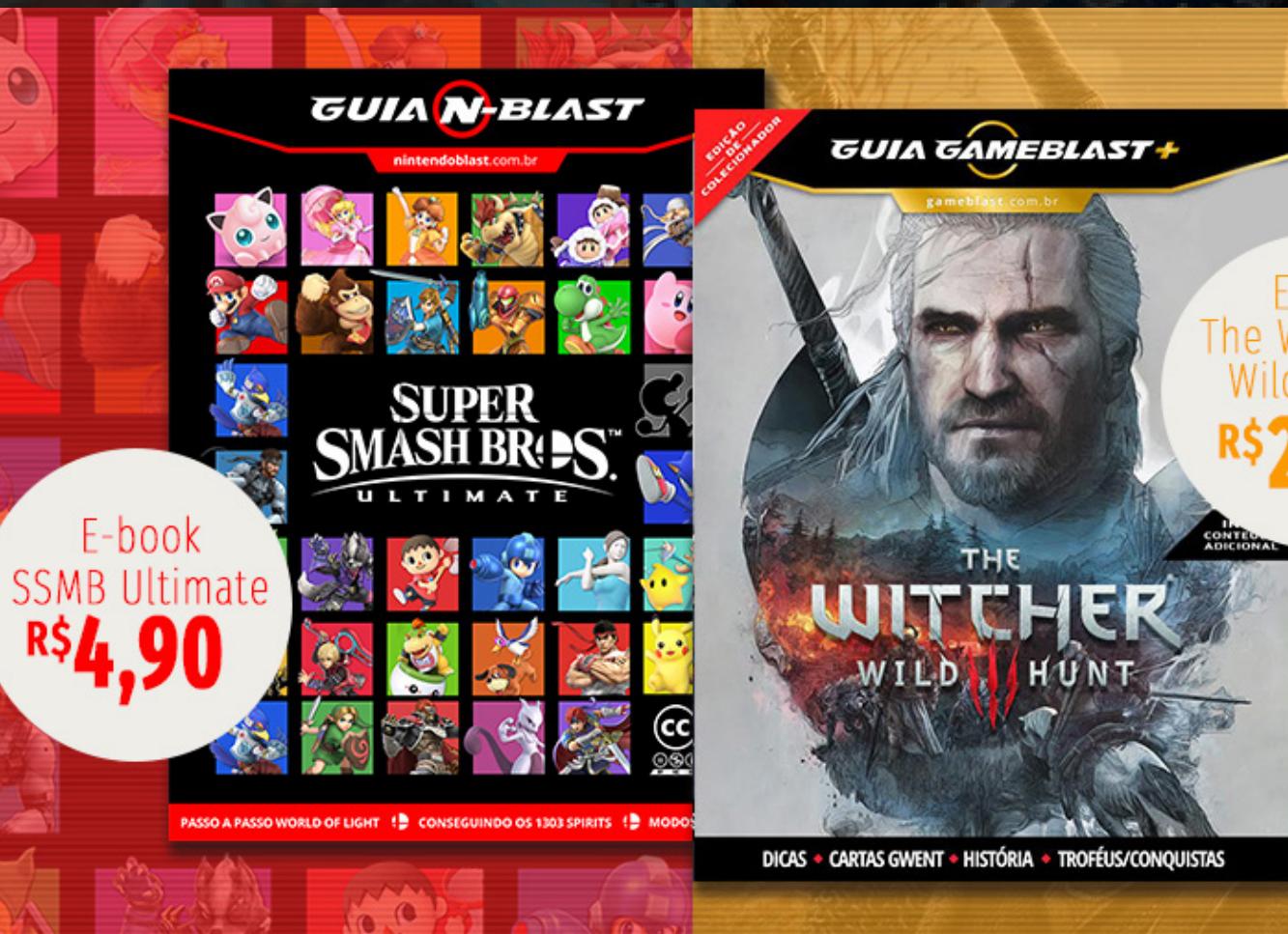
Nota **9.0**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





por **Matheus Bigai Ferreira**

Revisão: Johnnie Brian
Diagramação: Leandro Alves



Direto de Hollow Knight, conheça Hornet: guerreira e guardiã de Hallownest

Poucos personagens de Hollow Knight marcaram tanto os jogadores quanto Hornet. Seja pela sua presença misteriosa, pelos confrontos desafiadores ou pelo papel essencial na trama, a guardiã de Hallownest conquistou um espaço especial no coração da comunidade. Mas quem é essa guerreira veloz? Qual sua origem e por que sua importância cresceu a ponto de ganhar um jogo próprio? Vamos descobrir.



Guardiã de Hallownest

Hornet não surge como um obstáculo aleatório em **Hollow Knight**. Cada vez que cruza o caminho do protagonista, o faz de forma calculada, como se estivesse constantemente testando sua evolução. Suas batalhas são projetadas para exigir reflexos rápidos, domínio dos controles e paciência, funcionando como verdadeiros exames de habilidade para o jogador. Essa postura não a coloca apenas como uma chefe desafiadora, mas como alguém que atua em defesa de um propósito maior. Ela protege não só passagens e locais estratégicos, mas também os segredos que sustentam a integridade de Hallownest.



Sua origem explica muito dessa responsabilidade. Hornet é filha da **Rainha Herrah**, uma das três Sonhadoras responsáveis por manter o selo que aprisiona a Infecção, e do **Rei Pálido**, o monarca que moldou o destino do reino. Essa união não aconteceu por acaso, mas como resultado de um pacto que envolvia tanto alianças políticas quanto sacrifícios pessoais. Por ser fruto desse acordo, Hornet nasceu já destinada a carregar um peso imenso, sendo vista como herdeira de obrigações que ultrapassam sua própria vontade. Lutar para preservar Hallownest não é apenas uma escolha, mas um dever que vem de sua própria existência.

Rainha Herrah



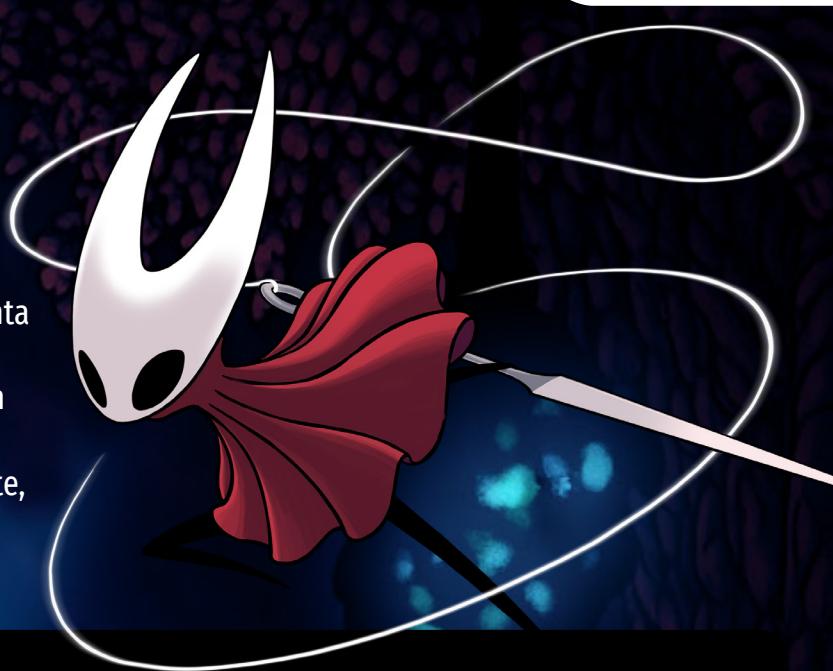
Rei Pálido



Essa herança também molda sua personalidade. Hornet se mostra direta e objetiva, raramente se deixando levar por sentimentalismos. Em seus diálogos curtos, cada palavra carrega firmeza, como se ela estivesse sempre ciente da importância de cada decisão. Sua postura séria transmite a ideia de que está comprometida em manter o equilíbrio do reino, mesmo que isso a obrigue a enfrentar aqueles que buscam mudar o curso da história. Para ela, proteger Hallownest está acima de qualquer vínculo pessoal, e é justamente isso que a torna uma personagem tão marcante.

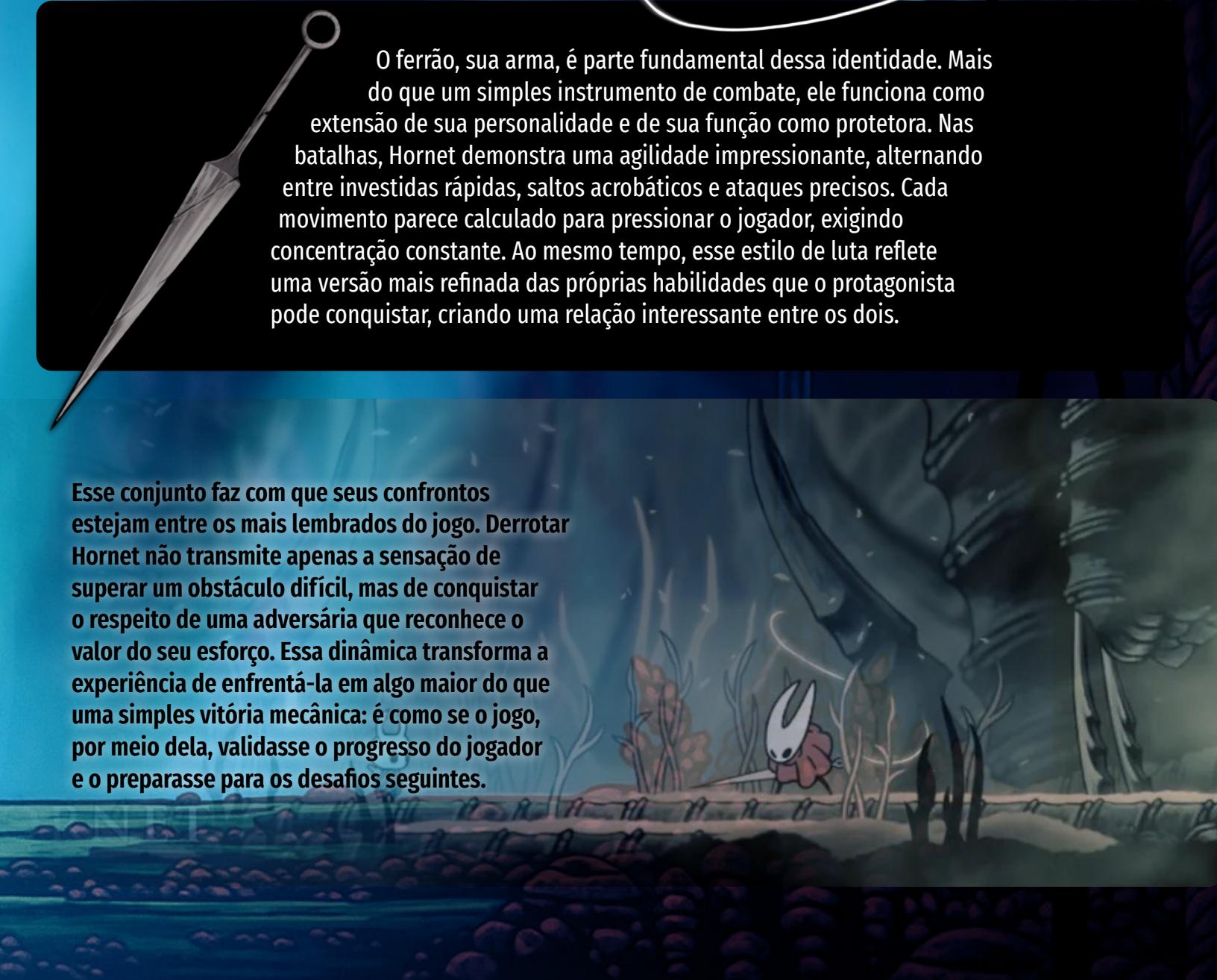
Veloz e implacável

Se no enredo Hornet já se destaca, em termos de design e jogabilidade sua presença é ainda mais memorável. Sua silhueta é imediatamente reconhecível: capa vermelha vibrante que se movimenta com leveza, máscara branca alongada que transmite sobriedade e um porte que combina simplicidade com elegância. Em meio ao visual sombrio e degradado de Hallownest, a figura de Hornet é quase um contraste, simbolizando tanto sua ligação com o reino quanto sua diferença em relação aos demais habitantes.



O ferrão, sua arma, é parte fundamental dessa identidade. Mais do que um simples instrumento de combate, ele funciona como extensão de sua personalidade e de sua função como protetora. Nas batalhas, Hornet demonstra uma agilidade impressionante, alternando entre investidas rápidas, saltos acrobáticos e ataques precisos. Cada movimento parece calculado para pressionar o jogador, exigindo concentração constante. Ao mesmo tempo, esse estilo de luta reflete uma versão mais refinada das próprias habilidades que o protagonista pode conquistar, criando uma relação interessante entre os dois.

Esse conjunto faz com que seus confrontos estejam entre os mais lembrados do jogo. Derrotar Hornet não transmite apenas a sensação de superar um obstáculo difícil, mas de conquistar o respeito de uma adversária que reconhece o valor do seu esforço. Essa dinâmica transforma a experiência de enfrentá-la em algo maior do que uma simples vitória mecânica: é como se o jogo, por meio dela, validasse o progresso do jogador e o preparasse para os desafios seguintes.



Importância para a História

A importância de Hornet não termina nas batalhas. Ela é uma das principais chaves para a compreensão da narrativa de Hollow Knight. Suas aparições são pontuais, mas carregadas de significado, trazendo informações que ajudam a conectar os sacrifícios das Sonhadoras, os planos do Rei Pálido e o destino do protagonista. O mais interessante é que ela nunca entrega tudo de forma explícita; ao contrário, Hornet provoca o jogador a refletir sobre o que está acontecendo em Hallownest, incentivando a busca por respostas além da superfície.

Desta forma, essa postura faz com que sua relação com o protagonista seja ambígua. Em alguns momentos, Hornet é claramente uma antagonista, colocando-se no caminho do jogador com intensidade. Em outros, age quase como guia, oferecendo dicas e perspectivas que iluminam partes da trama. Essa dualidade evita que ela seja reduzida a uma simples vilã ou parceira, dando à personagem um caráter mais complexo e tridimensional. O jogador nunca tem certeza absoluta de quais são seus limites, e é exatamente essa imprevisibilidade que mantém o interesse em cada novo encontro.

O impacto de Hornet foi tão grande que sua popularidade ultrapassou o jogo original. A Team Cherry reconheceu isso ao lançar **Hollow Knight: Silksong**, onde ela assume o papel de protagonista. Essa decisão mostra que Hornet não é apenas um elemento de apoio dentro da história de Hallownest, mas sim uma personagem com força suficiente para conduzir uma narrativa própria. Para os fãs, isso reforça seu status como uma das figuras mais importantes e queridas do universo criado pelo estúdio. 

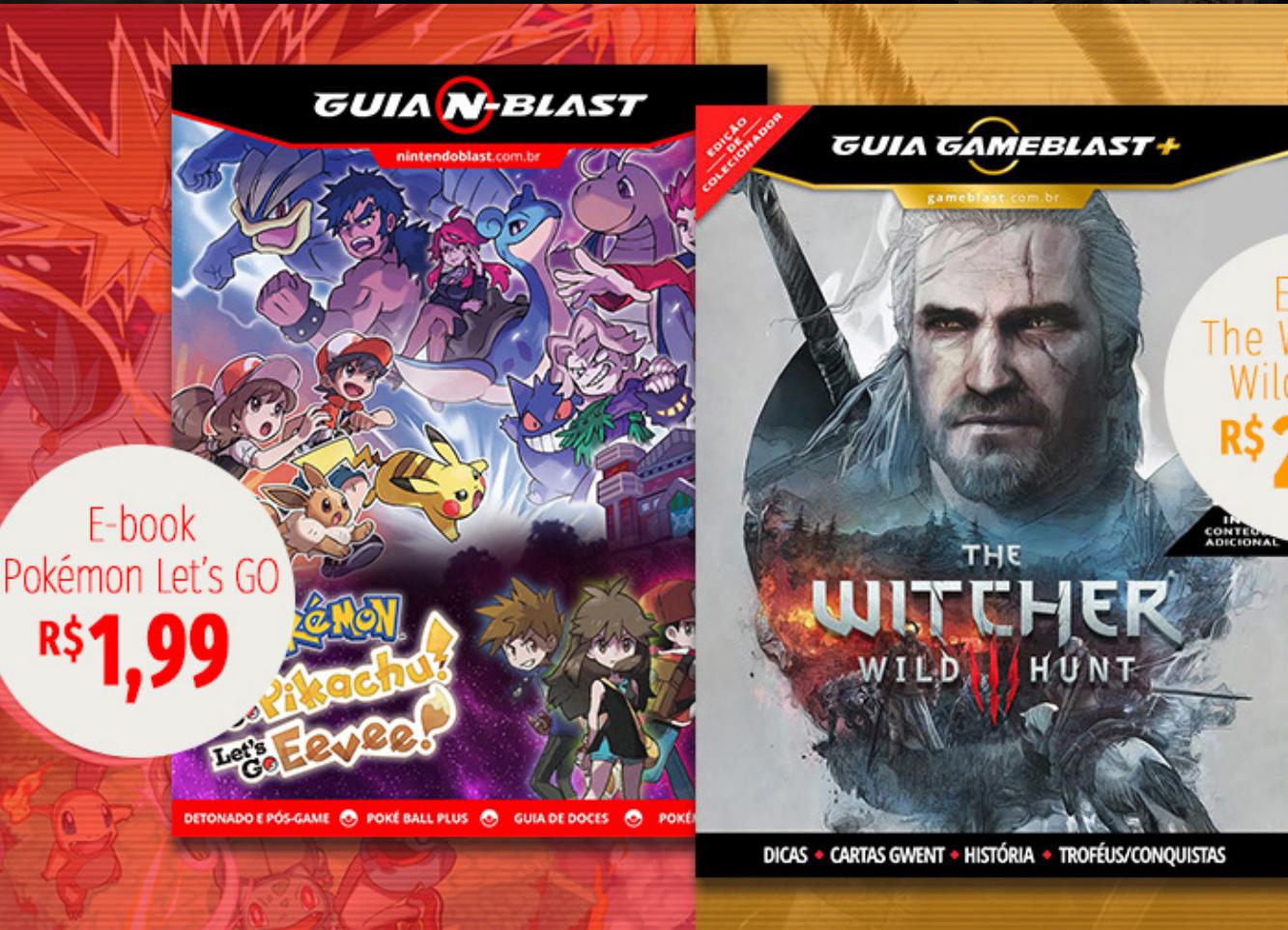


**HOLLOW KNIGHT
SILKSONG**

Guias Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



por **Felipe Jungstedt**Revisão: Thomaz Farias
Diagramação: Felipe Castello

HOLLOW KNIGHT

Entre a luz e a escuridão, uma breve exploração da filosofia do mundo de Hollow Knight

Não é exagero dizer que **Hollow Knight** é um fenômeno. Com mais de 15 milhões de cópias vendidas antes do lançamento da sequência, o primeiro título deixou sua marca não só no cenário indie, como também na história dos videogames no geral. Mesmo assim, há um aspecto que acaba por ser negligenciado nas discussões sobre a obra: sua filosofia. Acontece que o mundo de Hallownest contém muitas questões intrigantes, e é isso que tentarei cobrir neste texto. Cabe avisar que haverá spoilers de toda a história do jogo.

Resumo da ópera

A história do mundo de Hollow Knight se inicia com a chegada da entidade conhecida como Rei Pálido à terra que viria a ser chamada de Hallownest. Ele configura-se como um dos “Seres Superiores”, entidades poderosas capazes de conceder o dom da razão a criaturas dominadas pelo instinto. Foi justamente isso que o Rei Pálido fez com insetos que habitavam a terra do futuro reino de Hallownest. Ali, ele fundou uma vasta civilização dedicada a louvá-lo. Para isso, teve que lidar com diversos povos que lá viviam, fechando acordos com estes.



Enquanto Hallownest florescia, o ressentimento surgia no peito de uma divindade esquecida. Trata-se da Radiância, a deusa da luz outrora louvada pela tribo das mariposas. Com o advento do Rei Pálido, as mariposas abandonaram seu antigo louvor e passaram a cultuar o novo monarca. Isso provocou a ira da Radiância, que possui o poder de se manifestar em sonhos. Através do uso dessa habilidade, iniciou uma infecção mental com sua luz, dominando a consciência dos insetos de Hallownest, um por um.



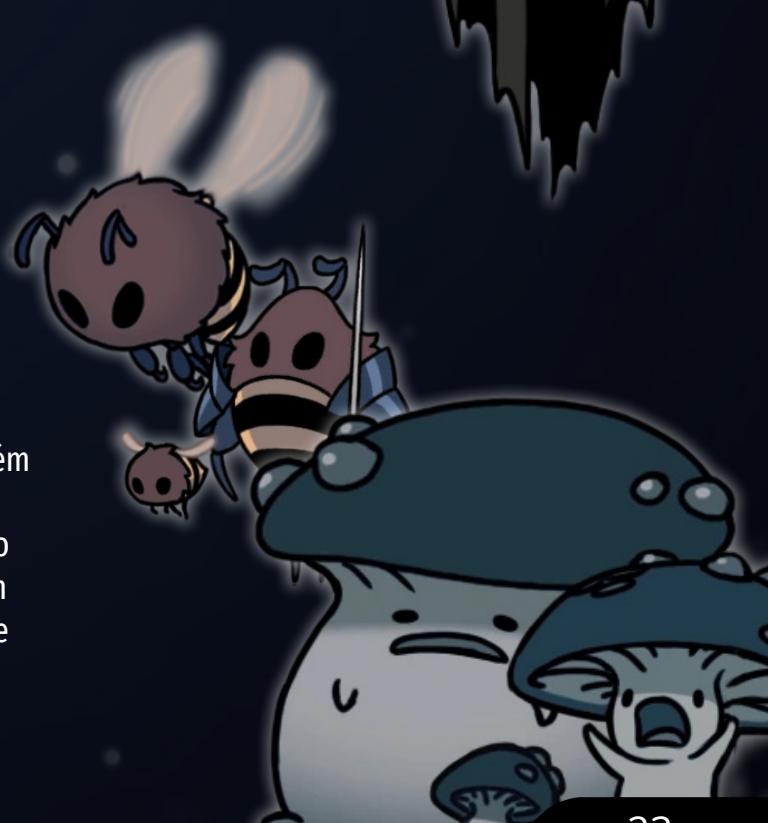
O Rei Pálido reagiu com um projeto frio e ambicioso: ele iria fundir sua prole com uma substância conhecida como Vazio, até produzir um ser capaz de aprisionar a Radiância em sua mente sem pensamentos. Após uma quantidade colossal de tentativas (dentre as quais surgiu o protagonista do jogo), o Cavaleiro Vazio foi identificado. Por um tempo, o plano funcionou e a infecção foi contida. Contudo, a mente do Receptáculo era capaz de pensar, e ele também acabou por ser afetado. Assim, a praga voltou a se espalhar, e Hallownest caiu.



O sentido disso tudo

A chave para compreender a filosofia do mundo de Hollow Knight está no fato de que o Rei Pálido não deu apenas o dom da razão para seus súditos; ele lhes deu sentido. O princípio organizador da sociedade de Hallownest era a devoção ao monarca, e isso conferia um senso de finalidade a todos os habitantes daquele reino.

Cabe destacar que todos os povos presentes no jogo também possuem seus senso de propósito coletivos. Do rígido código de honra da Tribo Louva-a-Deus à mente-colmeia do Clã Cogumelo, passando pelo louvor dos seguidores de Unn e pela territorialidade das abelhas, não faltam exemplos de sociedades organizadas ao redor de um sentido comum.



Um chiaroscuro diferente

Uma das dicotomias visuais e temáticas mais comuns da arte é a oposição entre luz e escuridão. Muitas obras opõem as duas como representações do bem e do mal respectivamente. Hollow Knight também apresenta essa dualidade, mas subverte a tradicional associação moral.

A luz em Hollow Knight é marcadamente representada pelo brilho controlador da Radiância, que domina as consciências dos insetos ao esvaziá-las de autonomia e, de certo modo, enchê-las de propósito. Já a escuridão é expressa pelo Vazio, uma substância definida pela ausência de características como pensamento e emoção.



A partir desse panorama, o final “Não Sonhe Mais” do jogo esclarece a moralidade associada a essa oposição. Enquanto a Radiância é, de maneira clara, a vilã da história, o Vazio só assume uma posição de heroísmo quando o protagonista entra na mente do Cavaleiro Vazio para eliminar a Radiância. Após vencer a batalha, nosso herói é auxiliado pela totalidade da substância escura para acabar de vez com a deusa da luz.

Conclusão

Não falta filosofia para explorar em Hollow Knight. Este texto é apenas um breve vislumbre do que o título tem para dizer, sem chegar perto de esgotar as discussões sobre o mundo de Hallownest. Assim, cabe ponderar qual mensagem é transmitida pela soma dos dois temas discutidos neste texto.



Ora, se o Vazio é também ausência de propósito e a escuridão representa o bem no final verdadeiro do jogo, a recomendação aqui é que o ser humano abandone a busca pelo propósito e tente ser efetivamente desrido de sentido? O fracasso do projeto do Cavaleiro Vazio deixa claro que a resposta é não. É impossível descartar a busca por propósito, e tentar algo assim custa um preço incalculável.



Para terminar, faço questão de mencionar a principal pista que o jogo dá sobre qual a real razão da Radiância ter conseguido infectar o Cavaleiro Vazio. Após concluir o brutal Caminho da Dor, o jogador tem um vislumbre da convivência entre o Receptáculo de Vazio e seu pai, o Rei Pálido. Os dois trocam olhares em um sutil momento de ternura. Em meio à tentativa de criar uma escuridão absoluta, o Cavaleiro Vazio amou. **B**



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.



**INSCREVA-SE
AQUI!**



por Victor Vitorio

Revisão: Ives Boitano
Diagramação: Leandro Alves

GHOSH OF YŌTEI

**Ghost of Yōtei será o retorno
ao mais belo Japão que os
videogames já ostentaram**

Ser guiado pelo vento enquanto cavalga por campos floridos marcou a experiência de Ghost of Tsushima.

Agora, é a vez de **Ghost of Yōtei** nos levar de volta ao Japão de séculos passados em mais uma história dramática sobre uma pessoa sobrevivente que, como um fantasma, infunde o terror nos corações de todos os inimigos em seu caminho. Confira agora o que esperar do novo blockbuster da PlayStation Studios!

Sucker Punch

A desenvolvedora estadunidense Sucker Punch é velha conhecida dos jogadores de PlayStation, tendo trabalhado para a empresa desde o início dos anos 2000, com a trilogia furtiva Sly Cooper. Em seguida, sua atenção se voltou para o estilo de mundo aberto, trazendo grande mobilidade de escalada com a série Infamous desde a estreia, em 2009.

Percebendo o valor do estúdio para suas plataformas, a Sony o adquiriu em 2011, integrando-o à divisão PlayStation Studios para mais Infamous, que teve seu último título em 2014.

Após uma longa produção silenciosa, a Sucker Punch trouxe ao mundo uma combinação dos elementos de gameplay que estavam presentes em suas obras anteriores: cenários amplos, furtividade, mobilidade ágil e escalada, somando-os a uma abordagem de estética contemplativa japonesa. Era **Ghost of Tsushima**, lançado em 2020 com ótima recepção da crítica e do público.



SUCKER PUNCH



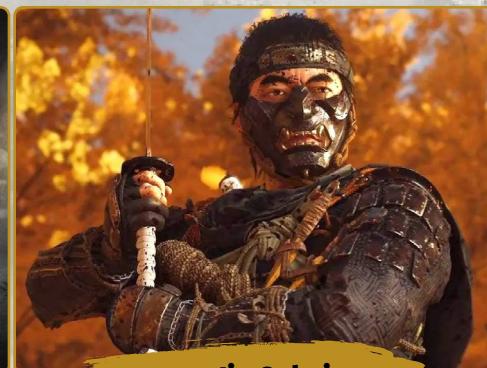
Também é possível ver uma continuidade temática nas produções dos últimos 20 anos, colocando os holofotes sobre protagonistas à margem do poder oficial. **Sly** é um guaxinim ladrão, **Cole** (Infamous) ganha poderes que o tornam perseguido pela polícia e precisa decidir entre o bem e o mal, enquanto **Jin Sakai** (Ghost of Tsushima) precisa renegar seus preceitos de samurai para lutar contra a invasão mongol ao território japonês. Proscritos, todos eles, assim como Atsu, a nova protagonista de Ghost of Yôtei. Vamos conferir mais sobre ela adiante.



Sly



Cole



Jin Sakai

Novo espaço, novo tempo

O novo jogo traz diversas mudanças em relação ao seu antecessor, do qual não é sequência direta. As primeiras são históricas e geográficas: enquanto Ghost of Tsushima se passava em uma ilha do sudoeste do Japão, Ghost of Yōtei terá lugar no norte, em **Ezo** (atual Hokkaido), a segunda maior ilha do arquipélago.

O título já aponta que a aventura se dará nas cercanias do monte Yōtei, um vulcão conhecido por sua simetria solitária semelhante ao famoso monte Fuji. O deslocamento geográfico é muito relevante para o novo contexto, uma vez que Ezo tem raízes históricas diferentes do Japão central.



Okami

A região era habitada pelo povo Ainu e foi mais intensamente colonizada a partir do começo do xogunato Tokugawa, quando se passa o jogo. Nos games, os **Ainu** já foram representados pelo povo Oina, em *Okami*, da Capcom.

É uma cultura distinta do que estamos acostumados a ver no imaginário do Japão, o que dará novas cores e camadas à aventura. Assim, devemos esperar uma ambientação com presença dessa etnia, inclusive de integrantes da **alcateia de Atsu**.



A alcateia

Mesmo com a diferença regional, será mantida a estética de mundo aberto repleto de belíssimos campos coloridos, raposas para seguir, cabeças a prêmio para caçar, fontes termais e atividades de aprimoramento.



Para gerenciar a vastidão do espaço, a Sucker Punch decidiu concentrar os mercadores e personagens que ensinam melhorias em um só lugar: o **acampamento de Atsu**. Eles não moram lá, mas vêm até a guerreira quando ela precisa.



O número de aliados cresce com o tempo, como uma alcateia em torno do lobo mais forte. Na prática, haverá um menu onde poderemos acompanhar o estado de cada um, com um conveniente aviso de quando há novidades para tratar com aquela pessoa.

Espírito vingativo

A trama de Ghost of Yôtei é uma de vingança. Após ter sua família massacrada por uma gangue conhecida como os **Seis de Yôtei** e ser deixada para morrer, presa a uma árvore por uma espada cravada em seu ombro, Atsu sobrevive e vai para o sul. Passados 16 anos, ela retorna a Ezo com a intenção implacável de levar destruição aos bandidos.

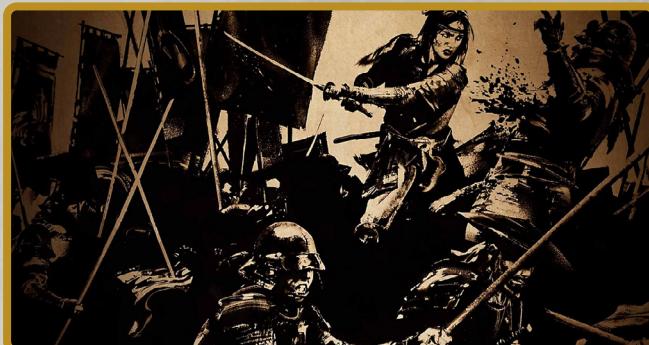
Usando uma máscara sinistra, a guerreira passa a ser vista como um ônryo, um espírito vingativo que assola a região.



A alcateia

Atsu não está sozinha na história das guerreiras japonesas. As mulheres que treinaram com armas e lutaram em batalhas são parte dos registros históricos e também do imaginário ficcional do país do mangá.

No primeiro caso, existiram as **onna-musha**, que são conhecidas figuras reais que chegaram a ser daimyo (líderes de clãs).

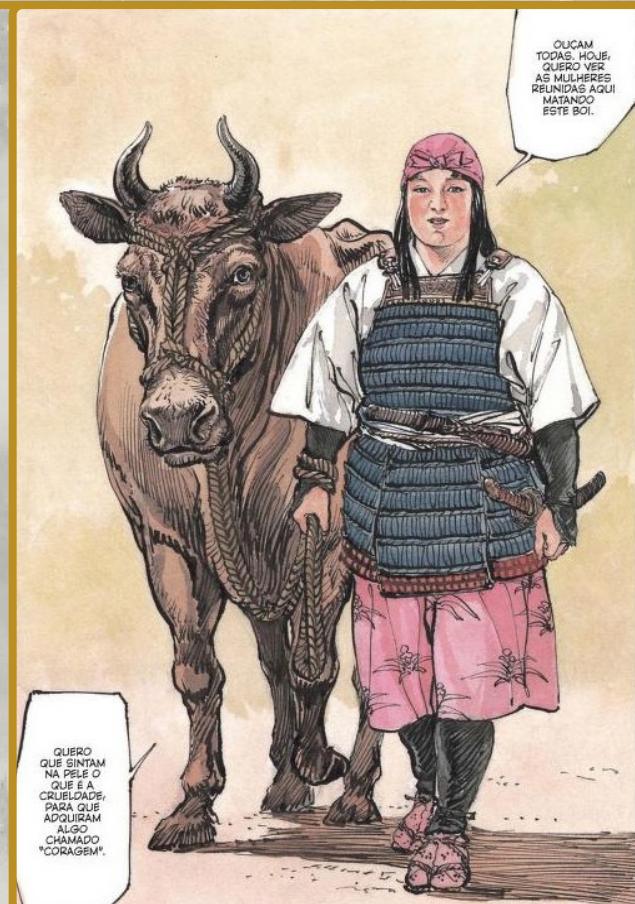


A mais famosa delas foi Tomoe Gozen, uma guerreira do século XIII que até serviu de inspiração para uma antagonista em Ghost of Tsushima: a arqueira **Tomoe**.



Outra conhecida é **Tachibana Ginchiyo** (séc. XVI), que liderou seu clã em guerras do turbulento período Sengoku. Ela já apareceu em games da Koei Tecmo, como NiOh e a série Samurai Warriors.

Já no campo da ficção, essas guerreiras de katana protagonizaram mangás como **Mais Forte que a Espada** (gekigá dos anos 1990, publicado aqui pela Pipoca & Nanquim), Azumi (inédito no Brasil) e a série de jogos Sakura Wars; enquanto as coadjuvantes abundam em obras mais famosas, como Kaoru (Samurai X), Rukia (Bleach), Maki (Blade of the Immortal) e numerosas personagens em Lobo Solitário.





Armas da vingança

Atsu não é samurai ou ninja, sendo descrita como uma mercenária que usará todos os recursos ao seu alcance para vencer seus inimigos.

Para aprofundar o combate visto em Ghost of Tsushima, o novo jogo terá maior variedade de armas. Elas serão úteis contra tipos diferentes de inimigos e poderão ser trocadas instantaneamente em meio ao combate, adicionando uma camada de dinamismo às lutas cinematográficas. Confira quais são:



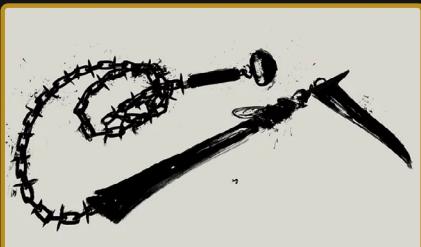
Katana: a arma tradicional.



Odachi: é uma espada longa, com arcos de golpes pesados.



Espadas duplas: para sequências rápidas.



Kusarigama: consiste em uma corrente longa com uma foice em uma ponta e um peso de ferro na outra, sendo usada de formas versáteis para golpear com o peso ou arremessar a foice para fincar no oponente e puxá-lo para perto.

Armas de fogo: a história acontece no ano de 1603, quando os portugueses já haviam introduzido o arcabuz no país oriental, mudando paradigmas de guerra. Por isso, Atsu também usará essa ferramenta mortal a seu favor, mas não sem riscos: é uma arma de um único tiro, levando tempo para ser recarregada a cada uso.

A ônryo também fará uso de acessórios, como armas de arremesso, bombas de fumaça e até itens para aplicar fogo a suas lâminas.

Uma novidade particularmente especial é um lobo que pode ajudá-la em combates. Estou curioso para ver quão ativo ele será ao acompanhar sua líder.

DLC gratuito

Mesmo antes de ser lançado, a Sucker Punch já prometeu mais conteúdo, mas não se preocupe: será uma atualização gratuita, prevista para 2026. Trata-se de Legends, que oferece dois modos cooperativos: um terá missões de história para dois jogadores e o outro conta com partidas de sobrevivência para grupos de quatro pessoas.

Assim como foi em Ghost of Tsushima, o modo Legends acontece em uma versão sobrenatural, enfrentando versões demoníacas dos inimigos do jogo base e outros novos.

São muitos os motivos para ter boas expectativas para **Ghost of Yôtei!** Acompanhe o GameBlast para a análise e dicas para desbravar a terra de Ezo. 



Ghost of Yôtei (PS5)

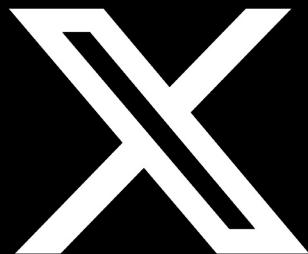
Desenvolvedor Sucker Punch Productions

Gênero ação e aventura em mundo aberto

Lançamento 02 de outubro de 2025



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



X.com/gameblast

Seguir



facebook.com/gameblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/@GameBlast

Inscrever-se



por **José Carlos Junior**

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Felipe Castello



Os dez melhores jogos com temática de Japão feudal

O Japão feudal (de 1192 a 1867) foi um período histórico marcado pela fragmentação política entre clãs rivais e por guerras civis no país, onde os xoguns (chefes militares) governavam e os samurais serviam a eles e aos daimiôs (senhores feudais). Esse contexto faz do Japão feudal um terreno fértil para os videogames. Nesta edição, entrando no clima para o lançamento de **Ghost of Yōtei**, vamos destacar os dez melhores jogos que se passam durante esse período da história japonesa.

10.

Trek to Yomi

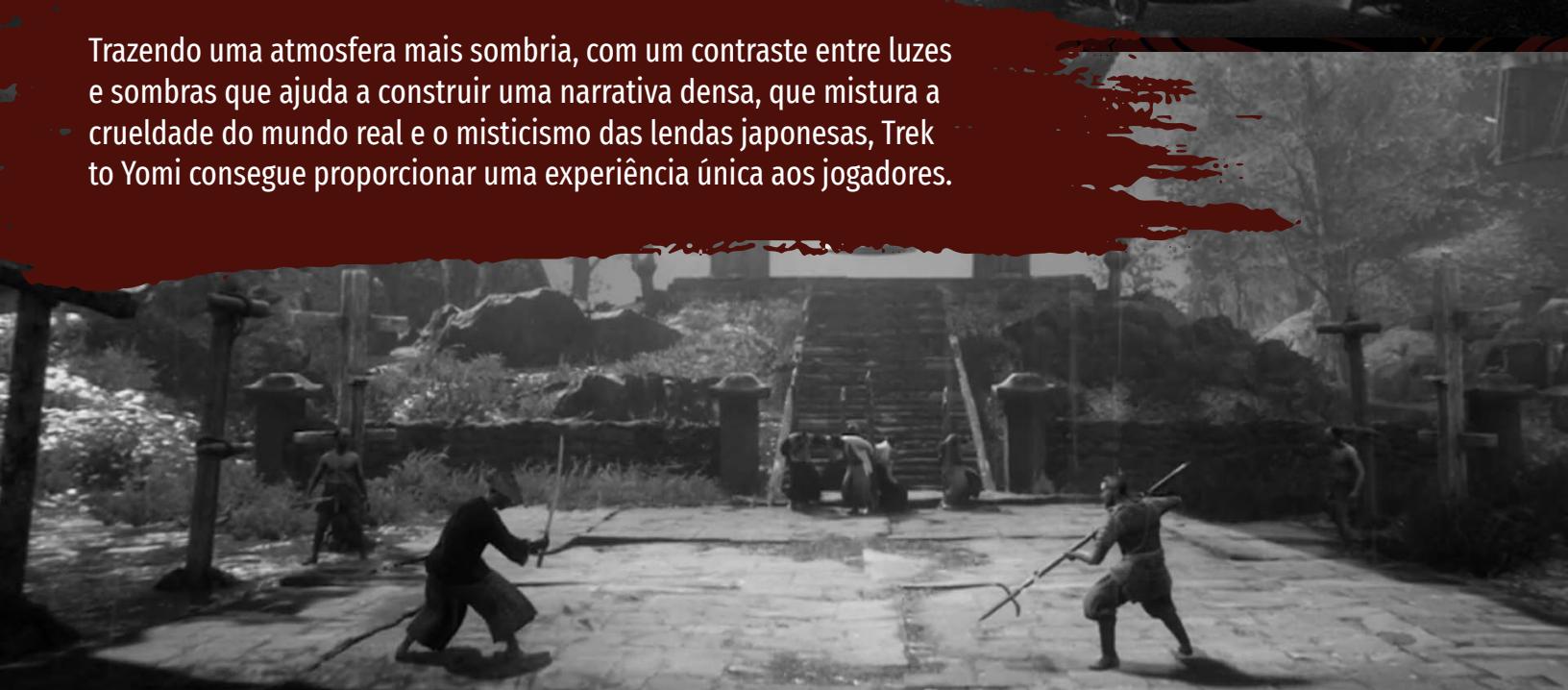
Desenvolvedora: Flying Wild Hog | Publicadora: Devolver Digital

Plataformas: PC/PS4/PS5/XBO/XSX/Switch

Iniciando nosso top 10, temos **Trek to Yomi**, jogo de ação com rolagem lateral, fortemente inspirado pela estética dos filmes de Akira Kurosawa. Aqui, o protagonista Hiroki terá que fazer de tudo para proteger aqueles que ama, enquanto a trama do game avança.



Trazendo uma atmosfera mais sombria, com um contraste entre luzes e sombras que ajuda a construir uma narrativa densa, que mistura a残酷度 do mundo real e o misticismo das lendas japonesas, **Trek to Yomi** consegue proporcionar uma experiência única aos jogadores.



09.

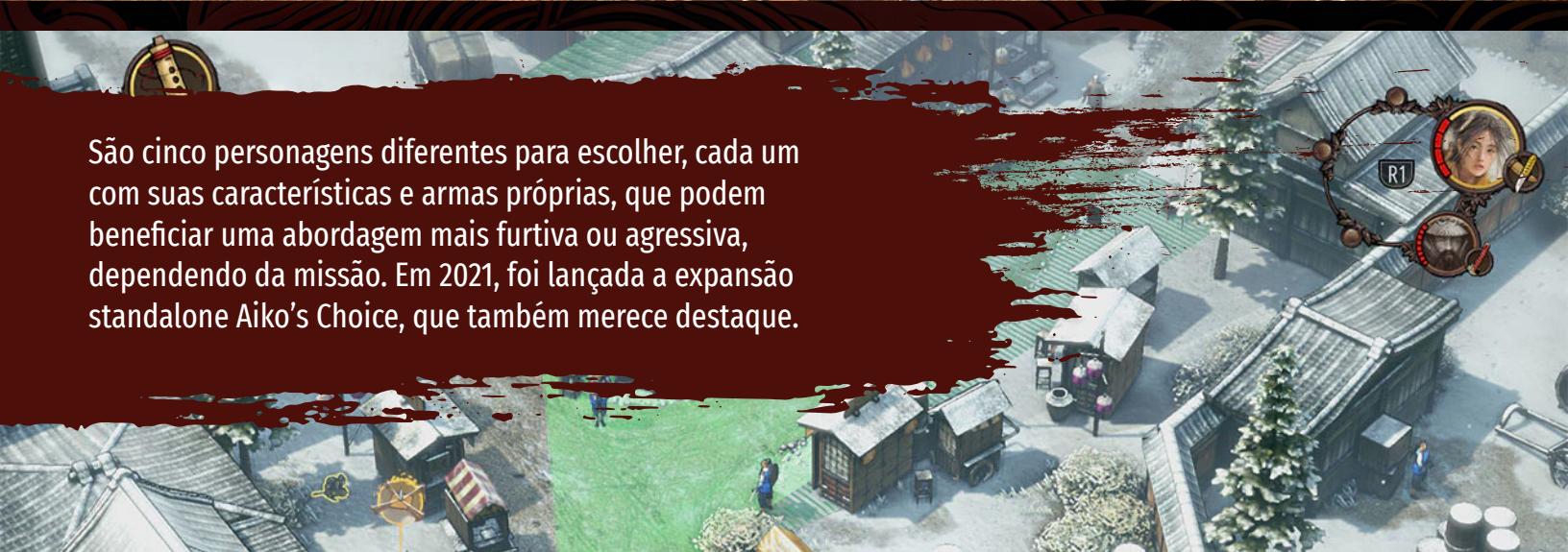
Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Desenvolvedora: Mimimi Productions | Publicadora: Daedalic Entertainment
 Plataformas: PC/PS4/XBO

Lançado em 2016, **Shadow Tactics** é um jogo indie de estratégia em tempo real, altamente influenciado pelas mecânicas de jogabilidade do clássico Commandos. Aqui, você precisa usar diferentes técnicas e abordagens para completar missões muito bem elaboradas.



São cinco personagens diferentes para escolher, cada um com suas características e armas próprias, que podem beneficiar uma abordagem mais furtiva ou agressiva, dependendo da missão. Em 2021, foi lançada a expansão standalone Aiko's Choice, que também merece destaque.



08.

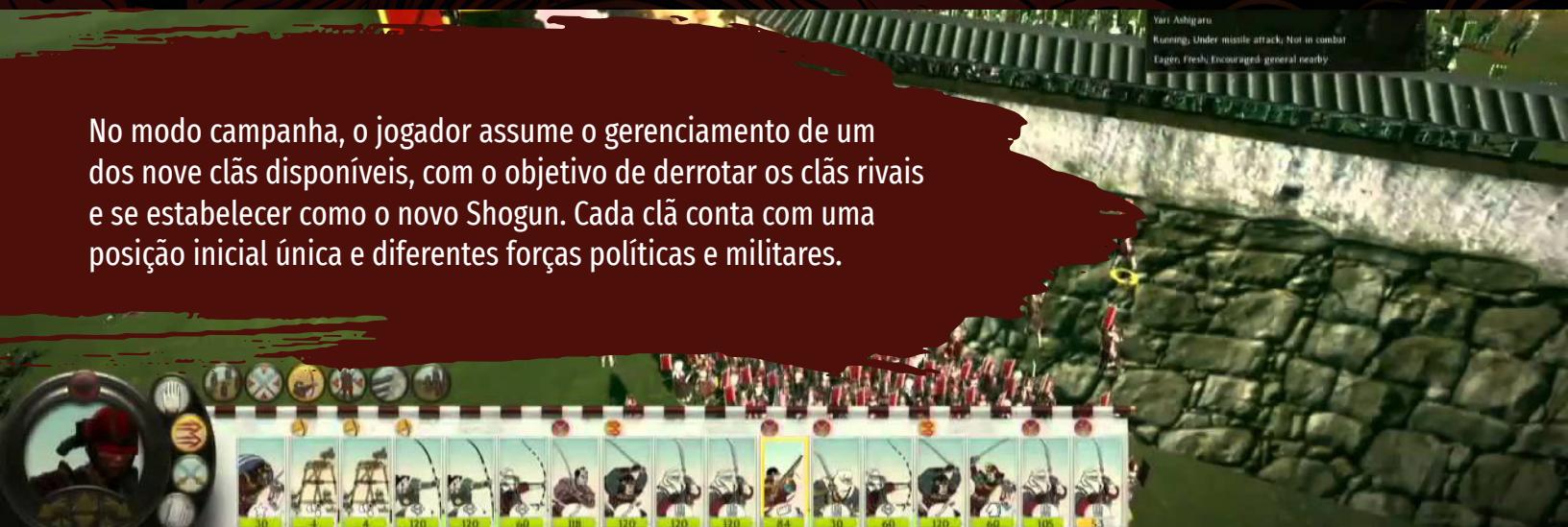
Total War: Shogun 2

Desenvolvedora: Creative Assembly | Publicadora: Sega
Plataformas: PC

Sequência do jogo de 2000, **Total War: Shogun 2** foi lançado para PC em 2011 e retorna ao cenário do primeiro jogo (século XVI, durante o Sengoku Jidai, período dos Reinos Combatentes), apresentando uma experiência refinada de gestão e estratégia militar.



No modo campanha, o jogador assume o gerenciamento de um dos nove clãs disponíveis, com o objetivo de derrotar os clãs rivais e se estabelecer como o novo Shogun. Cada clã conta com uma posição inicial única e diferentes forças políticas e militares.



07.

Onimusha: Warlords

Desenvolvedora/Publicadora: Capcom
Plataformas: PS2/XB/PC/PS4/XBO/Switch

Lançado originalmente para PlayStation 2 em 2001, o jogo mistura a ação com alguns elementos de survival horror, presentes em Resident Evil, outra franquia da Capcom. O enredo do jogo se passa durante o período Sengoku, colocando os jogadores no papel do samurai Samanosuke Akechi e da ninja Kaede, que lutam para proteger a princesa Yuki contra Nobunaga e os demônios que trabalham ao seu lado.



Onimusha: Warlords fez tanto sucesso que se tornou o primeiro jogo de PS2 a atingir a marca de 1 milhão de vendas e, ao longo dos anos, recebeu uma remasterização e algumas continuações.



06.

Assassin's Creed Shadows

Desenvolvedora/Publicadora: Ubisoft

Plataformas: PC/PS5/XSX

O título mais recente da franquia **Assassin's Creed** se passa no século XVI, no final do período Sengoku, e se concentra na luta milenar entre a Irmandade dos Assassinos e a Ordem dos Templários.



A história é contada através da perspectiva de dois protagonistas: a kunoichi (shinobi feminina) Naoe e o samurai africano Yasuke, inspirado na figura histórica de mesmo nome, que serviu a Oda Nobunaga. Os dois personagens têm estilos de jogo diferentes, com Naoe focando na furtividade e Yasuke permitindo uma abordagem mais agressiva.



05.

Like a Dragon: Ishin!

Desenvolvedora: Ryu Ga Gotoku Studio | Publicadora: Sega
 Plataformas: PC/PS4/PS5/XBO/XSX

Remake do jogo de 2014, o hack and slash **Like a Dragon: Ishin!** chegou em 2023, colocando os jogadores novamente na pele do samurai Sakamoto Ryōma, que deve se infiltrar no grupo de elite Shinsengumi para descobrir a verdade por trás do assassinato de seu mentor e do golpe de estado contra a província de Tosa, enquanto o Japão enfrenta a ameaça da colonização ocidental.



O jogo foi bastante elogiado por permitir que os jogadores usem diferentes estilos de luta e por apresentar uma excelente ambientação do Japão do século XIX.



04.

Ōkami

Desenvolvedora: Clover Studio | Publicadora: Capcom
 Plataformas: PS2/Wii/PC/PS3/X360/PS4/XBO/Switch

Um dos grandes títulos da geração do PS2, **Ōkami** foi lançado em 2006 e coloca os jogadores no papel de Amaterasu, a deusa do sol na mitologia japonesa, que assume a forma de um lobo branco para combater o mal e curar a terra, utilizando um pincel celestial para interagir com o ambiente e derrotar seus inimigos.



Com personagens cativantes, uma história envolvente e um trabalho de arte único, **Ōkami** recebeu algumas remasterizações ao longo dos anos, e uma sequência também está em desenvolvimento.



03.

Nioh

Desenvolvedora: Team Ninja | Publicadora: Koei Tecmo
 Plataformas: PC/PS4/PS5

Iniciando o nosso pódio, temos **Nioh**, que mistura a história do Japão feudal com elementos sobrenaturais, colocando os jogadores na pele de William Adams, um samurai estrangeiro em meio à guerra civil contra yokais e guerreiros lendários.



Inspirado por Soulslikes, como Dark Souls, o jogo proporciona aos jogadores combates exigentes e desafiadores, além de contar com um sistema de progressão aprofundado. Lançado em 2017, após anos de desenvolvimento, Nioh se estabeleceu como franquia desde então, com o lançamento de Nioh 2 em 2020 e Nioh 3, atualmente em desenvolvimento.

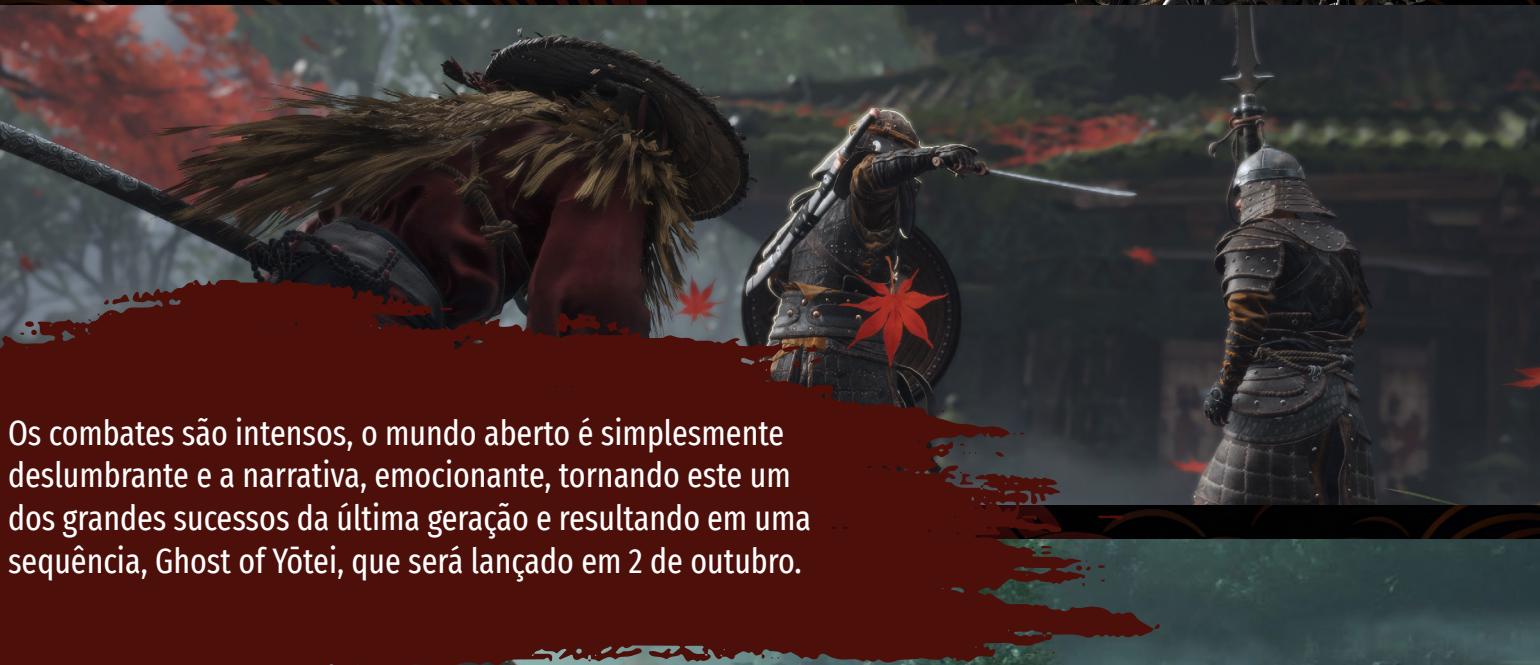


02.

Ghost of Tsushima

Desenvolvedora: Sucker Punch | Publicadora: Sony
Plataformas: PC/PS4/PS5

Lançado em 2020 pela Sucker Punch, **Ghost of Tsushima** é uma verdadeira homenagem ao Japão feudal. O jogo coloca os jogadores na pele do samurai Jin Sakai, que precisa abandonar suas tradições para enfrentar a invasão mongol na ilha de Tsushima.



Os combates são intensos, o mundo aberto é simplesmente deslumbrante e a narrativa, emocionante, tornando este um dos grandes sucessos da última geração e resultando em uma sequência, *Ghost of Yōtei*, que será lançado em 2 de outubro.



01.

Sekiro: Shadows Die Twice

Desenvolvedora: FromSoftware | Publicadora: Activision
 Plataformas: PC/PS4/PS5

E a medalha de ouro fica com **Sekiro: Shadows Die Twice**, desenvolvido pelo mesmo estúdio de Dark Souls e Elden Ring, que leva os jogadores a um Japão feudal brutal, no qual o protagonista – um shinobi chamado Lobo – está em busca de vingança contra um poderoso clã.



O combate é baseado em precisão e reflexos rápidos, exigindo domínio da espada e da mecânica de desvios para derrotar inimigos implacáveis. Essa mecânica de combate, somada à ambientação e à representação elogável da mitologia japonesa, fizeram de *Sekiro* o Melhor Jogo do Ano no The Game Awards em 2019, e o top 1 aqui no nosso ranking.

Uma história rica em oportunidades!

O Japão feudal durou mais de 800 anos, passando por diferentes eras e conflitos. Esse contexto de guerras e transformações fez com que os desenvolvedores pudessem criar histórias que abordam essa temática de diversas formas. Não importa qual seja o seu estilo de jogo: certamente haverá uma experiência envolvente esperando por você nesse cenário! 



Revista Nintendo Blast 189

A revista Nintendo Blast #189 começou a caça aos Pokémons nessa prévia falando tudo que sabemos até o momento!



E tem muito mais: trazemos as dez melhores megaevoluções, analisamos o incrível Hollow knight: Silksong e suas batalhas acirradas por Fiarlongo e outras surpresas!

Baixe já a sua!

#189 SET 2025

Nosso top 10 das melhores mega evoluções de Pokémon

Hollow Knight: Silksong é um show de level design

Kirby and the Forgotten Land - Nintendo Switch 2 Edition + Star-Crossed World

PC

PS5

XSX



por Alexandre Galvão

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Felipe Castello

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID A S N A K E E A T E R

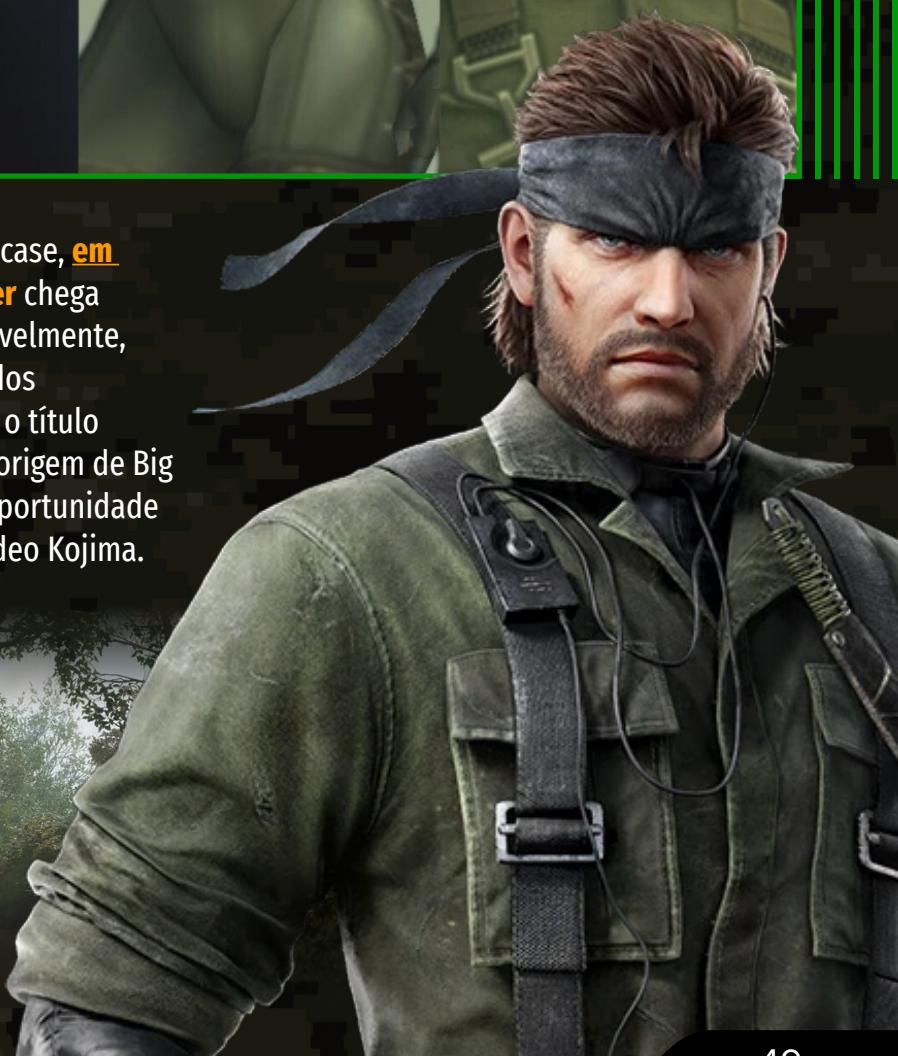
nos leva de volta a um dos maiores jogos da história

Quando **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** foi lançado, em novembro de 2004, para o PlayStation 2, a indústria dos games foi impactada por uma das obras mais marcantes da história. Hideo Kojima, idealizador e diretor do jogo, consolidou-se como um dos grandes nomes do setor, mostrando que os videogames tinham condições de proporcionar uma experiência cinematográfica, sem abrir mão de uma jogabilidade inovadora e envolvente.

Com o passar dos anos, Snake Eater ganhou notoriedade e novas versões: Subsistence, uma edição expandida com modos adicionais e recursos experimentais — como a câmera livre e a primeira experiência online da franquia —; Snake Eater 3D, lançado para o Nintendo 3DS, que explorava a tecnologia 3D do portátil; e, mais recentemente, a versão remasterizada presente em **Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1**, ao lado dos dois primeiros títulos da série e de outros da franquia.



Anunciado durante a edição do PlayStation Showcase, **em maio de 2023**, **Metal Gear Solid Delta: Snake Eater** chega em 2025 como a versão renovada, refeita e, possivelmente, definitiva de uma das obras mais emblemáticas dos videogames. Nesta análise, vamos conferir o que o título oferece tanto para veteranos que já conhecem a origem de Big Boss quanto para novos jogadores, que terão a oportunidade de vivenciar esta peça essencial do legado de Hideo Kojima.



O nascimento de uma lenda

Ambientado na década de 1960, *Snake Eater* é uma prequela em que assumimos o papel de Naked Snake, um agente da CIA enviado para resgatar Nikolai Stepanovich Sokolov, cientista responsável por um projeto capaz de mudar os rumos da Guerra Fria. Ao encontrá-lo, Snake descobre que ele trabalha em uma arma devastadora: o Shagohod.



Durante a missão, Snake é traído por sua mentora, [The Boss](#), que deserta para a União Soviética e provoca uma crise capaz de desencadear uma nova guerra mundial. De volta ao território inimigo, Snake recebe a missão de sabotar o Shagohod e eliminar sua antiga mestra, a fim de provar que os Estados Unidos não foram responsáveis pelo incidente causado pelo coronel Yevgeny Borisovitch Volgin – militar que pretende concluir o projeto e usá-lo como ferramenta de dominação global.



Snake (David Hayter)



A tarefa, no entanto, está longe de ser simples. Com o apoio de alguns aliados, Snake precisa sobreviver aos perigos da selva, utilizando técnicas de camuflagem e sobrevivência, enquanto enfrenta a unidade Cobra – um grupo de elite treinado por The Boss, disposto a tudo para impedir o avanço do herói.



A jornada é marcada por reviravoltas e momentos memoráveis, culminando em um confronto épico entre mestre e aprendiz. Nesse embate, Snake não apenas herda o título de sua mentora, mas também se torna a peça central de um legado destinado a perdurar por décadas – e a redefinir os rumos da história.

Bem-vindo (de volta) à selva

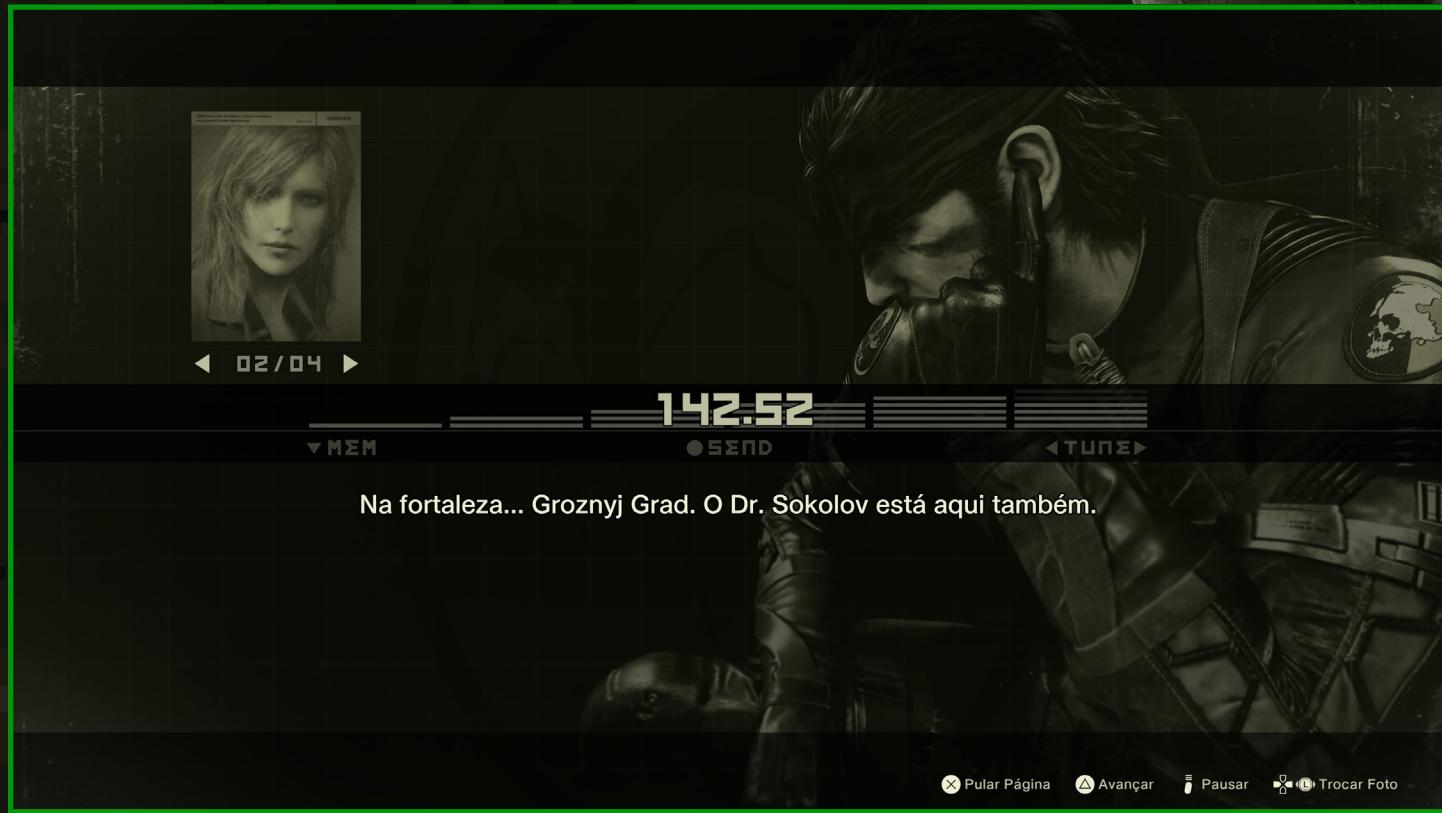
Metal Gear Solid Delta: Snake Eater chega como uma releitura do icônico jogo do PlayStation 2, trazendo gráficos atualizados, modos renovados e uma série de bônus para os fãs de longa data da franquia da Konami.

Quando chegou ao PlayStation 2, em novembro de 2004, Metal Gear Solid 3: Snake Eater revolucionou não só a série, mas todo o gênero stealth. Em vez dos cenários urbanos e tecnológicos que marcaram os dois primeiros títulos, lançados em 1998 e 2001, a aventura mergulhou o jogador na selva soviética dos anos 1960, colocando-o no controle de Naked Snake em sua missão mais humana até então.



Snake Eater apresentou sistemas inovadores de sobrevivência – como caçar animais, gerenciar estamina, tratar ferimentos manualmente e usar camuflagem. Somados ao CQC (Close Quarters Combat), esses elementos tornaram o stealth mais realista e imersivo, renovando a jogabilidade em relação aos capítulos anteriores.

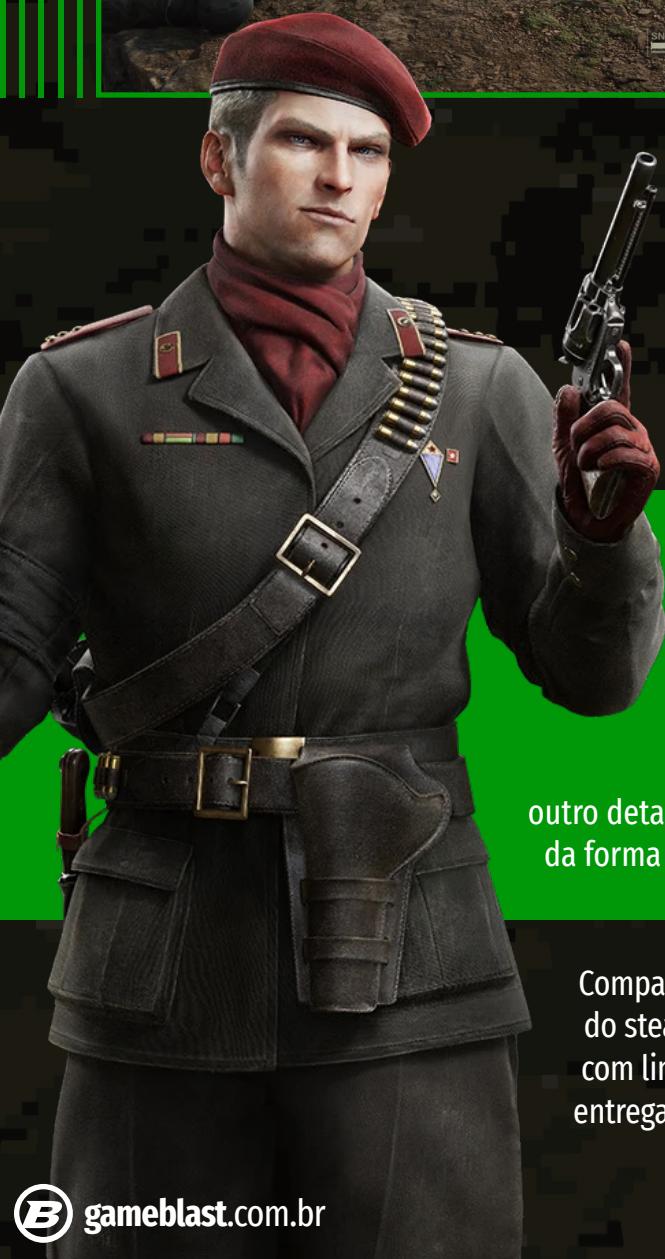
A trama, centrada no conflito entre Snake e sua mentora, The Boss, entregou uma das narrativas mais emocionantes dos videogames, com um clímax ainda lembrado como um dos momentos mais impactantes da série.



Apesar da inovação, o jogo original não era isento de falhas. O principal problema era a câmera fixa, herdada de MGS2, que limitava a visão na selva e tornava a experiência frustrante para novatos. Mesmo assim, a criatividade das batalhas contra chefes – especialmente The End e The Boss –, somada à icônica trilha sonora de Norihiko Hibino e Harry Gregson-Williams, com destaque para o tema Snake Eater, garantiu ao título o status de obra-prima.

Com o lançamento de Metal Gear Solid Delta: Snake Eater, a Konami apostou em recriar fielmente o clássico, mas com visual modernizado graças à Unreal Engine 5, dublagens remasterizadas com o elenco original e correções em seu maior problema técnico: a câmera. Agora, o jogador pode escolher entre dois estilos – Original ou Novo. A mudança não apenas atualiza a experiência, mas também altera a forma de jogar: situações que tiravam proveito da perspectiva fixa podem perder eficácia sob a nova ótica, exigindo adaptação e criatividade do jogador.





O remake mantém enredo, diálogos e direção de cena intactos, garantindo autenticidade, mas atualiza a experiência para uma geração acostumada a controles mais responsivos e gráficos fotorrealistas. Para quem jogou a versão de 2004 – como eu –, a sensação é de familiaridade misturada à novidade, especialmente pelo simples fato de experimentar a aventura sob uma nova perspectiva.

Do ponto de vista técnico, melhorias de qualidade de vida tornam a jogabilidade mais fluida. Atalhos para o Survival Viewer e as combinações de camuflagem para uniforme e rosto, além do acesso rápido ao rádio, permitem ajustes em segundos, garantindo praticidade sem comprometer a imersão. O salvamento automático é outro detalhe sutil – e muito bem-vindo. Ainda é possível salvar o jogo da forma tradicional, mantendo a autenticidade dessa dinâmica.

Comparando diretamente as duas versões: o original de 2004 foi um marco do stealth, ousado em mecânicas e inesquecível em narrativa, mesmo com limitações do PS2. O remake preserva a essência, mas finalmente entrega fluidez, gráficos e câmera no padrão que a atual geração exige.



Entre os modos extras, o clássico Snake vs. Macaco, inspirado em Ape Escape, retorna. Nele, Snake deve capturar macacos em cenários da campanha principal, no menor tempo possível, utilizando granadas imobilizadoras e uma pistola adaptada para atordoá-los.



Um modo realmente inédito também foi anunciado: Fox Hunt, experiência online competitiva baseada em camuflagem e sobrevivência. Embora não esteja disponível no lançamento, [a Konami prometeu sua chegada ainda em 2025](#), em data a ser confirmada.



MGS Delta conta ainda com os típicos títulos – prêmios obtidos ao finalizar o jogo sob diversas circunstâncias. São camuflagens exclusivas, itens e conteúdo extra para os aficionados por Metal Gear testarem suas habilidades ao jogar a campanha mais de uma vez. Os fãs de Snake Eater vão ter muito o que aproveitar e descobrir.



MENU PRINCIPAL
EXTRAS

- [TEATRO DA DEMONSTRAÇÃO](#)
- [TEATRO SECRETO](#)
- [COLEÇÃO DE CAMUFLAGENS](#)
- [GALERIA DE COMIDA](#)
- [VISUALIZADOR DE PERSONAGENS](#)
- [REGISTROS E TÍTULOS](#)
- [MANUAL DA HD COLLECTION](#)
- [CRÉDITOS \(MGSΔ: SNAKE EATER\)](#)
- [LICENÇA E INFORMAÇÕES](#)



Assista às cenas do jogo principal.
*Desbloqueia ao concluir a história.

(X) Seleccionar
(Círculo) Voltar

O remake também tem como destaque o fato de trazer o jogo com legendas e menus devidamente localizados para o português. Isso não é uma novidade na franquia, visto que Metal Gear Solid V: Ground Zeroes e Metal Gear Solid V: The Phantom Pain já contavam com esse suporte. É a primeira vez que Snake Eater recebe uma tradução oficial para nosso idioma – algo que a Konami ficou devendo no lançamento do jogo na Master Collection Vol. 1.



Snake Eater, em 2025, ainda é relevante?

É impressionante como Snake Eater continua atual, especialmente ao reviver seus acontecimentos no remake. A combinação de infiltração e sobrevivência ecoa em jogos modernos, como The Last of Us, Ghost of Tsushima e até Metal Gear Solid V, último título da série, lançado em 2015.

Com o remake, novas gerações terão contato com a aventura que consolidou Hideo Kojima como um dos maiores criadores da indústria – mesmo que, ironicamente, ele não esteja envolvido nesta versão e já tenha declarado que não pretende jogá-la.



Mas a questão permanece: com a versão remasterizada disponível em praticamente todas as plataformas atuais, o remake de Snake Eater ainda é relevante a ponto de merecer tanta atenção? A resposta é um honesto “sim”.





Qual é a história entre você e a Boss?

Snake Eater é um marco nos videogames. Em um cenário marcado por uma crise criativa – especialmente entre os estúdios de jogos AAA –, ter de volta um título desse porte, oriundo de um período em que produções desse nível realmente justificavam o tempo e investimento, é um lembrete do que torna um jogo verdadeiramente memorável.



“Kept you waiting, huh?”

Metal Gear Solid Delta: Snake Eater é mais do que um simples remake: é uma celebração de um dos capítulos mais marcantes da história dos videogames. Ao preservar fielmente a narrativa original e, ao mesmo tempo, atualizar gráficos, câmera e jogabilidade para os padrões atuais, a Konami entrega uma experiência que respeita o legado e o apresenta de forma acessível nesta nova geração.



Original
Story / Planning / Game Design

Hideo Kojima

Para os veteranos, revisitar a jornada de Naked Snake com um visual moderno é uma experiência nostálgica e, ao mesmo tempo, renovadora. Para quem nunca jogou, trata-se de uma oportunidade rara de conhecer uma obra que ajudou a redefinir o gênero stealth e que continua influente até hoje.



Apesar da ausência de Hideo Kojima no projeto e da falta de novidades realmente ousadas em termos de conteúdo, o remake cumpre seu papel: relembrar por que *Snake Eater* é considerado um clássico absoluto. Em meio a uma indústria cada vez mais dependente de fórmulas seguras, ter acesso a uma obra-prima recriada com o cuidado que merece é motivo de celebração.



No fim, **Metal Gear Solid Delta: Snake Eater** não apenas vale o tempo investido – ele reafirma por que, duas décadas depois, ainda falamos sobre essa épica história de espionagem, sacrifício e legado. 

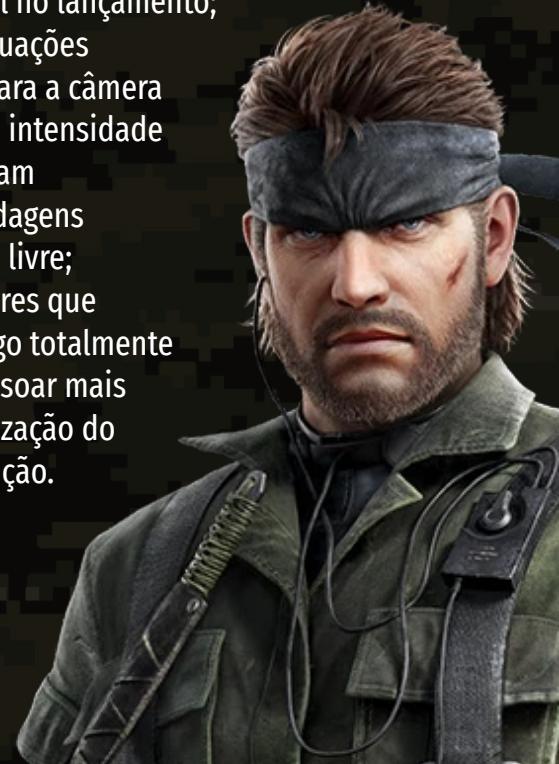


✓ Prós

- Fidelidade ao material original respeitada, mantendo enredo, diálogos e direção de cena intactos;
- Visual moderno, recriado na Unreal Engine 5, com gráficos fotorrealistas;
- Liberdade entre os estilos Original e Novo, corrigindo a maior limitação do jogo de PS2: a câmera;
- Jogabilidade mais fluida, graças a melhorias de qualidade de vida, como atalhos de menu, camuflagem rápida, acesso fácil ao rádio e salvamento automático;
- Trilha sonora e ambientação preservadas, mantendo a identidade emocional do jogo;
- Oportunidade de apresentar um clássico para quem nunca jogou a versão original;
- Retorno de modos extras, como *Snake vs. Macaco* e outros conteúdos complementares.

✗ Contras

- Modo online adiado: *Fox Hunt* indisponível no lançamento;
- Algumas situações pensadas para a câmera fixa perdem intensidade ou demandam novas abordagens com a visão livre;
- Para jogadores que esperam algo totalmente novo, pode soar mais como atualização do que reinvenção.



Metal Gear Solid Delta: Snake Eater (PC/PS5/XSX)

Desenvolvedor Konami

Gênero Ação, Aventura, Tiro

Lançamento 26 de agosto de 2025

Nota **9.0**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



por **Thiago da Silva**

Revisão: Ives Boitano

Diagramação: Walter Nardone

PS5

XSS

XSX

PC



HELL IS US

**é uma jornada única pelo
inferno da guerra**

Hell is Us é o terceiro jogo do estúdio francês Rogue Factor, que já produziu títulos como *Necromunda: Underhive Wars* e *Mordheim: City of the Damned*. Este novo título, no entanto, é de longe o mais ambicioso do estúdio, trazendo a proposta de ser um jogo de ação e aventura em terceira pessoa, com quebra-cabeças, mas sem usar mapas ou “segurar a mão” do jogador.

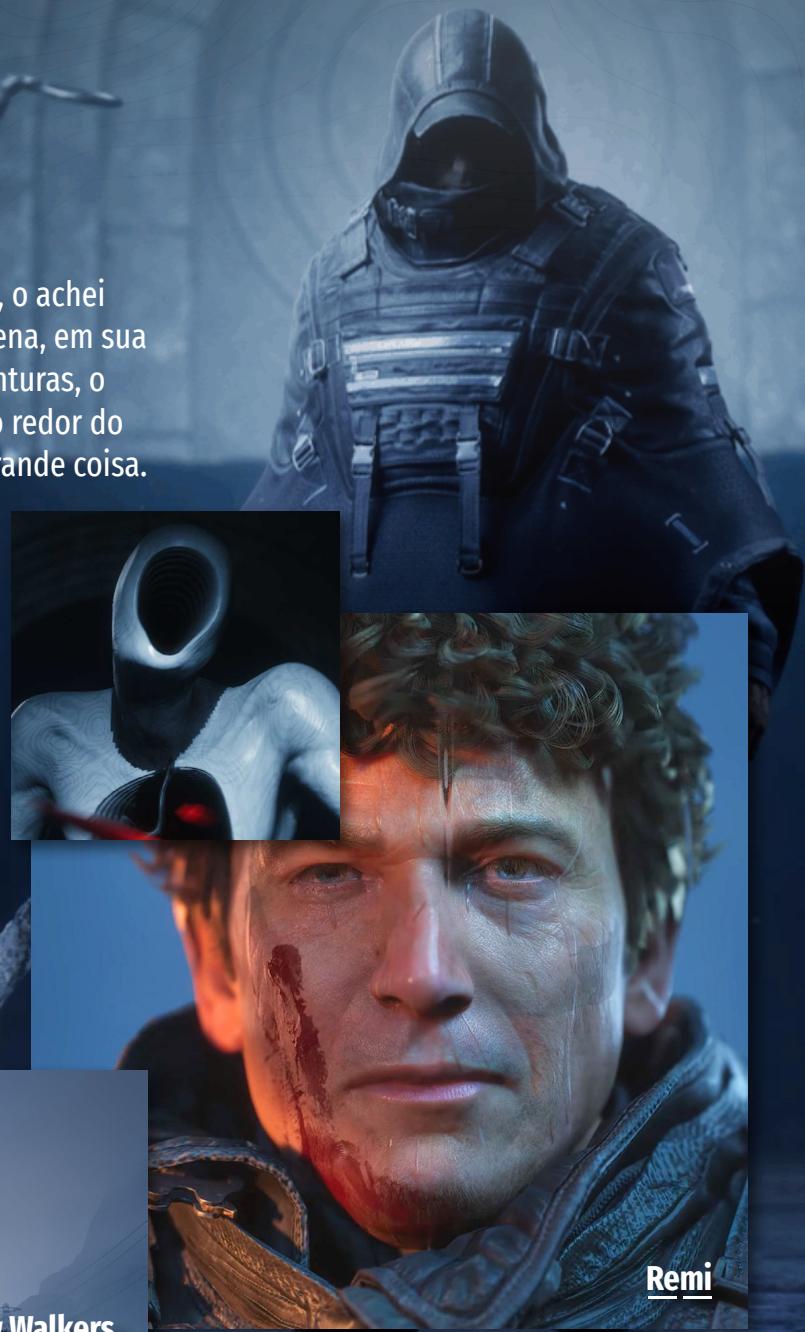
Anarrativa nos introduz a um país fictício, isolado e religioso, chamado Hadea. Sua população é dividida entre Sabinianos e Palomistas, que vivem em uma guerra civil sem fim, alimentada por séculos de ódio. Nesse cenário, cresceu Remi, o protagonista, cujos pais o tiraram da região. Ele não se lembra totalmente do porquê, apenas que seu pai era um ferreiro do vilarejo de Jova e que as últimas palavras de sua mãe foram: "nunca mais volte".

Atualmente, já adulto, ele se junta ao exército da paz da ONU, que foi ao local para ajudar na área humanitária. Ao chegar lá, ele deserta do pelotão e começa sua jornada em busca de respostas, em meio a uma guerra civil e ao aparecimento de monstros.

Uma jornada pelo inferno para achar respostas

Remi é um protagonista de poucas palavras – porém, o achei carismático – e tem uma evolução, mesmo que pequena, em sua personalidade. Mas, durante minhas 25 horas de aventuras, o que mais me conquistou foram os acontecimentos ao redor do personagem, já que a trajetória pessoal dele não é grande coisa.

Ainda assim, os mistérios que cercam o país, a origem das criaturas humanoides chamadas de Hollow Walkers (Andarilhos Ocos) e o grupo militar Omisif criam um mundo muito rico em conteúdo narrativo. Fui cativado a explorar os cenários desolados pela guerra, ouvir a opinião dos sobreviventes sobre assuntos como a condição do país, as criaturas e a presença da tropa de paz da ONU. As opiniões dos NPCs variavam muito, o que dá uma imersão muito grande; e foi extremamente gratificante mergulhar fundo no passado desse país e ver como tudo se conectou no final.



Hollow Walkers

Remi

Durante a exploração, destaco a minha atividade secundária favorita, chamada “boas ações”, que se resume a auxiliar as pessoas, entregando o que elas necessitam, como um remédio manipulado para uma mãe, um ursinho para um pai em luto pela perda do filho, libertar um cachorro preso e religar a energia de uma casa com fusíveis. Ao fazer isso, é possível resgatar recompensas como equipamentos e glifos com o personagem chamado Gildad Brom.

Pois o simples ato de poder dar esperança a pessoas desesperadas e deprimidas em meio a um cenário tão cruel e claramente inspirado nos conflitos atuais, onde a humanidade demonstra seu pior lado, faz dessas a melhor atividade secundária do jogo. No final, a jornada foi melhor que a conclusão, mas ela não é ruim, apenas não transmitiu um sentimento de conclusão adequado. Porém, mesmo com isso, a história, no geral, é ótima. Um adendo: após zerar o jogo, será possível terminar a exploração e ele ainda não possui novo jogo+.



Sem atalhos: apenas o bom e velho trabalho duro

O principal ponto de marketing do jogo foi a promessa dos desenvolvedores de uma exploração orgânica, sem mapas ou setas apontando onde ficam os objetivos, o que exige que o jogador use a curiosidade e a memória. A ideia poderia parecer monótona ou frustrante, mas foi bem executada, tornando a experiência gratificante e proporcionando uma sensação de aventura única.

Digo tranquilamente que, durante minhas horas de jogo, não senti falta de um mapa, graças ao fato de as regiões terem um tamanho mediano, o que torna a locomoção sempre intuitiva. As anotações que Remi faz em seu tablet também auxiliam o jogador a sempre se lembrar de onde estão os quebra-cabeças, chamados de “mistérios”, além dos personagens e do objetivo da missão principal.



Porém, uma opção de acessibilidade que desse dicas para alguns puzzles após o jogador passar muito tempo neles ajudaria bastante. Embora a maioria seja tranquila de resolver, por ser muito intuitiva ou se resumir a fazer uma sequência na ordem correta, houve uma ocasião em que me frustrei em um desses enigmas, que consistia em abrir um cofre com uma senha feita de informações espalhadas por obras de arte, o que me fez perder boas horas. Apesar de eu ter conseguido superá-lo ao reler o que se pedia, uma dica extra teria sido bem-vinda para evitar frustração. Contudo, essa foi uma situação isolada; na maioria das vezes, é muito tranquilo de se superar, bastando apenas ler com atenção e pensar um pouco.

Hadea é dividido em regiões que ficam em ambos os territórios: Palomitas e Sabinianos. Os cenários variam de áreas como cidades devastadas, com detalhes como as luzes dos prédios piscando e os edifícios tremendo devido aos bombardeios. Há também vilarejos incendiados com fuligem e névoa, além de vilas invadidas cheias de cadáveres, enforcados ou refugiados em condição precária. A direção artística transmite realmente a sensação de que, aonde você for, será possível ver as consequências do conflito.

A famosa Unreal Engine 5 está presente, maximizando os visuais que ficaram excelentes tanto no modo desempenho, no qual não notei quedas de FPS, quanto no modo fidelidade, que eleva ainda mais os gráficos e dá profundidade para as expressões dos NPCs. Não tive quedas de FPS perceptíveis no PlayStation 5. Lembrando que o jogo conta com legendas em português.



Desbravando o passado para mudar o presente

Durante as caminhadas, além dos inimigos humanoides e ocasionais NPCs que precisam de algo, as principais atividades são resolver os mistérios: como achar um bilhete que diz que existem cinco símbolos espalhados pela região, que devem ser encontrados e ativados na ordem correta para abrir uma porta; ler umas escrituras antigas para montar uma linha cronológica e, assim, abrir uma passagem secreta; abrir baús, caso o jogador encontre a chave. Dentro deles, é possível achar recursos como glifos (que são habilidades para armas), itens de suporte e armas.

Além desses, é possível encontrar Ciclos Temporais a serem eliminados. Além disso, deve-se derrotar seus guardiões espalhados pelo território. Eles podem ser diferenciados dos outros inimigos por meio de um rastreador desbloqueado na campanha. Depois, o jogador deve entrar no ciclo e fechá-lo usando um prisma de “anima”, que funciona como uma “Poké bola”. Costuma-se ter um ou dois ciclos por região.

Após esses ciclos serem eliminados, os inimigos da região, após mortos, não reaparecem mais. Itens chamados de Objetos de Pesquisa, que são documentos e objetos antigos, também podem ser encontrados. Além de revelarem mais detalhes da história do país, ao acumular uma certa quantia, o jogador é recompensado com o código para uma porta do conhecimento proibido, um cofre lotado de riquezas.

Os clássicos itens de jogos de mundo semiaberto, como documentos, gravações e itens cosméticos (que se resumem a bonés), também podem ser encontrados. Outro item especial são os “livros de forja”, que permitem que o ferreiro Victor Gaz melhore sua arma para graus mais altos usando fragmentos largados dos inimigos derrotados.



**Não é um souls-like,
mas também não é fácil**

Hell is Us possui uma vasta árvore de habilidades, mas seu combate é cadenciado por combos básicos e um ataque forte que consome energia. O ritmo melhora com aparagens recompensadoras, que atordoam inimigos, deixando os vulneráveis a execuções. A combinação de drone e talentos causa dano massivo, principalmente em grupos. Relíquias raras, passivas e ativas, oferecem bônus como atordoamento e regeneração de vida e vigor.

Remi tem um arsenal limitado (espadas, lanças e machadinhas duplas), mas falta opção de longo alcance. As armas ganham experiência, mas precisam ser aprimoradas para subir de nível novamente. Ao aprimorar, escolhe-se uma emoção (Ira (vermelha), Luto (azul), Terror (verde) ou Êxtase (amarelo)), alterando a aparência e glifos aceitos. Equipamentos defensivos aumentam a resistência e a vida, além oferecerem bônus passivos (como regeneração de vitalidade) e podem ser aprimorados até o grau 4 no ferreiro.

Além da aparagem, outra mecânica importante é a cura, atrelada ao ataque. Quando acertamos um inimigo, um círculo branco se forma ao redor do personagem e, ao apertar o botão no tempo certo, tanto vida quanto vigor são recuperados. É importante ficar atento: ser atingido ou perder o timing do comando faz a cura falhar. No começo, essa técnica é essencial para a sobrevivência, entretanto, após adquirir equipamentos e relíquias, a mecânica perde seu impacto.

Lymbic Sphere	Neutral	Level	1/4	Grade	1
Combo Hit Damage	44	To next level	0/260		
Guard Protection	0%	1st	111		
Lymbic Energy	500/500	2nd	131		
Lymbic Theft	19%	3rd	139		
Parry Agility	A	4th	87		
Attack Speed	A	5th	131		

Lymbic Sphere	Neutral	Level	1/4	Grade	1
Combo Hit Damage	103	To next level	0/260		
Guard Protection	10%	1st	103		
Lymbic Energy	600/600	2nd	153		
Lymbic Theft	25%	3rd	180		
Parry Agility	C	4th	256		
Attack Speed	B				

Lymbic Sphere	Neutral	Level	1/4	Grade	1
Combo Hit Damage	169	To next level	0/260		
Guard Protection	20%	1st	169		
Lymbic Energy	800/800	2nd	322		
Lymbic Theft	25%	3rd	645		
Parry Agility	D				
Attack Speed	D				

Lymbic Sphere	Rage	Level	10	Grade	3
Combo Hit Damage	358	To next level	2,040/3,250		
Guard Protection	20%	1st	358		
Lymbic Energy	1,096/1,096	2nd	713		
Lymbic Theft	15%	3rd	1,430		
Parry Agility	D				
Attack Speed	D				

Lymbic Sphere	Grief	Level	10/12	Grade	3
Combo Hit Damage	278	To next level	2,040/3,250		
Guard Protection	15%	1st	278		
Lymbic Energy	954/954	2nd	463		
Lymbic Theft	13%	3rd	510		
Parry Agility	B	4th	972		
Attack Speed	C				



Cada arma possui três espaços de habilidade chamadas de glifos e tem uma variedade robusta, com poderes como roubar vida, agrupar inimigos, disparar raios, atordoar e até curar o protagonista, gastando a Energia Límbica no processo. Esses glifos são divididos em Ira, Luto, Terror, Êxtase e Neutro, cada um representando uma emoção (com exceção do último). Eles possuem três níveis e, para obter os mais fortes, deve-se explorar bem as áreas.

Além de armas brancas, o protagonista usa um drone Kapi, semelhante a uma águia, com “módulos” de habilidades. Ele pode equipar quatro módulos que variam de distração inimiga a criação de campos de força ou investidas. Esses módulos não podem ser aprimorados convencionalmente, exigindo exploração para encontrar as versões “elite”. O drone também serve como lanterna e escâner para textos antigos. Um bestário de inimigos não foi incluído, mas pode ser adicionado em futuras atualizações.



Inimigos interessantes, mas esquecíveis



Agora, o “elefante na sala”: a variedade de inimigos é escassa, tendo cinco ao todo. Antes da metade da aventura, já é possível ter visto todas as variantes. O fato de o visual deles ser basicamente de humanóides pálidos, com buracos no peito e no rosto, não ajuda a evitar a sensação de repetição. Rapidamente o jogador vai se cansar de enfrentar o mesmo inimigo por horas.

Suas maiores diferenças ocorrem quando estão possuídos por uma ou mais manifestações de sentimentos, que se assemelham a uma entidade com um comportamento diferente para cada uma. A Ira é mais agressiva, já o Medo prefere ataques a longa distância, e o Êxtase ataca em áreas. Visualmente, todas essas manifestações são muito condizentes com os sentimentos a que elas se referem e, para serem vencidas, é necessário primeiro atacá-las para recuarem para o hospedeiro, possibilitando causar dano direto. Durante as fases finais, elas se tornam inimigos difíceis, mesmo jogando na dificuldade equilibrada.



Caso a situação fique muito difícil ou fácil demais, é possível ativar opções como a de todos os inimigos ressurjam após a morte do jogador e a de customizar a vida e o dano dos inimigos, proporcionalmente ao gosto de cada um. Mas, mesmo assim, as lutas podem se tornar monótonas pela repetição.

A questão da baixa variedade se estende aos escassos chefes, que são esquecíveis e previsíveis exatamente por copiarem, golpes de inimigos comuns. Talvez a única qualidade deles sejam suas arenas, que tentam dificultar a vida do jogador com obstáculos, para o chefe correr e recuperar vida. Um pouco mais de desenvolvimento poderia ter salvado esses poucos confrontos.



Uma experiência única pela crueldade humana

Hell is Us foi uma grata surpresa, entregando uma ótima história e uma jogabilidade robusta, com diversas atividades e missões secundárias desafiadoras. Mesmo com uma baixa variedade de inimigos e a falta de um facilitador nos puzzles que podem afastar os jogadores mais casuais. Porém, mesmo assim, seus pontos positivos se sobressaem. A Rogue Factor se superou com este projeto, e estou ansioso para ver os próximos jogos do estúdio. **B**

Hell is Us



✓ Prós

- Uma ótima história que mostra a realidade das guerras;
- Ambientes deslumbrantes;
- Boa variedade de habilidades;
- Quebra-cabeças desafiadores;
- Exploração recompensadora.

✗ Contras

- Falta de acessibilidades nos quebra-cabeças;
- Baixa variedade de inimigos causando repetição;
- Bosses esquecíveis.

Hell is Us (PS5/XSX/PC)
Desenvolvedor Rogue Factor
Gênero Ação, aventura e quebra-cabeça
Lançamento 04 de setembro de 2025

Nota **8.5**

GAME BLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista