

The Outer Worlds 2

Cheio de escolhas ousadas, aventuras e surpresas.

Análise

Jogamos Dragon Quest I & II HD-2D Remake e contamos tudo

Possessor(s)

Terror psicológico e ação brutal em análise.

#90
NOV
2025



OCTOPATH TRAVELER™

Estratégias, histórias e a nova era de Orsterra.

A viagem recomeça pelo início

Com três títulos já lançados, a franquia se consolidou com sucesso, graças ao seu estilo único em 2D-HD que conquistou fãs em todo o mundo: Octopath Traveler. Agora, para a alegria dos seguidores, Octopath Traveler 0 é anunciado, trazendo de volta o charme e algumas novidades muito bem-vindas. Em nossa matéria de capa, contamos tudo sobre os novos viajantes e o que esperar dessa nova aventura. Além disso, você confere análises imperdíveis: The Outer Worlds 2 retorna com batalhas estratégicas e um universo cheio de surpresas, enquanto o remake Dragon Quest I & II HD-2D revive clássicos com gráficos atualizados, mantendo o charme que marcou toda uma geração de jogadores. Então, ache um lugar confortável e mergulhe nas novidades desta edição. 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 Castélllo



REDAÇÃO
Alexandre Galvão
Farley Santos
Lucas Oliveira



REVISÃO
Heloísa Ballaminut
Thomaz Farias
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castélllo
Leandro Alves
Walter Nardone



| CAPA

04

Octopath Traveler 0
promete expandir os
horizontes da série



| ANÁLISE

12

Dragon Quest I & II HD-
2D Remake revitaliza
trilogia Erdrick



| ANÁLISE

27

The Outer Worlds 2



| ANÁLISE

36

Possessor(s) Um
metroidvania
repleto de estilo



OCTOPATH TRAVELER



Ilustra Blast

"Luca" por Murilo Lopes



PC

PS5

PS4

XSX

SWITCH

SWITCH2

por **Lucas Oliveira**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves

The background of the entire page is the cover art for the video game Octopath Traveler 0. It depicts a knight in full plate armor, seen from behind, walking along a dirt path that leads through a village and up a hill towards a church. The scene is set in a lush, autumnal forest with vibrant yellow and orange foliage. A large, semi-transparent '0' is centered over the title.

OCTOPATH TRAVELER™

promete expandir os horizontes da série

Após duas jornadas principais marcantes, a recente série de RPGs da Square Enix se prepara para receber um novo capítulo com **Octopath Traveler 0**. Com lançamento marcado para 4 de dezembro em praticamente todas as plataformas da geração atual e passada — com exceção do Xbox One —, o título promete expandir as fronteiras da franquia, apresentando novas nuances que despertam empolgação e curiosidade.

Uma jornada de reconstrução e vingança

Octopath Traveler 0 será ambientado no continente de Orsterra, que também serve de palco para o primeiro jogo da série e para o derivado **Champions of the Continent**, lançado em 2020 para dispositivos móveis. Embora o novo produto se baseie nessa obra mobile, a proposta é que ele funcione como uma releitura, e não apenas como uma adaptação direta para consoles e PC.



De acordo com os produtores, o “0” no título reflete a ideia de uma aventura moldada pelo jogador. Diferente dos dois capítulos numerados, que acompanhavam personagens pré-definidos, e de Champions of the Continent, que era mais centrado na própria trama de Orsterra, este novo projeto será protagonizado por um herói totalmente personalizável, cuja história tem início com a devastação de sua cidade natal, Wishvale.



A partir desse evento trágico, o jogador será confrontado com dois caminhos possíveis: restauração e vingança. Embora ainda não haja muitos detalhes divulgados, o material promocional sugere que essas duas abordagens constituirão o elemento central da narrativa e que algumas das nossas escolhas terão impacto direto no rumo dessa nova jornada em Orsterra.



Como veremos mais adiante, o jogo contará com uma grande quantidade de aliados que poderão ser recrutados, e a promessa é de que muitos deles terão arcos narrativos próprios e interessantes. Até o momento, foram divulgados alguns desses personagens, incluindo Celsus, um ladrão bastante religioso; Macy, uma boticária dedicada a combater doenças; e Alexia, uma estudiosa da magia de civilizações antigas.



Os antagonistas também não ficam para trás, e os que foram apresentados até o momento já despertam grandes expectativas. Entre eles estão Herminia, uma bruxa cujo conhecimento sobre um certo anel desencadeia a tragédia que devasta a cidade natal do protagonista; Tytos, um autoproclamado herói responsável por incendiar Wishvale; e Auguste, um dramaturgo que transforma o sofrimento do povo em inspiração para sua próxima obra.



Caso consiga entregar o que promete, Octopath Traveler 0 trará diversos personagens com arcos narrativos interessantes, ao mesmo tempo em que coloca o herói criado pelo jogador como peça central da trama. Lamentavelmente, este é mais um título da Square Enix que não contará com legendas em português.

Reconstruindo Wishvale

Assim como nos demais games da série — e também nos remakes mais recentes de Dragon Quest —, Octopath Traveler 0 apresentará um mundo moldado pelo belíssimo estilo HD-2D, que combina sprites em pixel art com cenários tridimensionais detalhados e repletos de efeitos de iluminação.



Um dos elementos mais destacados pelos desenvolvedores é a possibilidade de reconstruir a cidade de **Wishvale**. Nesse processo, será possível erguer diferentes tipos de estruturas que oferecem utilidades ao jogador, como fazendas para colheitas, lojas para comercializar itens e até uma arena para batalhas contra monstros capturados.



A mecânica **Path Actions**, uma das marcas registradas da série — responsável por permitir interações diferentes com os NPCs dependendo do personagem utilizado —, também retorna em Octopath Traveler 0, agora com a adição da ação Invite. Por meio dela, conseguiremos convidar indivíduos para morar na cidade em reconstrução e administrar determinadas instalações.



Vale destacar que cada sujeito terá maior proficiência em determinadas áreas, exigindo que o jogador escolha com cuidado em qual estabelecimento cada um será alocado. Segundo os desenvolvedores, o sistema de construção não será apenas uma mecânica secundária ou opcional, mas uma parte essencial da narrativa e da jornada do protagonista.

Um grupo mais amplo

Octopath Traveler 0 manterá boa parte da estrutura familiar de combates por turnos vista nos títulos anteriores da série. No entanto, agora será possível compor equipes com até oito personagens, divididos entre quatro na vanguarda e quatro na retaguarda. Ao todo, haverá mais de 30 heróis recrutáveis, ampliando significativamente as possibilidades estratégicas.

Além de permitir a troca entre os lutadores da frente e de trás a qualquer momento, o novo sistema de batalha introduzirá habilidades de suporte que fazem com que a retaguarda influencie ativamente o desempenho da vanguarda — e vice-versa —, criando diferentes tipos de sinergias. Os lutadores posicionados na linha de trás poderão, inclusive, recuperar pontos de vida e de habilidade de forma passiva ao longo dos confrontos, tornando a organização tática do grupo um elemento essencial.



Com relação ao protagonista, haverá oito classes disponíveis: Warrior, Merchant, Thief, Apothecary, Hunter, Cleric, Scholar e Dancer. A promessa é de que cada uma contará com atributos, armas e habilidades distintas, permitindo que o jogador adapte o estilo de jogo às próprias preferências e experimente diferentes combinações com os aliados ao longo da jornada.



Essa entrada também contará com um sistema interessante que permitirá aprimorar as habilidades dos personagens por meio de uma estrutura específica chamada Training Ground, que poderá ser construída na cidade. Utilizando itens próprios, será possível fortalecer técnicas e até transmitir uma maestria originária de um combatente a outro, o que promete expandir ainda mais as possibilidades de personalização do grupo.

Outro ponto relevante são as Ultimate Techniques, habilidades avançadas e extremamente poderosas que consomem uma barra exclusiva. Enquanto o protagonista as aprende de forma natural ao longo da campanha, os indivíduos recrutados poderão dominá-las no mesmo campo de treinamento mencionado anteriormente, reforçando a importância desse novo sistema de construção dentro da progressão e fortalecimento do grupo.



Por fim, vale mencionar que o sistema **Break** and **Boost** também retorna em Octopath Traveler 0. Para quem não está familiarizado, o Break gira em torno da exploração das fraquezas dos inimigos para reduzir suas defesas e deixá-los vulneráveis e impossibilitados de agir temporariamente. Já o Boost permite acumular pontos a cada turno, que podem ser utilizados para fortalecer ações, aumentar o número de golpes, potencializar habilidades de cura ou aprimorar efeitos de suporte.





Um novo capítulo promissor para uma boa série de RPGs

Com uma proposta que mistura elementos familiares a novas ideias promissoras, **Octopath Traveler 0** parece disposto a renovar a fórmula da série sem perder sua identidade. A presença de um protagonista personalizável, o sistema de reconstrução da cidade e o novo formato de combates em duplas de linhas demonstram a ambição da equipe em oferecer algo amplo e estratégico. Resta agora aguardar para ver se essas adições conseguirão sustentar uma experiência à altura de seus bons antecessores. **B**

Octopath Traveler 0 (PC/PS4/PS5/XSX/Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix e Dokidoki Grooveworks

Gênero RPG

Lançamento 04 de dezembro de 2025



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book
SSMB Ultimate
R\$4,90



E-book
30 anos de aventuras
grátis



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

PC

PS5

XSX

SWITCH

SWITCH 2



por Lucas Oliveira

Revisão: Heloísa Ballaminut
Diagramação: Felipe Castello

DRAGON QUEST I & II HD-2D REMAKE



Dragon Quest I & II HD-2D Remake conclui a revitalização da trilogia Erdrick com elegância e maestria

Em maio de 1986, com Yuji Horii à frente do game design, Akira Toriyama responsável pelo carismático design dos personagens e Koichi Sugiyama cuidando da trilha sonora, Dragon Quest chegava ao Japão, inaugurando uma série que definiria os alicerces dos RPGs japoneses. O jogo simplificava elementos complexos dos RPGs de PC e de mesa da época para o Famicom (Nintendinho), tornando o gênero acessível a um público muito mais amplo.

Menos de um ano depois, em janeiro de 1987, *Dragon Quest II: Luminaries of the Legendary Line* expandia os conceitos do antecessor. Os combates individuais deram lugar a um grupo de três heróis, cada um com funções específicas, enfrentando diversos inimigos simultaneamente. Além disso, Alefgard, reino de DQI, tornava-se apenas uma parte de um mundo muito maior, ampliando drasticamente o escopo da aventura.



Desde então, ambos os títulos receberam diversas revitalizações; contudo, mesmo nas versões mais recentes para Switch e dispositivos móveis, ainda carregavam limitações próprias da época original. Agora, quase quarenta anos depois, **Dragon Quest I & II HD-2D Remake** surge como a forma definitiva de experimentar essas jornadas lendárias, combinando o belíssimo visual em HD-2D e melhorias de jogabilidade que finalmente modernizam a experiência sem comprometer a essência dos clássicos.

O legado de Erdrick e as jornadas de seus descendentes

Em *Dragon Quest I*, acompanhamos um jovem descendente do lendário herói Erdrick, que, no passado, salvou o reino de Alefgard. Seguindo a orientação de uma voz misteriosa surgida em sonho e o pedido do rei de Tantegel, ele parte em uma jornada para derrotar o terrível Dragonlord, que sequestrou a princesa Gwaelin e espalhou o caos pelo mundo, enchendo as terras de monstros e desespero.





Já Dragon Quest II se passa décadas depois, em um mundo que desfrutou de anos de paz, onde descendentes do herói fundaram três novos reinos além de Alefgard: Midenhall, Cannock e Moonbrooke. Porém, essa tranquilidade é abruptamente interrompida quando o castelo de Moonbrooke é destruído pelos servos do feiticeiro Hargon.

Nesse cenário, o príncipe de Midenhall parte em busca de seus primos — a princesa de Moonbrooke, o príncipe de Cannock e a princesa de Cannock (introduzida como personagem jogável nesta nova versão) — para, juntos, enfrentarem Hargon e honrar o legado de Erdrick.



É importante destacar que, embora os primeiros jogos da franquia tenham estabelecido muitos dos conceitos que a definiriam, foi apenas em **Dragon Quest IV** que os companheiros do herói passaram a ganhar nuances e motivações mais claras. Assim, apesar do carisma constante proporcionado pelo inconfundível design de Akira Toriyama, era naturalmente difícil criar uma conexão com os protagonistas e aliados nos três primeiros títulos.



É justamente nesse contexto que o remake se destaca, buscando tornar a narrativa mais sensível. Em Dragon Quest I, além do objetivo de derrotar o Dragonlord, o protagonista revela uma curiosidade crescente sobre seu ancestral lendário e a misteriosa voz que o instigou em sonhos. Além disso, a história se torna mais rica com novos arcos e personagens que auxiliam o herói de maneiras variadas, oferecendo pequenas tramas paralelas que conferem maior profundidade ao mundo de Alefgard.

Dragon Quest II vai ainda mais longe, apresentando inúmeros novos diálogos entre os príncipes, incluindo momentos de discórdia e apoio que ajudam a definir suas personalidades e acrescentam emoção à jornada. Essa entrada também introduz novos indivíduos e subtramas, com destaque especial para a princesa de Cannock, que se mostra genuinamente engraçada e divertida.

Outro ponto importante é que a figura de Erdrick ganha maior destaque, e ambos os jogos recebem elementos que reforçam a conexão entre si e com **Dragon Quest III HD-2D Remake**. Essa ligação, embora não seja tão intensa a ponto de impedir que os títulos sejam jogados isoladamente, é sólida o suficiente para transmitir a sensação de um único universo se desenrolando em diferentes épocas, superando a forma como os originais estabeleciam essa continuidade.

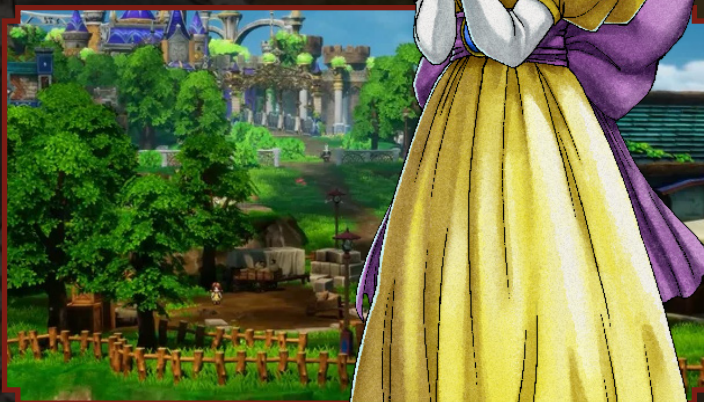




Caradoc

You and I fight to protect those we cherish, but she... She has already lost them...

As tramas ganham ainda mais peso graças à excelente dublagem em japonês, com opção também em inglês. No entanto, esse mérito poderia ser ainda maior, já que há diversas situações importantes em que a dublagem não é utilizada. Vale destacar ainda que, mais uma vez em um título da Square Enix, o português não está disponível entre as opções de legenda.



Mundos fascinantes e divertidos de explorar

O verdadeiro brilho de Dragon Quest até os dias atuais reside na sensação de aventura que a série consegue transmitir, apoiada por uma ambientação impressionante. Nesse sentido, a exploração em Dragon Quest I & II HD-2D Remake mantém-se fiel aos detalhes que marcaram os originais, mas ganha nova vida graças ao extraordinário visual HD-2D, que combina sprites deslumbrantes com fundos 3D ricos em detalhes e ótimos efeitos de iluminação, além de incluir ambientes totalmente inéditos.



Ambos os jogos preservam o modelo de um vasto mapa-múndi, repleto de áreas internas como cidades, cavernas, torres e castelos. Assim como no mais recente remake de Dragon Quest III, voltam a aparecer os Secret Spots — pequenas áreas espalhadas pelo mundo que geralmente oferecem recompensas interessantes e são visualmente destacadas por meio de árvores mais densas ou montanhas.

Como é típico na série, as cidades apresentam nuances próprias, e cada pequena linha de diálogo dos NPCs contribui para caracterizar o universo. Nesse sentido, além de oferecer dicas sobre segredos aos jogadores mais atentos e relembrar frequentemente os feitos de Erdrick, essas conversas também revelam o impacto dos horrores causados por Dragonlord e Hargon sobre o mundo.



Pela primeira vez, ambos os títulos passam a contar com as Mini Medals — um elemento introduzido originalmente em Dragon Quest IV e que se tornaria uma das marcas registradas da série. Podemos trocar esses objetos por itens valiosos, incluindo equipamentos. Considerando que a obtenção de dinheiro em Dragon Quest tende a ser lenta, essa mecânica reforça ainda mais a importância da exploração e recompensa a curiosidade do jogador.





Outra novidade interessante é a possibilidade de definir comandos rápidos para o uso de habilidades e itens durante a exploração, tornando-a muito mais dinâmica. Além disso, é possível ativar uma opção que exibe os Secret Spots no mapa e os baús nas dungeons. No entanto, como essa função não abrange itens ocultos em outros elementos do cenário, o jogador que quiser descobrir tudo ainda precisará explorar e investigar por conta própria.



É importante lembrar que, mesmo nas versões mais recentes, o primeiro jogo possuía um conteúdo mais modesto, o que estendia a duração da campanha com a necessidade de grinding em diversas situações. Neste remake, porém, o problema foi contornado: além de diversos novos pontos da trama e cenários que se conectam à campanha central, o mundo foi preenchido com mais áreas e artigos relevantes.





Essa densidade de recompensas faz com que o jogador, com apenas um mínimo de curiosidade, esteja constantemente explorando novos locais e consiga se fortalecer de forma natural durante toda a jornada, eliminando a necessidade de interromper o progresso para dedicar tempo apenas ao farm.

Por outro lado, Dragon Quest II surpreendeu em seu lançamento original por expandir consideravelmente o mundo explorável e oferecer ao jogador uma ampla liberdade para cumprir os objetivos da campanha na ordem desejada. Essa liberdade, no entanto, também trouxe alguns problemas de ritmo, já que certas regiões do mapa e determinados eventos pareciam existir mais para alongar a aventura do que para enriquecer a narrativa principal.

O remake do segundo jogo ameniza bastante essas questões ao introduzir novos diálogos e arcos narrativos que tornam a progressão dos eventos mais coesa, mas não elimina completamente essa sensação. Ainda existem momentos — embora mais raros — em que certos trechos do cenário ou pequenos objetivos dão a impressão de servir apenas para estender a jornada, sem adicionar relevância significativa à trama ou recompensas realmente envolventes.



A despeito dessa ressalva, o mundo de Dragon Quest II está ainda mais impressionante e recompensador nesta nova versão — especialmente após a obtenção do navio, que nos permite explorar praticamente qualquer região e cumprir parte dos objetivos principais em ordem livre. O escopo da aventura se expande ainda mais com a inclusão de áreas submarinas, que escondem itens valiosos, um novo arco narrativo e fragmentos a serem descobertos que revelam mais sobre a origem e o passado deste mundo.



Uma aventura solitária e um grupo mais amplo

O sistema de combate por turnos, que consegue mesclar simplicidade e profundidade, também é uma das marcas registradas da série. Dragon Quest I & II HD-2D Remake preserva essa essência ao mesmo tempo em que adiciona elementos que tornam as batalhas mais fluidas e visualmente envolventes, mantendo os golpes em primeira pessoa, mas exibindo os heróis de costas durante a seleção de comandos.



Além dos ataques padrão, temos as Abilities (geralmente envolvendo golpes especiais com armas) e as Spells (magias), ambas consumindo MP. Nestes remakes, é possível adquirir esses dois tipos de maestrias através do uso de pergaminhos encontrados em diversos cenários, o que mais uma vez reforça a relevância da exploração minuciosa do mundo. Agora também é possível escolher diferentes níveis de dificuldade, acelerar as animações de luta e ativar uma opção que revela as vulnerabilidades dos inimigos.

Outra novidade interessante introduzida em ambos os jogos são os cinco Sigils, que no Dragon Quest II original estavam disponíveis apenas como itens-chave narrativos. Desta vez, além de possuírem um papel específico na história de cada título, eles passam a oferecer efeitos distintos durante o combate.

Por exemplo, o Soul Sigil faz com que certas habilidades assumam uma forma diferente quando o HP do usuário estiver abaixo de 50%, incentivando decisões táticas arriscadas. Já o Star Sigil concede recuperação de MP ao utilizar o comando de defesa, elevando a utilidade de uma ação básica que, em muitos RPGs, normalmente é pouco explorada.



Battle Speed

Q

Ultra-Fast

E



Em Dragon Quest I, o combate continua focado no herói solitário, mas agora ele enfrenta múltiplos inimigos, o que exige um gerenciamento mais cuidadoso dos recursos, especialmente do MP, cuja reposição por itens continua sendo bastante limitada.

O número de habilidades disponíveis para o herói aumentou consideravelmente em comparação ao título original e às suas revitalizações anteriores, o que torna os confrontos mais variados e divertidos. Esse incremento é especialmente relevante nas batalhas finais, que exigem um domínio maior dos diferentes talentos do personagem.



Apesar disso, devido à sua estrutura individual, as possibilidades estratégicas permanecem um tanto limitadas. Por exemplo, a habilidade Wild Side, que permite repetir uma ação, acaba sendo subutilizada: como ela consome um turno para ser aplicada e não há aliados para dar suporte, na prática, são raros os confrontos em que seu uso seja vantajoso. Afinal, nos embates mais complexos, é difícil se dar ao luxo de só poder se curar no terceiro turno.




Por sua vez, Dragon Quest II apresenta um grupo completo, expandindo o time original de três para quatro integrantes. O Príncipe de Midenhall se destaca pela força física, mas não possui acesso a magias, enquanto a Princesa de Moonbrooke lidera em poder mágico ofensivo. Já o Príncipe e a Princesa de Cannock têm perfis mais híbridos e voltados ao suporte.

Neste segundo título, também houve um aumento significativo tanto das Spells quanto das Abilities disponíveis. Assim, devido às diferentes nuances físicas, mágicas e de resistência de cada personagem, surgem inúmeras combinações estratégicas, permitindo ao jogador elaborar táticas variadas e aproveitar plenamente o potencial de cada membro do grupo.



➤ Heal All
 Handy Heal All
 Status
 Line-Up
 Tactics
 Item Tactics
 Traveller's Tips
 Short-Cut Commands
 Info
 System Settings
 Video/Misc. Settings
 Stop Adventuring
 Return to Title Screen

	Aether Lv. 37
HP	444
MP	97
Exp. to Next Level:	21,441
Attack	342
Defence	291
Agility	101

	Peronel Lv. 37
HP	205
MP	301
Exp. to Next Level:	21,264
Attack	187
Defence	238
Agility	172

Quickly and easily restore all your party members to full health.

	Matilda Lv. 35
HP	194
MP	175
Exp. to Next Level:	3,116
Attack	204
Defence	212
Agility	207

	Caradoc Lv. 36
HP	269
MP	208
Exp. to Next Level:	6,572
Attack	192
Defence	244
Agility	172

Por fim, é importante notar que ambos os títulos preservam diversos elementos tradicionais que podem parecer rígidos para quem não está familiarizado com a franquia, como a necessidade de reviver personagens e remover maldições na igreja, o inventário individualizado e a impossibilidade de escolher alvos específicos em grupos de inimigos idênticos. Dessa forma, mesmo com as modernizações, esses remakes dificilmente vão mudar a opinião de quem possui aversão à série.



Celebrando os primórdios do gênero

Mais do que simplesmente revitalizar dois jogos, **Dragon Quest I & II HD-2D Remake** é uma celebração das origens do JRPG. Ao aprimorar o combate com novas mecânicas e habilidades, expandir a narrativa com diálogos e arcos que fortalecem os laços emocionais com os heróis e tornar a exploração do mundo ainda mais recompensadora, a Square Enix conseguiu modernizar a experiência central sem abrir mão da essência e simplicidade encantadora que os tornou grandes clássicos do gênero. **B**

✓ Prós

- Visualmente deslumbrante, com a técnica HD-2D mesclando sprites clássicos com fundos 3D detalhados e ótimos efeitos de iluminação;
- Excelente revisão narrativa em ambos os títulos, com novos diálogos, arcos e personagens que fortalecem a conexão emocional com os heróis e enriquecem o universo dos jogos, além de uma ótima dublagem em japonês (também há vozes em inglês);
- Fortalecimento da trilogia Erdrick, com elementos adicionais que reforçam a ligação entre os três jogos e aumentam a sensação de universo contínuo, mas ainda permitindo que possam ser jogados separadamente sem exigir conhecimento prévio;
- Exploração constantemente incentivada e recompensadora, principalmente graças aos Secret Spots, Mini Medals e pergaminhos que concedem novas habilidades;
- Conteúdo adicional e motivos para explorar o mundo eliminam a necessidade de grinding no primeiro jogo, algo que sempre esteve presente mesmo em suas revitalizações anteriores;
- Sistema de combate divertido e com consideráveis possibilidades estratégicas (especialmente em Dragon Quest II), enriquecido com um vasto leque de habilidades e pelo uso dos Sigils.

✗ Contras

- Apesar da ótima dublagem em japonês, muitas cenas importantes não contam com vozes;
- Alguns poucos trechos e objetivos de Dragon Quest II parecem estender desnecessariamente a duração da campanha, sem oferecer grandes recompensas ou considerável relevância narrativa;
- A estrutura de herói solitário em Dragon Quest I limita um pouco as táticas de combate, tornando algumas habilidades subutilizadas;
- Ausência de legendas em português.



Dragon Quest I & II HD-2D Remake (PC/PS5/XSX/Switch/Switch 2)

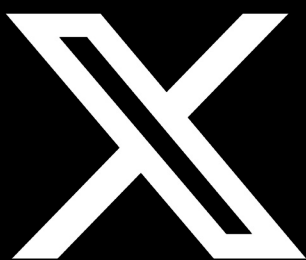
Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 30 de outubro de 2025

Nota **8.5**

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



[X.com/gameblast](https://x.com/gameblast)

Seguir



facebook.com/gameblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscriver-se



youtube.com/@GameBlast

Inscriver-se



por Alexandre Galvão

Revisão: Thomaz Farias

Diagramação: Walter Nardone

PC

PS5

XSX



THE OUTER WORLDS 2

**não inova tanto em uma aventura
com mais gente estranha e
novos lugares esquisitos**

Lançado em 2019, The Outer Worlds ganhou notoriedade por apresentar um mundo habitado por personagens excêntricos, porém carismáticos, bem como proporcionar uma variedade de ambientes e histórias capazes de prender a atenção do jogador por horas, em um RPG em primeira pessoa robusto em conteúdo e mecânicas.

Em 2025, a franquia dá um novo passo com sua sequência, **The Outer Worlds 2**, que chega em 29 de outubro para PC, PS5, Xbox Series, e também estará disponível no catálogo do Game Pass nas categorias Ultimate e PC. Na análise a seguir, veremos o que você pode esperar dessa nova jornada e se realmente vale a pena retornar a esse universo insano criado pelos mesmos desenvolvedores de Fallout New Vegas.

E lá vamos nós...

A principal novidade em *The Outer Worlds 2* é, naturalmente, a história. Neste segundo capítulo da série, somos apresentados a uma nova tripulação composta por membros do Diretório Terrestre. Sua missão é se infiltrar em um conflito civil entre facções em Arcádía, um local sob a influência do Protetorado, uma mega corporação que tenta lidar de forma autoritária com a situação sem perder sua influência com os habitantes que insiste em chamar de súditos.

O objetivo do Diretório é investigar a origem de estranhas fendas que ameaçam o espaço-tempo e podem causar a destruição da galáxia como a conhecemos. À medida que essas fendas se espalham pela colônia de Arcádía, cada facção busca tirar proveito delas para alcançar seus próprios interesses.

A trama conduz o protagonista — comandante da tripulação do Diretório Terrestre — e sua equipe por diferentes pontos da galáxia, em uma jornada para desvendar a complexa teia política e social que se formou. Assim, começa mais uma aventura em um mundo peculiar, habitado por figuras excêntricas, com altos e baixos, mas repleto de mistérios a explorar e descobertas a fazer.

CHEFE DE OPERAÇÕES ESPECIAIS

Sua missão é se encontrar com a de Vries, nossa Agente avançada, para obter as informações necessárias para determinarmos exatamente como as fendas podem causar as anomalias das fendas.

Mundos a explorar, pessoas a conhecer e muito para fazer

Tal como o primeiro *The Outer Worlds*, *The Outer Worlds 2* é um RPG de ação em primeira pessoa — também jogável em terceira pessoa — em que assumimos o papel de um personagem central em uma aventura por mundos únicos, repletos de acontecimentos simultâneos, com o objetivo de, mais uma vez, salvar a galáxia.

As escolhas continuam sendo o cerne da experiência. Por meio de decisões, muitas vezes controversas ou difíceis, a história se molda de acordo com o jogador. Essa dinâmica torna cada jornada única, oferecendo jornadas distintas para quem se aventura em *The Outer Worlds 2*.

O desempenho do jogador nas missões — especialmente nas secundárias —, somado às interações e diálogos com as dezenas de NPCs, cria uma narrativa personalizada, que leva a desfechos marcados por perdas, personagens ausentes e consequências de ações passadas que afetam o curso da trama.



Os mundos permanecem exuberantes e variados, cada um com suas particularidades em paisagens, fauna e habitantes. A interação com os NPCs também influencia a reputação junto às diferentes facções, como no primeiro título. Dependendo da relação com cada uma delas, surgem benefícios e conflitos — desde descontos em lojas e acesso a áreas restritas até reações hostis e recompensas pela sua cabeça.

A personalização, outro ponto forte da série, está de volta. Diversos itens e equipamentos, com efeitos variados, podem ser coletados ou fabricados. Eles não alteram apenas o visual do comandante, mas também oferecem aprimoramentos únicos, permitindo carregar mais armas, obter resistência a elementos ou melhorar atributos como vida e defesa.

A jornada se torna ainda mais interessante ao lado de companheiros de tripulação. Até dois podem acompanhar o jogador, e a maioria é formada por personagens encontrados ao longo da história. Cada um possui habilidades exclusivas, úteis tanto em combate quanto na exploração dos ambientes.

As habilidades e talentos retornam com a mesma dinâmica do antecessor. Ao acumular experiência suficiente, o jogador sobe de nível e ganha pontos de habilidade para distribuir entre diferentes atributos. A cada dois níveis, também é concedido um ponto de talento — um segundo tipo de atributo voltado a características passivas especiais.



A forma como esses pontos são distribuídos influencia diretamente as ações possíveis durante o jogo, como opções de diálogo ou interações com objetos em Arcádia. Em alguns momentos, vale a pena guardar pontos para utilizá-los em situações específicas, especialmente em conversas decisivas com NPCs.



Além das habilidades e talentos, o comportamento do jogador pode gerar os chamados Defeitos. Dependendo das ações, uma terceira categoria de atributos se torna disponível. Os Defeitos são efeitos passivos opcionais que, se aceitos, impõem uma penalidade permanente, porém concedem alguma vantagem — nem sempre tão útil quanto parece.

Por exemplo, é possível ganhar velocidade ao se mover agachado, o que ajuda em abordagens furtivas, mas os joelhos passam a emitir ruídos perceptíveis em um raio de dez metros, comprometendo o elemento surpresa. Em outra situação, o jogador pode receber um ponto extra de habilidade ao subir de nível, contudo, só poderá aplicá-lo em atributos menores, limitando a evolução do personagem. São escolhas de risco que exigem planejamento, já que são irreversíveis.



Jogando seguro, faltou inovar mais

Minha experiência com o primeiro *The Outer Worlds* aconteceu em 2024, após resgatá-lo na leva de cortesias de fim de ano de 2023 pela Epic Games Store. Já havia ouvido falar sobre o jogo, principalmente por conta do humor único que o caracteriza, e isso me motivou a jogá-lo naquele início de ano para conhecê-lo mais.

Graças à introdução que tive com o título naquela ocasião, compreendi por que tantas pessoas gostam — e até exageram um pouco — ao falar dele. Concordo com muitas opiniões, especialmente quanto à profundidade do gameplay, que oferece uma liberdade notável na exploração e na forma como o jogador pode moldar a história ao longo da jornada.

A direção de arte, o roteiro e a atmosfera também são destaques, e pude entender o motivo da notoriedade crescente que o jogo conquistou, principalmente após o lançamento da versão remasterizada e completa do primeiro título.

Em *The Outer Worlds 2*, a sensação que tive foi a de estar jogando o primeiro novamente, mas com algumas melhorias pontuais nas dinâmicas e no ritmo. No entanto, é inegável que a jogabilidade não apresenta grandes inovações. Para quem já é veterano nesse universo peculiar, as diferenças são mínimas — com exceção dos menus, que estão mais organizados e intuitivos.



Dito isso, as inovações reais estão nos visuais. Desenvolvido na Unreal Engine 5, apresenta gráficos impressionantes. Mesmo com um PC de desempenho moderado, consegui configurá-lo para obter uma experiência fluida e visualmente agradável. O mínimo esperado para um novo título lançado na atual geração. Acredito que, nos consoles e em computadores mais potentes, o resultado seja ainda melhor, aproveitando os recursos da nova geração, como tempos de carregamento reduzidos e efeitos de ray tracing.

Em suma, *The Outer Worlds 2* expande o universo criado pela Obsidian em uma nova aventura repleta de excentricidades e das mesmas doses generosas de humor e crítica social que marcaram o primeiro jogo. Se você busca mais da experiência que já considerou excelente no antecessor, é mais do que bem-vindo a se juntar novamente à tripulação nessa sequência alucinante.



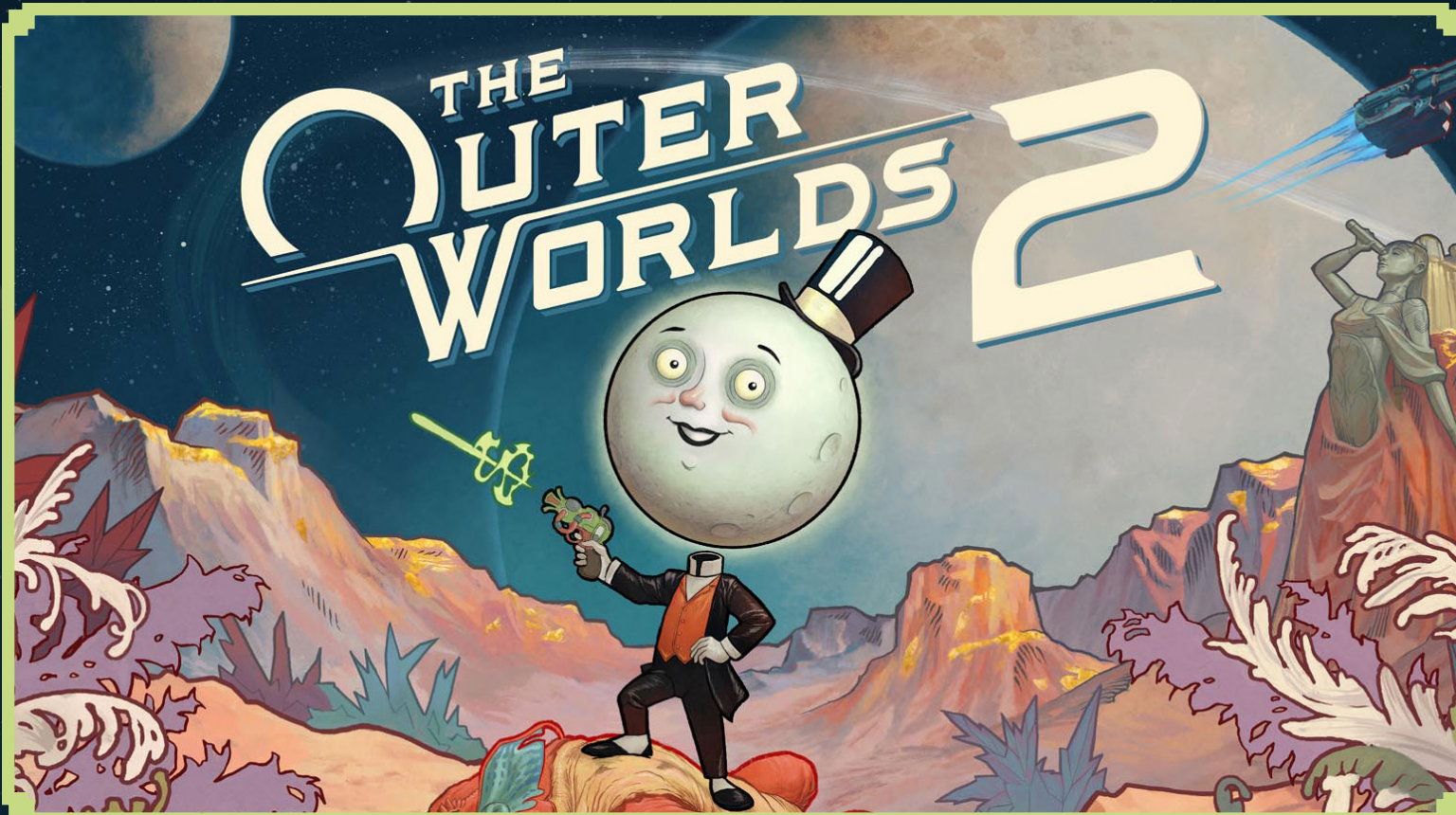
O que era bom... continua bom

The Outer Worlds 2 é, essencialmente, uma continuação segura. A Obsidian manteve tudo o que fez o lançamento anterior ser tão apreciado — humor ácido, liberdade narrativa e ambientação vibrante —, porém sem se arriscar muito em novas ideias. O resultado é um RPG sólido, com uma escrita afiada e um universo ainda cativante, mas que pode soar familiar demais para quem esperava algo mais ousado.

Apesar da falta de inovações expressivas, o jogo brilha em sua construção de mundo e no refinamento técnico proporcionado pela Unreal Engine 5, que realça cenários e personagens de forma convincente. O ritmo da história, o sistema de escolhas e a liberdade de personalização continuam envolventes, garantindo uma experiência gratificante para quem já era fã da franquia.

The Outer Worlds 2 não reinventou sua fórmula, mas entregou exatamente o que prometeu: uma nova viagem pelo caos espacial com muito carisma, humor e crítica social. Um retorno competente a um universo que ainda tem muito a dizer — mesmo que já saibamos bem como ele funciona. **B**





✓ Prós

- História envolvente com bom ritmo e diálogos bem escritos;
- Liberdade de escolha que realmente impacta o rumo da narrativa;
- Direção de arte e ambientação visualmente impressionantes;
- Personagens carismáticos e bem construídos;
- Sistema de personalização variado e recompensador;
- Desempenho técnico sólido, mesmo em máquinas intermediárias.

✗ Contras

- Estrutura e jogabilidade permanecem muito semelhantes ao antecessor, o que não demonstra inovação;
- O ritmo da narrativa pode parecer previsível em certos momentos.

The Outer Worlds 2 (PC/PS5/XSX)

Desenvolvedor Obsidian Entertainment

Gênero Aventura e RPG

Lançamento 29 de outubro de 2025

Nota **8.0**

Revista Nintendo Blast 191

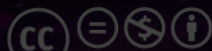
A revista Nintendo Blast #191 viaja para um novo mundo cheio de perigos com a Samus em Metroid Prime 4: Beyond.



E tem muito mais: trazemos o que já sabemos sobre o belo Octopath Traveler 0, jogamos e analisamos o musou, Hyrule Warriors: Age of imprisonment, o incrível Persona 3 Reload e mais!

Baixe já a sua!

#191 NOV 2025



gameblast.com.br

Reunimos tudo que sabemos sobre o próximo game HD 2.5

Age of Imprisonment: A guerra esquecida de Hyrule recomeça

Jogamos e revelamos tudo: do cotidiano e o sobrenatural

PC

PS5



por Farley Santos

Revisão: Thomaz Farias
Diagramação: Felipe Castello

POSSESSOR(S)

Um metroidvania repleto de estilo,
mas de execução pouco ambiciosa

Em **Possessor(s)**, uma garota é possuída por uma entidade demoníaca que lhe concede poder, mas ameaça devorar sua consciência. O novo jogo da Heart Machine (de **Hyper Light Drifter**) é uma aventura de ação 2D com combate ágil inspirado em títulos de luta, com extensa exploração de uma cidade devastada. A jornada chama a atenção com seu visual detalhado que mistura 2D e 3D e sua ambientação pós-apocalíptica peculiar, porém uma execução nada ousada torna a experiência pouco memorável.

Tentando sobreviver em uma cidade tomada pelo caos

Uma catástrofe interdimensional devastou a metrópole de Sanzu, deixando-a infestada por forças sobrenaturais. No meio do caos, uma garota chamada Luca perde suas pernas e quase morre, porém ela sobrevive ao fazer um acordo e ser possuída por Rhem, um demônio de outra dimensão. Juntos no mesmo corpo, a dupla parte em uma jornada perigosa com objetivos diferentes: ela deseja vingar um amigo e encontrar sua família, ele almeja voltar para casa.

A relação entre Luca e Rhem é o núcleo emocional e narrativo de Possessor(s) — uma convivência forçada entre hospedeiro e entidade que oscila entre desconfiança e dependência. Luca é imatura e explosiva, já Rhem é contido e racional, e esse conflito de personalidades cria inúmeras situações interessantes. As rusgas e os desentendimentos são constantes, no entanto aos poucos a dupla passa a se entender melhor, o que os fazem crescer como indivíduos.



A ambientação é peculiar: depois da catástrofe, demônios possuíram objetos e seres vivos para sobreviver. Com isso, pelo caminho, encontramos todo tipo de criatura estranha, como computadores que atacam lançando mouses e cones de trânsito com corpos feitos de sombra. A trama gira em torno dos eventos que levaram à destruição da cidade e, apesar de ser simples, traz questionamentos intrigantes — talvez as criaturas malignas fossem os humanos, e não os demônios.



Visualmente, o jogo se destaca pela combinação de cenários 3D dessaturados e objetos 2D com cores vibrantes, que dá um ar único a esse universo pós-apocalíptico. A variedade de cenários é um pouco sem graça, com metade deles compostos de escombros de cor marrom ou cinza, e a animação pula alguns quadros propositalmente para trazer maior impacto, o que às vezes isso traz uma sensação de incompletude. Apesar disso, é um universo envolvente e bem construído, principalmente por meio das belas ilustrações e dos textos que ajudam a entender o contexto desse mundo.



Enfrentando objetos possuídos em combates acelerados

Na prática, Possessor(s) é uma aventura de ação e plataforma com elementos de metroidvania. No controle de Luca, alternamos entre momentos de combate, plataforma e exploração, com muitos locais que só podem ser acessados após adquirir habilidades e cartões de acesso específicos. A garota é ágil e adquire técnicas variadas, como um chicote para se pendurar em locais específicos e um chute para baixo capaz de quebrar solo frágil.



O combate é frequente e é um dos pontos altos do título. O sistema de batalha é acelerado e lembra títulos no estilo platform fighter: é possível desferir diferentes ataques de acordo com a direção da alavanca de movimentação e lançamos inimigos uns nos outros ou em obstáculos. Os monstros são agressivos e há forte ênfase em esquivar e aparar, o que nos força a prestar atenção para interromper os oponentes.



Há um bom grau de customização com inúmeras armas e equipamentos peculiares, como um taco de baseball, um mouse, facas de cozinha e óculos escuros capazes de desferir contra-ataques poderosos. Essas armas, em conjunto com itens com efeitos passivos, permitem montar diferentes abordagens ofensivas. As habilidades de exploração também são exploradas nos embates, como usar o chicote para puxar inimigos distantes.

Apreciei o ritmo frenético do combate com seus combos variados e ação ágil repleta de malabarismos — é muito recompensador saltar e esquivar rapidamente enquanto lançamos inimigos uns nos outros. Os chefes, em especial, se destacam com embates elaborados e com diversas etapas que demandam mais dedicação e observação que o normal. A dificuldade é moderada e às vezes exigente, principalmente nas partes com diferentes monstros atacando junto, mas a graça está justamente em superar esses encontros mais complicados.



Apesar disso, o brilho da batalha se enfraquece no decorrer da jornada. Para começar, a variedade de inimigos é pequena, resultando em embates parecidos. Há variações dos monstros e algumas arenas diferentes, porém elas não são suficientes para deixar os encontros mais distintos.





Outro ponto é que muitas vezes basta repetir as mesmas estratégias e equipamentos para avançar, tornando os aspectos de customização pouco relevantes. Por causa desses pontos negativos, eu já estava cansado das batalhas parecidas na parte final da trama e simplesmente passei a ignorar os inimigos, o que não teve consequências na minha progressão.

Em uma aventura coesa, mas sem ambição

Como metroidvania, Possessor(s) aposta no básico com ideias simples e conservadoras. Fora do combate, Luca desbrava a cidade em diferentes desafios de plataforma, que utilizam principalmente o chicote como elemento principal — se balançar com o chicote para alcançar locais altos e distantes é uma atividade comum. O mapa é elaborado e convida à exploração com itens escondidos, missões paralelas e lutas opcionais e, como é de praxe, muitas das áreas só podem ser acessadas com habilidades específicas.

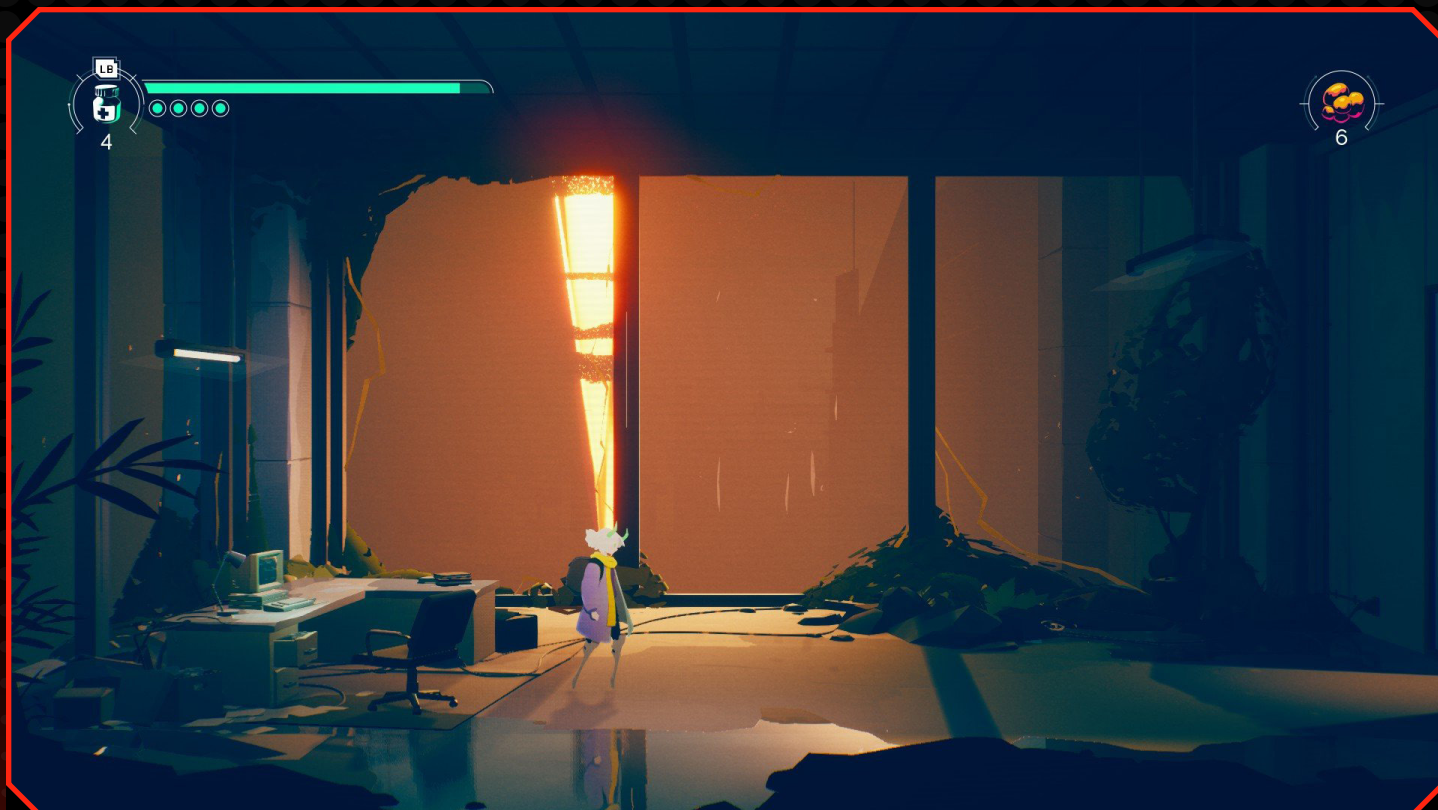


Apesar da metrópole ter configuração complexa, a progressão da aventura é bem linear, muitas vezes com o próximo objetivo claramente indicado no mapa. Certas regiões, inclusive, são autocontidas e diretas, lembrando pequenos calabouços. Há algumas poucas rotas alternativas, contudo, no geral, avançamos de forma sequencial. Pontos de viagem rápida distantes entre si atrapalham um pouco o ritmo de visitar áreas anteriormente completadas.



A meu ver, a linearidade em um metroidvania não chega a ser um ponto negativo, desde que a execução seja boa. E é justamente nesse aspecto que Possessor(s) falha. Os desafios, em sua maioria, são simplórios, consistindo de corredores com inimigos e eventuais plataformas espalhadas de forma pouco interessante. De vez em quando aparece um obstáculo que exige exploração mínima, mas não passa de uma simples distração.





Para piorar, as áreas são mecanicamente similares, com estrutura de mapa básica e parecida. Eventualmente aparece um trecho de destaque, como usar árvores como trampolim para subir uma montanha ou nadar para atravessar áreas inundadas, porém a frequência e a variedade reduzidas impedem que esses momentos sejam impactantes. Faltou também um uso mais criativo das poucas habilidades de locomoção: elas são exploradas de maneiras óbvias e em pouquíssimos locais.

A soma dessas características resulta em uma aventura funcional, entretanto pouco memorável. Até é interessante superar os desafios e explorar o mundo em busca de segredos, no entanto fica a constante sensação de que o jogo poderia ousar e experimentar mais. Ao menos a duração é enxuta: levei por volta de oito horas para chegar até o final, possivelmente teria levado o dobro do tempo para coletar tudo.



Uma possessão estilosa e simples

Possessor(s) é uma jornada visualmente marcante e sustentada por um combate ágil, mas que carece da ousadia que poderiam torná-la verdadeiramente memorável. A relação entre Luca e Rhem dá peso emocional à trama, e o sistema de batalhas oferece momentos empolgantes, porém a estrutura metroidvania é básica demais. No fim, o jogo consegue envolver e manter nosso interesse, no entanto se contenta em seguir caminhos seguros — entregando uma experiência competente, embora distante do potencial que sua premissa prometia. **B**



✓ Prós

- Combate ágil e técnico, apresentando muitas opções de combos e estratégias;
- Mecânicas de plataforma e exploração bem implementadas, apesar de básicas;
- Ambientação bem-construída, em especial a relação entre Luca e Rhem;
- Visual interessante que mistura 2D vibrante e cenários 3D.

✗ Contras

- Variedade limitada de inimigos e arenas;
- Exploração pouco criativa e linear;
- Habilidades subaproveitadas ao longo da jornada;
- Estrutura repetitiva que reduz o impacto da experiência.

Possessor(s) (PC/PS5)

Desenvolvedor Heart Machine

Gênero Ação, Metroidvania

Lançamento 11 de novembro de 2025

Nota **7.0**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book
SSMB Ultimate
R\$4,90



E-book
The Witcher 3:
Wild Hunter
R\$2,90



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista