



CRIMSON DESERT

Scott Pilgrim EX
Demônios, robôs e veganos
causam o caos em Toronto

Análise
God of War Sons of Sparta — o peso
do legado em duas dimensões

O Carro do Hype!

A nova edição da revista GameBlast chegou com tudo! E quem puxa a capa é **Crimson Desert**, com uma análise completa pra você entender se o jogo faz jus ao hype. Mas não para por aí: também mergulhamos em **God of War: Sons of Sparta**, investigamos os mistérios de **A Investigação Póstuma** e entramos na vibe caótica e divertida de **Scott Pilgrim EX**. É conteúdo pra todo tipo de jogador — do épico ao indie, da ação à narrativa. Já abriu a edição? Corre pra conferir! Excelente 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



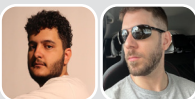
SUPERVISOR DE DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castêllo



REDAÇÃO
Alexandre Galvão
Carlos França Jr.
Matheus Oliveira
Thiago da Silva



REVISÃO
Thomaz Farias
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castêllo
Leandro Alves



03

| CAPA
Crimson Desert é um excelente jogo de ação e aventura



11

| ANÁLISE
GoW: Sons of Sparta - O peso do legado em duas dimensões



27

| ANÁLISE
A Investigação Póstuma



36

| ANÁLISE
Scott Pilgrim EX



CRIMSON DESERT

por **Thiago da Silva**Revisão: Thomaz Farias
Diagramação: Leandro Alves

PC

PS5

XBX

CRIMSON DESERT

Crimson Desert é um excelente jogo de ação e aventura, mas peca em narrativa

Crimson Desert definitivamente é uma das produções que mais está fazendo barulho em 2026. Desde seu anúncio em 2017, o título já chama atenção pelo seu mundo aberto gigantesco, ambientação deslumbrante e combate divertido. Entretanto, podendo agora realmente testá-lo, é possível ver que algumas das promessas foram cumpridas de maneira magistral e outras superaram minha expectativa, porém em alguns aspectos ainda existem polimentos a serem feitos, como os controles confusos e uma câmera que mais atrapalha do que ajuda.

Uma jornada que tinha potencial

Crimson Desert nos coloca abruptamente na pele de Kliff, um dos membros dos Jubas Cinzentas, um grupo de guerreiros que defendem a região de Pailune. Eles não estão passando por um bom momento por acabarem de sofrer um ataque de seus rivais, os Ursos Negros, resultando em baixas consideráveis, como o líder do bando, Jean. Para piorar a situação, os adversários aproveitam a oportunidade para atacar novamente e destruir de uma vez o grupo; o confronto termina com a morte do protagonista.



No entanto, o herói é misteriosamente salvo da morte por uma figura que o leva até um local chamado Abismo. Agora, de volta ao mundo dos vivos, o herói deve reconstruir sua facção do zero enquanto descobre outros mistérios, como quem é a figura que o salvou e por que ela fez isso.

A trama começa lenta, mas, ao longo do tempo, vai ficando interessante. Ela ainda é recheada de cutscenes épicas com lutas magistrais muito bem coreografadas, porém isso não salva o enredo, que carece de um personagem principal marcante e bem desenvolvido. Klif se comporta como uma “porta” em todas as cenas; seus diálogos são vazios e sem emoção, mesmo em momentos em que tais características são necessárias. Com isso, acaba que ele se torna uma figura desinteressante.

Um combate excelente, perdido em controles confusos.

Crimson Desert é uma obra de ação e aventura; como de costume no gênero, seu combate é um ponto de destaque. Embora ele pareça complicado, na verdade é bem “simples” até certo ponto, porém possui decisões que o tornam menos intuitivo. Podemos usar ataques fracos e fortes com diversas armas ou usar os punhos.

A partir disso, criamos combos poderosos que podem ser incrementados com golpes corpo a corpo, como agarrões, rasteiras e voadoras, ou habilidades mágicas. O segredo é não ficar apertando os botões de ataque básico, mas sim segurá-los; assim, o personagem vai fazer sequência de ataques automaticamente. Admito que isso me confundiu bastante até eu me acostumar.

Novos movimentos são liberados com pontos de habilidades ou usando a observação, que permite aprender vendo um NPC ou inimigo fazendo algum movimento. No entanto, não achei essa mecânica tão útil quanto parecia ser nos trailers. Na prática, é difícil achar adversários que realmente têm algo a ensinar, tornando muito mais simples usar um ponto de talento.

Outro problema é que muitos botões possuem mais de uma função, tornando os embates confusos. É comum, por exemplo, querer executar uma ação e o personagem fazer o oposto. Exemplo: a combinação de triângulo + quadrado funciona para agarrar inimigos ou objetos; contudo, se um estiver próximo do outro, é normal ele agarrar o inimigo em vez do objeto.



Infermaria
Armazém de Madeira
Quartel
Máquina Mineradora de Marni

Pedreira Karin

Pedreira roubada

Destruir a máquina da pedreira.

Dia 46 Qui. 7:40 PM

Território Hernandiano

Pedreira Karin

132m

Mesmo com esses problemas, que devem ser resolvidos com atualização, os confrontos são divertidos e brutais, com muitas finalizações; entretanto, a câmera se mostrou ser um problema. Ela atrapalha muito, principalmente nos confrontos contra chefões em arenas fechadas e quando há muitos adversários ao mesmo tempo. Muitas vezes a câmera fixa na parede e, mesmo com a trava de mira, a situação não melhora.

Por fim, Oongka e Damiane são jogáveis, possuindo movimentos e habilidades muito diferentes das de Kliff. A espadachim pode usar rapieiras e disparar raios, enquanto o orc consegue segurar armas grandes com apenas uma mão. Entretanto, falta incentivo para que você os utilize. Pontos de habilidades não são compartilhados entre os três guerreiros, com exceção dos gastos na vida, vigor e magia.

O que exige que você farme mais deles especificamente para cada um, o que é uma tarefa chata que tira o interesse em usá-los. Também existem poucos equipamentos bons para a dupla de fácil aquisição, e eles passam uma boa parte da campanha bloqueados, o que praticamente faz com que só você possa trocar livremente entre eles na reta final.

lumo ao ninho

Ative a rota celeste

Pywell é um continente vasto e lindo

A exploração é o ponto mais alto da obra do mundo criado pela Pearl Abyss. É grande, com vários biomas diferentes; é possível ver castelos medievais, aldeias nórdicas e até montanhas com inspiração asiática. Em cada um desses locais, os NPCs são interativos; é possível conversar com eles e criar afinidade que gera presentes aleatórios.

Cada cidade é muito bem arquitetada e única, fazendo parecer que realmente estamos dentro de um mundo de fantasia. É possível entrar em todas as construções, o que permite fazer coisas como roubar tudo que vê pela frente, o que traz consequências caso os guardas vejam isso, e participar de vários mini-games como tiro ao alvo, briga na lama e uma espécie de pôquer. Entretanto, essas atividades são aprofundadas, o que faz com que fiquem repetitivas.

Durante minha experiência vagando, encontrei muitos quebra-cabeças do Abismo, comandantes épicos com confrontos desafiadores, animais para domesticar e paisagens deslumbrantes. Achei até mesmo um circo com várias pessoas curtindo os espetáculos. Tudo isso faz com que Pywell seja um mundo vivo. Ao final de tudo, minha curiosidade era sempre recompensada com algum equipamento poderoso.

No entanto, chegou uma hora em que minha imersão foi diminuindo, devido à falta de missões secundárias marcantes e personagens principais mais interessantes. O sentimento era de que falta um propósito maior para fazer tudo isso. Além disso, mesmo sendo um mundo vasto com muitas espécies diferentes, a maior parcela de inimigos encontrados ainda são humanos, tornando o combate contra eles um pouco monótono.

As missões de facção são um pouco melhores do que as secundárias, terminando na maior parte do tempo em embates contra chefões que sempre entregam embates desafiadores e cinematográficos. Também descobri durante minha aventura que é possível convocar um aliado para explorar junto, porém eles não interagem com Kliff e a inteligência artificial não funciona bem; na maioria das vezes, eles ficam parados.

Por fim, os quebra-cabeças do Abismo começam divertidos e desafiadores, mas, após algumas horas, tornam-se apenas injustos. Como não tem dicas, acaba ficando bem chato resolvê-los e frustrante às vezes. Alguns, como os puzzles elementais que liberam novos poderes para o Juba Cinzenta, são alguns dos mais frustrantes de conseguir passar. Nesse caso, acho que no mínimo alguma dica seria essencial.



Um acampamento para chamar de lar

Uma das atividades mais relevantes que existem é o gerenciamento da base dos Jubas Cinzentas; ele me surpreende por ser complexo e trazer possibilidades para conseguir dinheiro e recursos enviando mercenários em missões. Também tem missões de companheiros que tentam desenvolver os membros do grupo, mas, por terem ritmo muito lento, são apenas desinteressantes.

As incursões que os mercenários fazem levam muito tempo para serem concluídas; contudo, o que atrapalha é que elas são reiniciadas automaticamente, ou seja, a não ser que você vá ao acampamento desativá-las, vai ficar repetindo a mesma. O que pode desmotivar jogadores a investir nessas mecânicas.

Por fim, no geral, após algumas atualizações, o desempenho no PlayStation 5 está muito bom; embora, quando há muitos adversários em tela, seja possível ver quedas de FPS. Além disso, independentemente do modo usado no console, é possível perceber alguns serrilhados e bugs na luz e sombras de alguns locais.



Um ótimo título de ação e aventura

Crimson Desert cumpre sua promessa; ele entrega um mundo aberto rico em atividades para se fazer e um combate divertido. Entretanto, o título não atinge seu ápice por não ter um protagonista tão interessante e desperdiçar os outros personagens jogáveis. Além disso, o projeto ainda precisa de alguns polimentos em seus controles, câmera e em alguns quebra-cabeças do Abismo que realmente precisam de umas dicas.



CRIMSON DESERT

✓ Prós

- Exploração densa, com muitas atividades, paisagens distintas e puzzles para resolver;
 - Cidades vivas, com estruturas muito bem feitas e vários mini-jogos disponíveis;
 - Jogabilidade divertida e extensa, oferecendo muitas possibilidades para criar combos
 - versáteis usando várias mecânicas;
- As lutas contra chefes são cinematográficas e épicas.

✗ Contras

- História interessante, mas o protagonista não se desenvolve, tornando-se esquecível;
- A falta de missões secundárias mais marcantes pode tornar a exploração “vazia” a partir de um certo ponto;
- Devido ao fato de vários botões terem várias funções, é comum que isso cause confusão durante as brigas; Oongkai e Damiane não foram bem utilizados narrativamente e não têm incentivo para usá-los;
- A câmera nas lutas contra chefes mais atrapalha do que ajuda;
- Alguns quebra-cabeças do Abismo precisavam ter algumas dicas para se tornarem menos frustrantes.

Crimson Desert (PS5/PC/XSX)

Desenvolvedor Pearl Abyss

Gênero Ação / aventura

Lançamento 19 de março de 2026

Nota **7.5**

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



por **Matheus Oliveira**Revisão: Thomaz Farias
Diagramação: Felipe Castello

GOD OF WAR™

SONS OF SPARTA

O peso do legado em duas dimensões

God of War Sons of Sparta foi anunciado e lançado de surpresa durante o State of Play do dia 12 de fevereiro. Sem a longa campanha de marketing típica dos grandes lançamentos atuais, crítica e público foram colocados na pele do jovem Kratos praticamente às cegas, desta vez em uma jornada no estilo metroidvania. Entrar em um jogo sem expectativas moldadas por meses de trailers e análises antecipadas é raro hoje em dia. Sabíamos apenas que o estúdio Mega Cat Studios havia se unido à Santa Monica Studio para contar uma história inédita dentro da franquia. A pergunta imediata era: o projeto manteria o padrão de excelência associado ao nome God of War?

Kratos pixelado

O primeiro ponto de ruptura da clássica franquia é o estilo artístico. O 2D pixelado causa estranhamento à primeira vista, mais pelo contexto da série do que pelo estilo em si.

Um novo gênero pede uma nova abordagem, e isso inclui um Kratos diferente: o mais jovem que já vimos, agora acompanhado por seu irmão Deimos enquanto buscam por Vasilis em uma Esparta extensa, porém bidimensional.



Observar um Kratos pixelado é uma experiência curiosa que não perde o charme ao longo da jornada, especialmente pela qualidade estética do projeto. Gráficos em pixel art costumam ser associados a orçamentos menores ou produções independentes, mas não é o caso aqui. O nível de detalhe em cenários, personagens e inimigos demonstra alto cuidado técnico e de orçamento.



Em um gênero no qual revisitação e backtracking são inerentes, é fundamental que os ambientes tenham identidade clara. A direção artística cumpre esse papel ao segmentar o mundo em biomas distintos, visualmente marcantes e coerentes entre si.



Apesar do formato 2D, o título preserva a sensação de grandiosidade típica da franquia. Planos de fundo expansivos e composição de cena bem trabalhada garantem que a aventura nunca perca o senso épico.



A caracterização dos personagens também merece destaque. Kratos, ainda jovem e moldado pelos dogmas espartanos, é retratado de forma que dialoga com o imaginário construído ao longo dos anos, porém sem simplesmente replicá-lo. Sua postura, movimentos e expressões visuais tornam plausível a conexão com o Fantasma de Esparta que conhecemos, mesmo que aqui ele ainda esteja distante da figura que destruiria o Olimpo.



Deimos, por sua vez, é um retorno significativo para os fãs da saga clássica. Visualmente mais inocente, mas igualmente combativo, ele reforça o tom de irmandade da jornada. Além disso, reencontrar inimigos icônicos da era grega reinterpretados em pixel art é um dos prazeres mais evidentes do jogo. Cada aparição funciona como um aceno nostálgico bem executado.



Essa ruptura estética é necessária para posicionar Sons of Sparta como uma peça singular dentro do mosaico da franquia. God of War já conta com duas eras bem definidas, e optar por retratar um Kratos ainda inexplorado evita a sensação de simples adaptação de um modelo já consolidado. Reutilizar o Deus da Guerra grego portando a Blade of Chaos em um formato 2D seria previsível; ao escolher sua juventude como foco, o spin-off constrói identidade própria.



No aspecto visual, o resultado é amplamente positivo, tendo sua única ressalva na performance. Quatro biomas mais avançados apresentaram quedas e engasgos de frame rate, algo estranho considerando que não aparentam maior complexidade técnica que os demais. Ainda assim, foi o único problema de desempenho nas mais de 30 horas de gameplay, que transcorreram sem bugs relevantes.



Retrô não só visualmente



Jogando na dublagem original em inglês, o resultado também é competente. TC Carson retorna como Kratos, enquanto Antony Del Rio reprisa a versão jovem do personagem, retomando brevemente o período já explorado em *Ghost of Sparta*. As vozes adicionais ajudam a dar personalidade aos personagens pixelados e reforçam seus maneirismos individuais.

Antes de entrarmos no cerne estrutural do jogo, é preciso destacar a trilha sonora. Composta por Bear McCreary (responsável pela fase nórdica da franquia) ela demonstra clara compreensão da proposta do projeto.

Não bastava adotar uma estética retrô sem que a sonoridade acompanhasse. Aqui, novamente, o compromisso é total. Apesar de se passar na mitologia grega, a obra não depende apenas de referências às trilhas clássicas da era original. Existem alusões pontuais, mas o trabalho é majoritariamente autoral, com identidade própria dentro da série.

A sonoridade combina orquestra tradicional com sínteses eletrônicas de caráter retrô, dialogando diretamente com o estilo pixelado. Em um gênero baseado em revisitação constante de áreas, a trilha consegue sustentar o ritmo sem se tornar repetitiva. É um dos destaques do projeto e funciona como extensão natural da direção artística.



Escudo e lança

Ao imaginar um God of War em 2D, o caminho mais previsível seria um jogo de ação e plataforma tradicional, facilitando um sistema de combate baseado em combos elaborados e set pieces cinematográficas alinhadas ao que a franquia construiu ao longo dos anos. Essa, entretanto, não foi a escolha da Mega Cat Studios.

Optar pelo gênero metroidvania exigiu coragem e confiança da Sony para permitir algo estruturalmente diferente. Daí a importância de retratar um Kratos ainda desconhecido e equipá-lo com armamentos próprios, em vez de recorrer às icônicas Blades of Chaos. No acerto ou no erro, Sons of Sparta foi concebido como um capítulo isolado, com identidade própria desde sua base mecânica.



5		DORY ESPARTANA	
FORÇA	129	GUME DE AÇO	
DEFESA	73	6	GRITO DE GUERRA RECARGA: 120
SAÚDE	250	PULSEIRA DO CAÇADOR	
ESPÍRITO	240	6	ESMAGA-ELMO
MAGIA	215	CALCANHAR DE ÁGIS	
EQUIPAMENTO		6	INVESTIDA DO REI CUSTO DE ESPÍRITO: 33
Dory Espartana NV. 5			
Áspide Espartana NV. 6			
Cinto de Tique NV. 6			
Dádivas do Olimpo			
Busto de Licurgo			
CONDICÃO		EQUIPAMENTO	
HABILIDADES		MAPA	
OBJETIVOS		ARQUIVOS	

Durante a campanha, utilizamos escudo e lança como armas principais. Considerando o período específico da narrativa faria pouco sentido introduzir múltiplos arsenais ao longo da jornada. Assim, o foco recai sobre a profundidade do equipamento inicial.





As animações básicas permanecem semelhantes, contudo, há espaço para personalização em três aspectos da lança. A ponta pode ser modificada com efeitos passivos — como dano de fogo ou crítico —, o último golpe do combo pode ser alterado, assim como o ataque especial. Embora os comandos sejam os mesmos, existe margem para experimentação e construção de builds e de estilo próprio.

A barra de magia retorna, contextualizada por itens mágicos encontrados na exploração. Eles não apenas abrem novos caminhos, como também ampliam o leque ofensivo com ataques básicos e avançados. Isso permite pequenas variações de combo, alternando entre golpes físicos e habilidades mágicas, que se tornam mais poderosas com o progresso.



Há ainda a barra de energia, utilizada para ativar o ataque especial da lança ou para converter ofensividade em recuperação de vida ao segurar R1, recurso particularmente útil no modo Espartano, a dificuldade mais alta.



Falando em dificuldade, o modo Espartano apresenta início desafiador, porém encontra equilíbrio ao longo da campanha. Há picos nas batalhas contra chefes, no entanto, a exploração adequada compensa a curva, fortalecendo o personagem de forma consistente. Jogar nessa dificuldade praticamente exige comprometimento total com a exploração para evitar frustrações.



Todos esses elementos criam um combate com potencial de profundidade, mas que raramente exige seu uso pleno. Poucos inimigos forçam variação real de estratégia; após certo ponto, o padrão “ataque + ataque + ataque” resolve a maioria dos confrontos, especialmente quando a barra de vida já está bem expandida. Surge aqui o primeiro conflito entre a expectativa carregada pelo nome God of War e o que o sistema realmente demanda.

Finalizações estão presentes quando inimigos são atordoados, contudo, sua frequência e impacto são limitados. Para uma franquia associada à brutalidade coreografada, o espetáculo é contido, fazendo um combate divertido e funcional, ainda assim, distante de ser excepcional ou transformador.

Um metroidvania...

Como mencionado anteriormente, optar pelo caminho do metroidvania era o maior desafio estrutural do projeto. O gênero exige linguagem própria, ritmo preciso e sistemas interligados que se conversem. A dificuldade em aperfeiçoar esse equilíbrio aparece no jogo de maneira clara, começando tímido e melhorando com o tempo.



Naturalmente, todo metroidvania se fortalece à medida que o mapa se expande e novas mecânicas são desbloqueadas. Aqui, entretanto, o desbalanceamento inicial é perceptível. Nas primeiras horas, há poucas opções de combate, exploração e propósito narrativo que realmente motivam o jogador. Esses três pilares eventualmente se alinham, mas não de forma imediata ou consistente.

O combate ganha variações com as personalizações da lança e com inimigos mais interessantes surgindo ao longo do caminho. A exploração se amplia conforme habilidades são adquiridas, abrindo atalhos e novas rotas. E o propósito narrativo começa a encontrar melhor encaixe conforme a jornada avança.



Esse crescimento se sustenta na surpreendente quantidade de conteúdo. Tratando-se de um lançamento surpresa, muitos poderiam esperar um projeto enxuto, talvez um experimento de menor escala. No entanto, a produção entrega mais de 30 horas de conteúdo, um escopo ambicioso dentro do gênero.

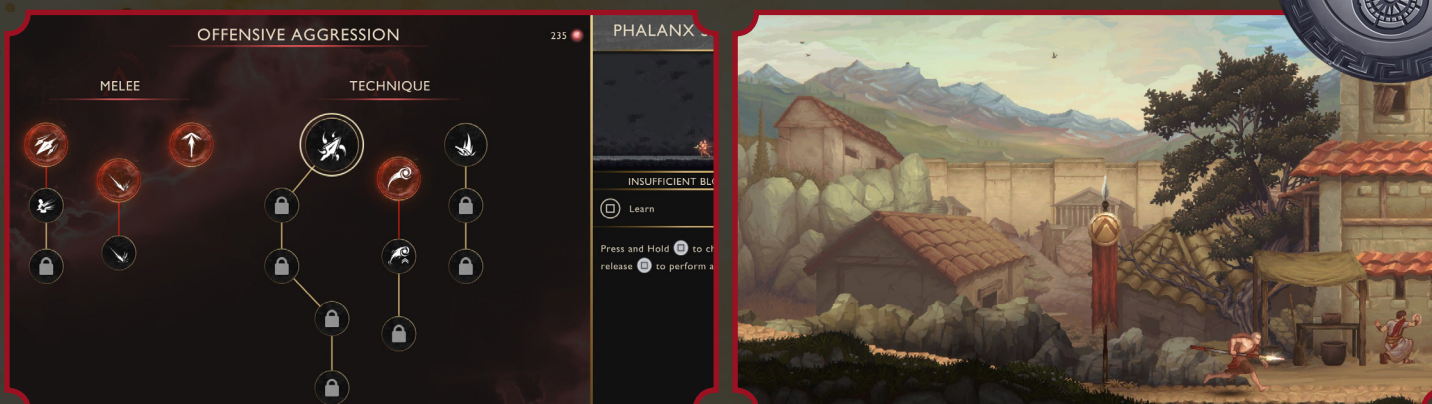
A busca por Vasilis se transforma em uma sequência de desafios, áreas opcionais e colecionáveis que expandem constantemente o checklist do jogador, tornando o mundo grande, porém administrável.

Um dos poderes permite capturar imagens da tela para marcar locais específicos, recurso inovador herdado de *Prince of Persia: The Lost Crown*, que se mostra extremamente útil dentro de um gênero marcado por memorização de ambientes. Em um cenário consolidado por títulos como *Hollow Knight* e *Blasphemous*, poucas inovações práticas surgiram recentemente, e essa permanece uma das mais funcionais.





Também são oferecidas diversas opções de personalização da experiência. É possível ativar ou remover o indicador de objetivo, ampliar todos os textos, ajustar cores de elementos de interface e modificar aspectos visuais para melhor legibilidade. No entanto, há uma ausência de poder remapear os controles é curiosa. Para o público mais tradicional, especialmente em um jogo 2D, utilizar o analógico em vez do direcional pode soar pouco intuitivo. A impossibilidade de transferir o movimento para o D-pad causa estranhamento, sobretudo porque, na configuração padrão, os direcionais são utilizados apenas para alternar magias, função que poderia facilmente ser realocada. Ainda que o analógico funcione adequadamente e não comprometa a gameplay, a falta de escolha permanece como uma limitação desnecessária.



Algumas áreas introduzem mecânicas próprias, como o monte nevado, onde é necessário acender fogueiras próximas para evitar que Kratos congele e perca mobilidade. São variações bem-vindas que ajudam a diferenciar os biomas.

...de God of War

God of War sempre foi uma franquia sustentada por premissas fortes. Nas primeiras produções, bastava saber que Kratos assassinou a esposa e filha sob manipulação de Ares e buscava vingança contra os deuses do Olimpo. Essa informação era suficiente. Muitos de nós, ainda na era do PlayStation 2, sequer compreendíamos totalmente os diálogos em inglês, mas entendíamos a motivação. E isso bastava para justificar cada ato brutal do Fantasma de Esparta.

Em 2018, cumprir o último desejo da esposa falecida e espalhar suas cinzas no ponto mais alto dos nove reinos era o necessário para saber que nada impediria Kratos e Atreus. A diferença é que o jogo tinha dois personagens para exploração constante de temas e construção de uma camada emocional construída na relação entre pai e filho.

Sons of Sparta leva o grego ao molde do nórdico em um projeto bidimensional para encontrar sua identidade narrativa.



Aqui, o Kratos adulto narra os acontecimentos para sua filha Calliope. O que vemos não é exatamente o fato bruto, mas uma versão suavizada, moldada como lição. Essa escolha cria um distanciamento interessante: acompanhamos uma memória filtrada, sabendo desde o início que o desfecho trágico é inevitável.



A premissa é de partir em busca de Vasilis por insistência de Deimos, que o acompanha durante toda a jornada. O problema surge no ritmo. A exploração — essencial num metroidvania — é interrompida com frequência por diálogos que reiteram constantemente os motivos da missão. A repetição enfraquece a imersão.

O gênero exige concentração, atenção ao mapa e fluxo contínuo. Quebras constantes para exposição narrativa entram em conflito com essa dinâmica.



A presença de um companheiro em jogos single-player tornou-se quase mandatória nos projetos recentes da Sony. Isso cria oportunidades naturais de diálogo e construção emocional, mas aqui tensiona o próprio gênero escolhido. O ápice dessa necessidade de comunicação ocorre quando os irmãos passam a utilizar um artefato mágico que permite conversas à distância, um recurso claramente inserido para manter a exposição ativa e constante.

No entanto, há méritos importantes.



As interações entre Kratos adulto e sua filha são respeitadas com a mitologia estabelecida e carregadas de melancolia. O mesmo vale para a relação entre os irmãos: sabemos o que o destino reserva a Deimos e Calliope. Essa consciência externa adiciona peso às cenas. Ver Kratos jovem sendo presente e protetor cria uma camada trágica que funciona justamente porque conhecemos o futuro.

Mas a história se sustenta isoladamente?

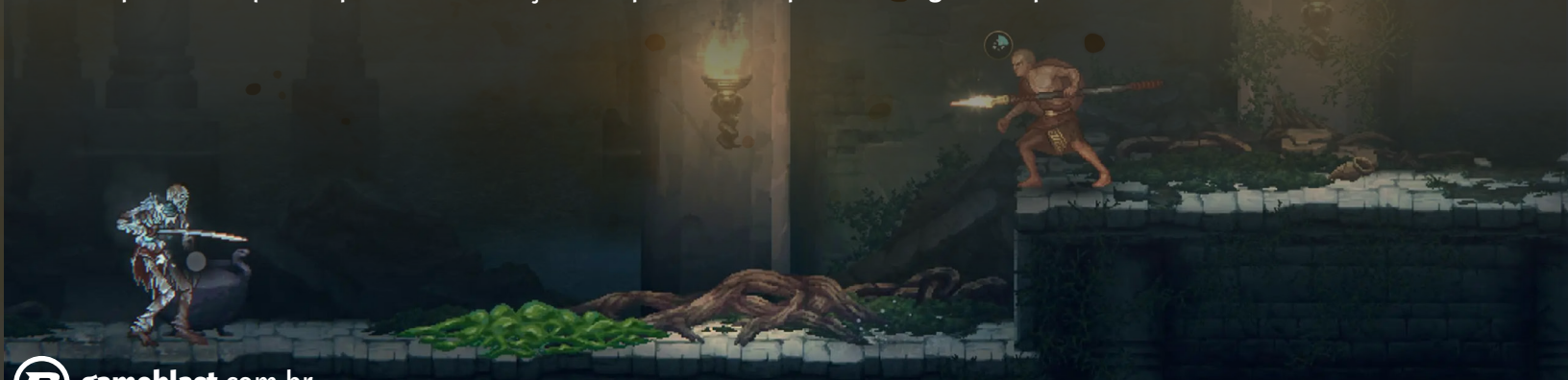
Assim como o título de 2018 ganha força dentro do contexto maior da franquia, aqui também há dependência do legado. Ainda assim, existem momentos de catarse própria, especialmente nos encontros mitológicos e nas interações genuinamente entre os irmãos.



Observar que sua lealdade ao dogma espartano causa consequências desde cedo e sua relação positiva com os deuses — tratando-os como divindades que merecem sua fé —, além de outras surpresas que se conectam ao mosaico criado pela Santa Monica, fazem este capítulo recomendável entre os fãs.

O grande conflito está na tentativa de fundir três pilares: o metroidvania, o combate profundo esperado da franquia e o storytelling contemporâneo. Raramente os três encontram harmonia plena.

No clímax da campanha, há um momento em que narrativa e gênero finalmente convergem de maneira eficaz e bonita. Contudo, pouco antes disso, uma batalha mecanicamente abaixo da expectativa quebra parte dessa força. Esse padrão se repete ao longo da experiência.



“Por Esparta”

Sons of Sparta não reinventa o metroidvania, tampouco redefine o que entendemos como God of War, porém se posiciona como uma boa pedida para quem gosta dos dois. O conteúdo é robusto, orquestrado por uma direção artística e sonora de qualidade. Seria interessante que a Mega Cat Studios tivesse uma nova oportunidade dentro desse universo, possivelmente refinando as arestas estruturais apresentadas aqui. **B**



✓ Prós

- Direção artística em pixel art com alto nível de detalhamento e personalidade visual;
- Trilha sonora autoral que entende a proposta retrô;
- Mais de 30 horas de conteúdo diverso;
- Relação entre Kratos, Calliope e Deimos adiciona peso emocional para os fãs da franquia;
- Recursos de navegação, com ferramentas úteis para marcação e consulta do mapa;
- Retorno de TC Carson como dublador original de Kratos.

✗ Contras

- Ritmo prejudicado por interrupções narrativas constantes;
- Combate raramente exige uso pleno de suas mecânicas, mesmo na maior dificuldade;
- Conflito entre estrutura metroidvania e foco narrativo;
- Pequenas quedas de performance em áreas avançadas.



God of War Sons of Sparta (PS5)
Desenvolvedor Mega Cat Studios, Santa Monica Studio
Gênero Metroidvania, Ação, Aventura
Lançamento 12 de fevereiro de 2026

Nota **8.0**

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



PC



por Alexandre Galvão

Revisão: Thomaz Farias
Diagramação: Felipe Castello

INVESTIGAÇÃO PÓSTUMA

Une atmosfera noir e cultura brasileira em um thriller intrigante

A safra de produções independentes no mercado de games brasileiro vem gerando cada vez mais frutos. Desde **jogos de corrida**, **experiências caóticas com temática cyberpunk**, passando por **metroidvanias**, **roguelikes com inspiração histórica** e **bullet heavens nonsense**, o mais novo hit nacional tem como inspiração um dos escritores mais cultuados da literatura brasileira: Machado de Assis.

A **Investigação Póstuma**, desenvolvido pelo estúdio Mother Gaia e distribuído pela Critical Leap em parceria com a Nuuvem, leva o jogador a uma versão noir do Rio de Janeiro para investigar um mistério que paralisou a cidade e o tempo: quem matou Brás Cubas? Prepare o sobretudo e o chapéu para mergulhar em uma trama sem precedentes — uma aventura que, mesmo em preto e branco, tem muito de verde e amarelo.

Rio de Janeiro, 1937

O dia amanheceu como qualquer outro na Cidade Maravilhosa no final da década de 1930. Na pele de um detetive particular, ao partir para mais um dia de trabalho, somos surpreendidos com uma carta de ninguém mais, ninguém menos do que Brás Cubas — um dos homens mais conhecidos, influentes e cobiçados da alta sociedade fluminense.

NOVA PISTA:
CARTA DE BRÁS PARA O DETETIVE

Caro Sr. Detetive,

Se você recebeu esta carta é porque estou morto!

A sua participação nessa história é fundamental para resolver este mistério. Vá até o local de minha morte e investigue quem poderia ser o autor do atentado à minha vida!

P.S.: Não se preocupe, nós sabemos que não irá aparecer outro trabalho hoje para você. Desta forma, considere-se contratado!

Atenciosamente,

Brás Cubas

BRÁS CUBAS? EU CONHEÇO ESSE NOME!

A carta, entretanto, traz um pedido bastante inusitado: o próprio Cubas está contratando nossos serviços para investigar um assassinato. A vítima? Ele próprio. A poucos metros do escritório, em um beco ao lado da farmácia, um aglomerado de pessoas — entre policiais e curiosos — tenta ver o que aconteceu. Era a cena do crime onde o corpo de Cubas havia sido encontrado.



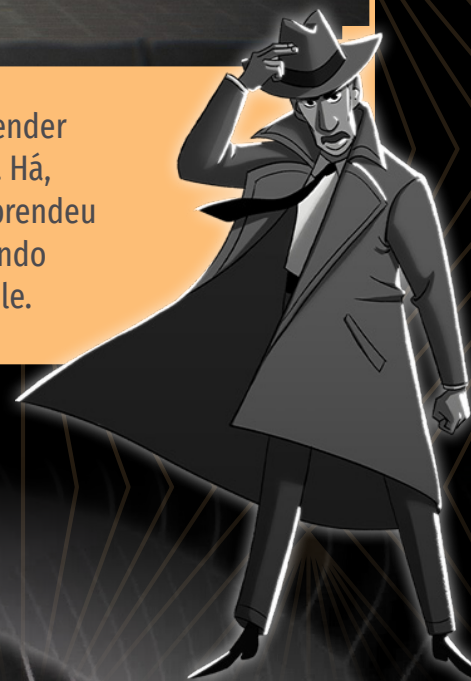
DETETIVE

...Só me resta cumprir o contrato com aquela aparição tagarela e descobrir o autor de sua morte!



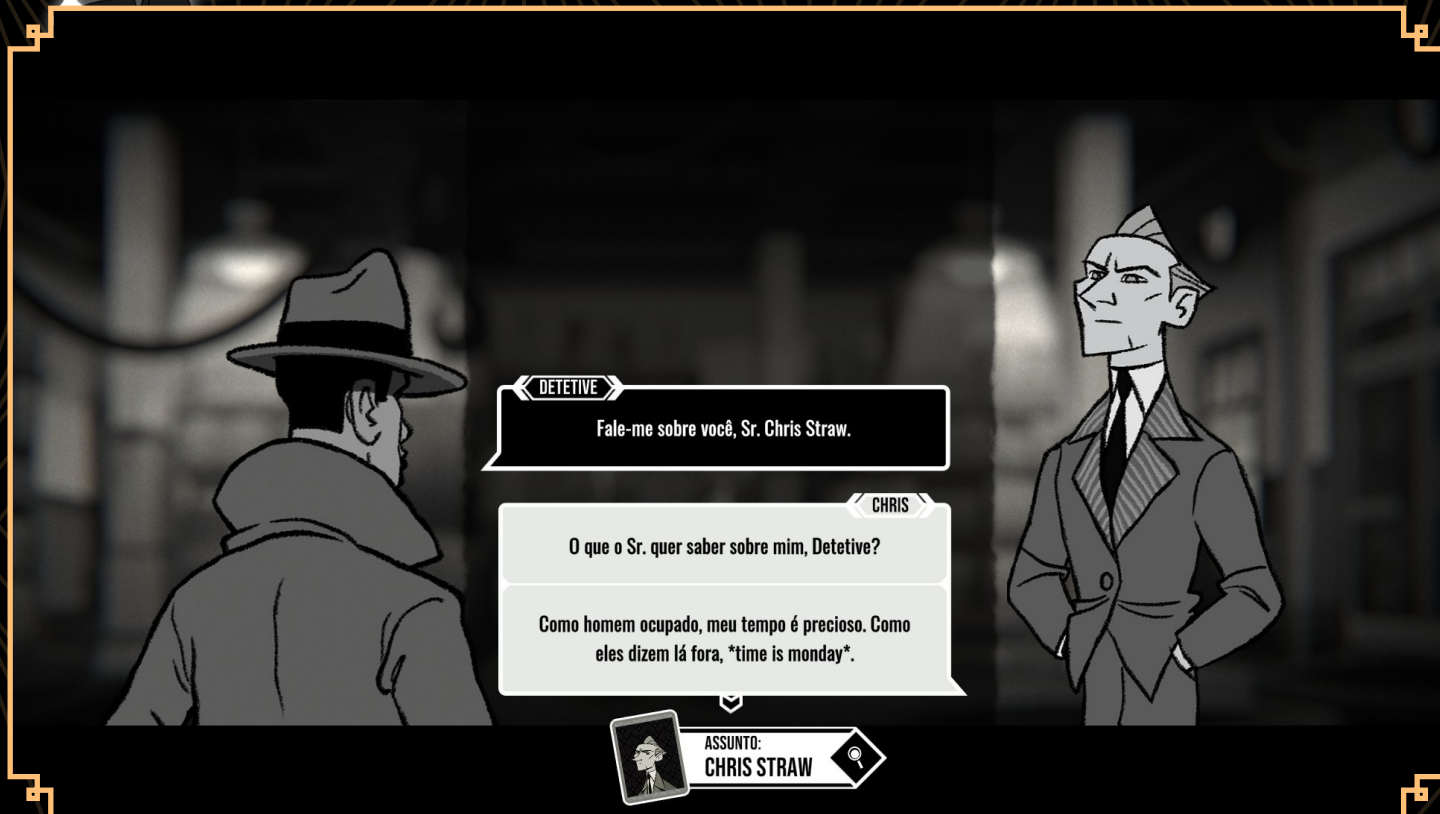
Atendendo ao pedido póstumo do cliente, iniciamos a investigação para entender a dinâmica do caso, identificar os suspeitos e compreender suas motivações. Há, porém, algo além do fato de nosso cliente ser o próprio defunto: Cubas nos prendeu em um loop temporal que nos faz reviver o dia seguinte à sua morte, permitindo uma busca minuciosa por todos que, de alguma forma, tinham relação com ele.

Assim, Cubas deixa claro que só nos libertará dessa prisão temporal quando descobirmos o autor de seu assassinato. Inicia-se, então uma investigação sobrenatural que mostrará que todos são suspeitos até que se prove o contrário.



Uma versão charmosa e curiosa do Rio

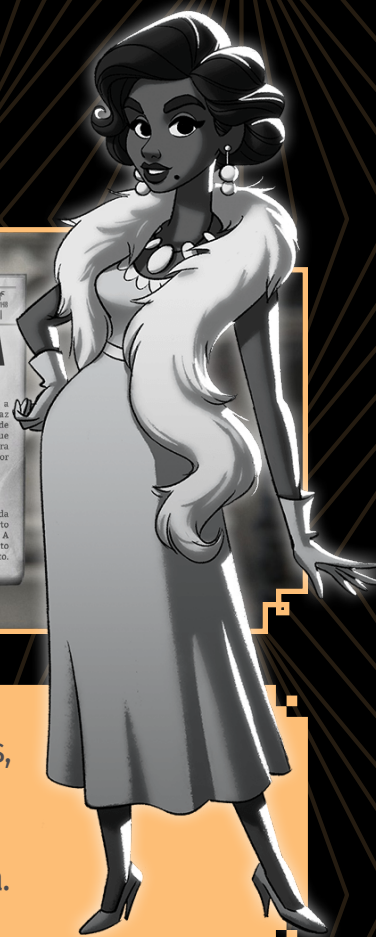
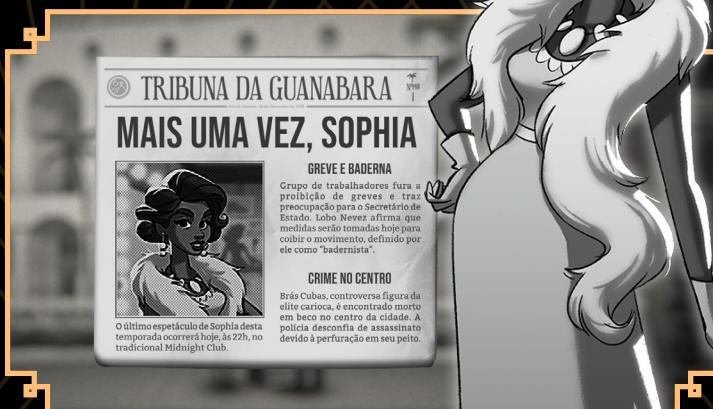
Um dos principais destaques de A Investigação Póstuma é, sem dúvida, o universo criado pela Mother Gaia que povoa e alimenta a criatividade desta versão do Rio. Em materiais de divulgação, a equipe revelou que batizou este mundo de Machadoverso. Como já ficou evidente, a principal inspiração para a trama central do jogo veio de Memórias Póstumas de Brás Cubas, uma das obras mais marcantes da literatura brasileira.



Contudo, a publicação de 1881 serviu apenas como ponto de partida, já que o jogo incorporou personagens também inspirados em outras obras machadianas, como Dom Casmurro, Quincas Borbas e O Ateneu. Quem já teve contato com as obras de Machado de Assis — ou tem seus personagens como referência — vai se identificar bastante com as menções a nomes e locais enquanto percorre o Rio em busca de pistas.



Falando na cidade, a Mother Gaia traduziu de forma bastante charmosa o clima do Rio nesta versão em 1937, mesclando-o com a estética noir que consagrou obras de suspense e policiais ao redor do mundo. Isso deu, ao mesmo tempo, uma identidade ímpar, mas ainda familiar, do Rio de Janeiro, com referências a locais e costumes.



O trabalho de ambientação é cuidadoso em todos os aspectos: os cenários detalhados, a linguagem rebuscada de alguns personagens e a trilha sonora que transita entre o jazz e a bossa nova coroam a imersão neste pequeno mundo em tons de cinza. Descobrir aos poucos cada canto da cidade se torna uma tarefa divertida e acolhedora.

Fica uma menção mais que especial à atuação de Rodrigo Lombardi como Brás Cubas na sequência que dá início ao jogo. Mesmo sendo um trabalho mais modesto se comparado até mesmo a outros que o próprio Lombardi já realizou nos games, isso já é uma bela forma de nos introduzir ao game.

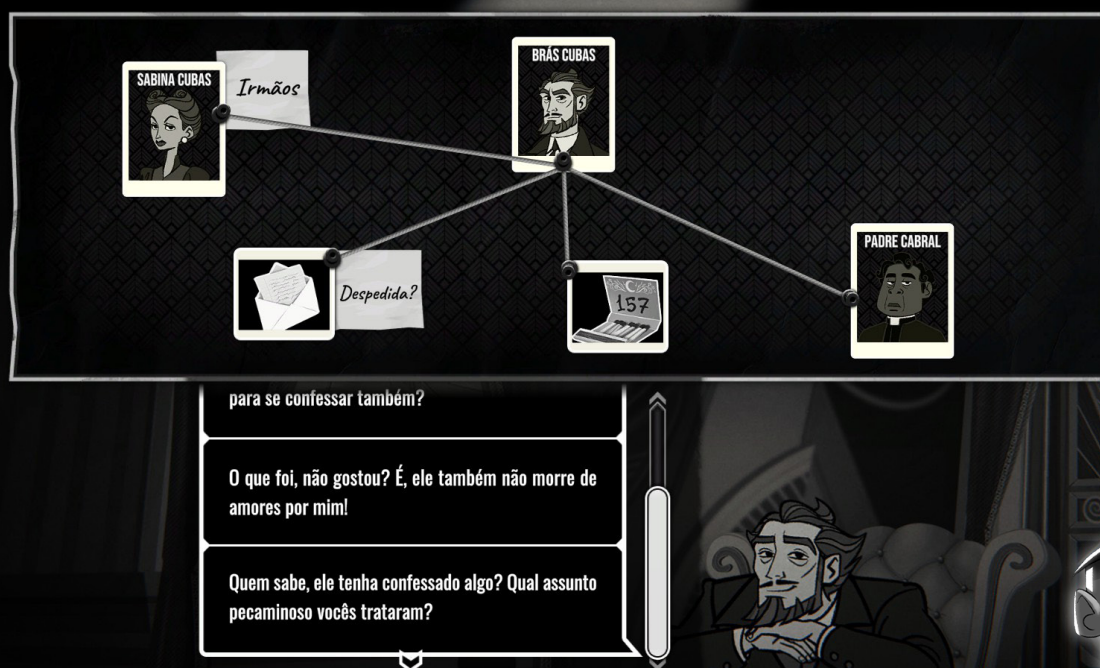
BRÁS CUBAS

Se você não estiver se sentindo capaz... talvez você devesse passar sua vez para outra pessoa?



Com o tempo contra e a nosso favor

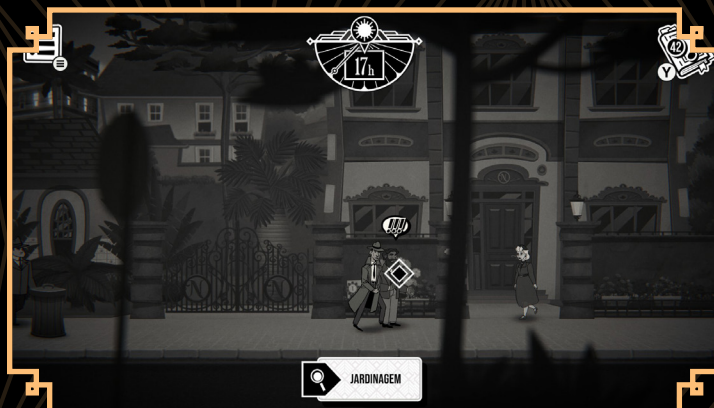
O loop temporal é a principal mecânica de gameplay de A Investigação Póstuma. É ele que limita o quanto podemos nos dedicar a uma determinada atividade antes que o dia acabe e recomece. Dentro de uma janela de 15 horas, das 9h à meia-noite, é preciso aprender a administrar o tempo para obter novas evidências que ajudem a elucidar o crime que ceifou a vida de Cubas.



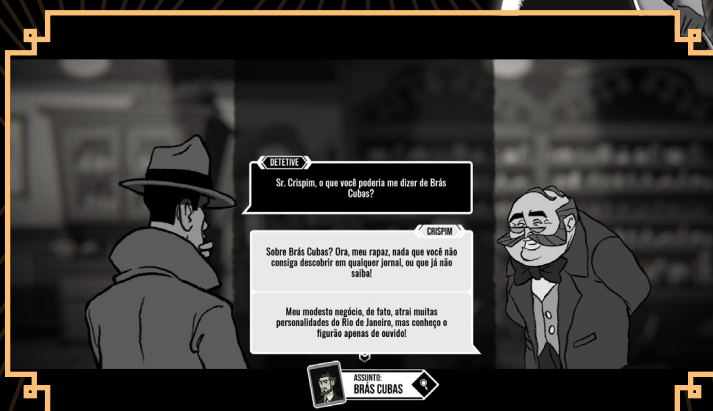
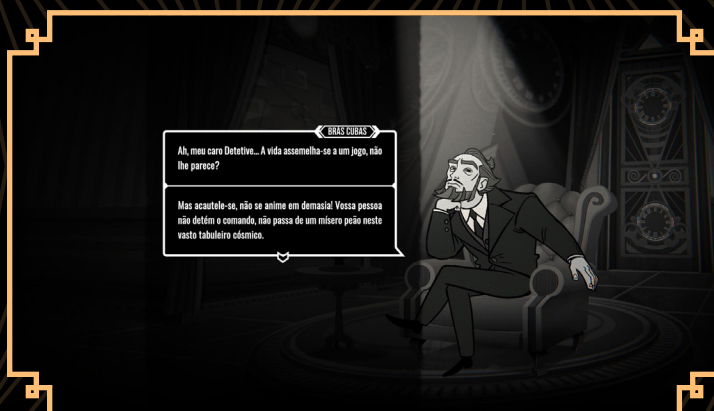
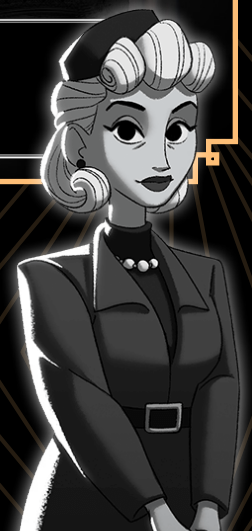
Nos primeiros momentos, as tarefas são básicas e abundantes: vários locais para visitar, pessoas com quem conversar e muita informação inicial para coletar. Conforme a investigação avança, o jogador começa a aprender dinâmicas essenciais para acessar novos locais, abordar personagens com janelas de disponibilidade curtas e coletar pistas e itens úteis para a investigação.

Tudo custa tempo. Cada pergunta feita a um suspeito consome preciosos minutos, que podem fazer o jogador perder uma janela de oportunidade para outro evento. Contudo, como o dia sempre se repete, mesmo chegando atrasado ou perdendo a chance de encontrar alguém, é possível tentar novamente no ciclo seguinte.

Causas e consequências também abrem possibilidades. Uma desavença no início do dia pode impedir que determinado evento ocorra, enquanto um gesto gentil pode render benefícios algumas horas depois. Todas as escolhas são válidas para esclarecer dúvidas e coletar relatos que ajudem a compreender o crime.



Ao fim de cada ciclo, somos levados ao Limbo, onde o falecido patrão aguarda para saber como anda a investigação. É nesse momento que reunimos as informações coletadas e montamos os dossiês de cada suspeito, compreendendo suas rotinas, conexões entre si e motivações para comportamentos suspeitos — peças fundamentais para montar o elaborado quebra-cabeça do crime. Cubas ainda oferece orientações sobre os próximos passos: um suspeito a interrogar com base em uma nova evidência, um local inexplorado, entre outras indicações.



Conforme a jornada avança, o emaranhado de informações se transforma em uma verdadeira teia, levando o jogador a ligar os pontos sobre quem seguir, onde estar e quando agir para obter novas informações. Situações que, a princípio, parecem uma perda de tempo revelam-se, mais adiante, ligadas ao crime contra Cubas.

É uma dinâmica que exige paciência e astúcia para aproveitar ao máximo as 15 horas do loop e avançar na investigação, mesmo que de forma gradual. Não é um trabalho fácil, mas descobrir algo que, em um primeiro momento, estava bem diante dos nossos olhos é, sem dúvida, bastante gratificante.

Deveras intrigante e especial

A Investigação Póstuma é um jogo bem executado, que se destaca na cena independente brasileira por reunir qualidades difíceis de encontrar em um único título. A narrativa é envolvente, a estética noir está bem resolvida, a trilha sonora cumpre seu papel com personalidade e a mecânica de loop temporal oferece profundidade suficiente para manter o jogador engajado ao longo de toda a campanha.



O principal ponto de atenção fica por conta do ritmo. A progressão pode se mostrar lenta em determinados momentos, especialmente para jogadores menos familiarizados com o gênero investigativo — e a quantidade de informações acumuladas ao longo dos ciclos exige paciência e disposição para revisitar pistas e conversas já conhecidas.

A Investigação Póstuma é um título consistente, com identidade cultural marcante e potencial para conquistar um público além dos fãs de produções independentes. Tal como Brás Cubas diz em suas Memórias Póstumas, “Só as grandes paixões são capazes de grandes ações”, a Mother Gaia criou algo que só mesmo alguém apaixonado pelo que faz seria capaz.

✓ Prós

- Narrativa envolvente e bem construída;
- Estética noir com identidade visual marcante;
- Trilha sonora que transita entre o jazz e a bossa nova com personalidade;
- Mecânica de loop temporal bem calibrada e desafiadora;
- Ambientação cuidadosa e rica em referências culturais brasileiras;
- Homenagem criativa e respeitosa à obra de Machado de Assis.

✗ Contras

- Ritmo lento que pode afastar jogadores menos familiarizados com o gênero investigativo;
- O grande volume de informações acumuladas ao longo dos ciclos pode ser cansativo e difícil de administrar.



A Investigação Póstuma (PC)
Desenvolvedor Mother Gaia Studio
Gênero Mistério, Investigação, Aventura
Lançamento 31 de março de 2026

Nota **8.0**

Revista Nintendo Blast 196

A revista Nintendo Blast #196 vive uma fantasia em um livro especial no novo game Yoshi and the Mystery Book, por isso trazemos o que já sabemos.



E tem muito mais: Trazemos tudo que achamos dos games: Super Mario Bros. Wonder – Nintendo Switch 2 Edition + Vamos ao Parque Belabel, Pragmata e Tomodachi Life: Living the Dream!

Baixe já a sua!

#196 ABR 2026

 gameblast.com.br

Mario Wonder +
Vamos ao Parque Belabel refina a
aventura em uma expansão modesta

Pragmata
Jogamos a mais nova aventura
da Capcom e contamos tudo

Análise
Jogamos Tomodachi Life:
Living the Dream

PC

PS4

PS5

XBO

XSX

SWITCH



por Carlos França Jr.

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

Ele só queria que o pessoal fosse ao seu show, mas agora vai ter que salvar o mundo

A saga de Scott Pilgrim finalmente ganhou um novo capítulo nos games. Em **Scott Pilgrim EX**, o baixista da banda Sex Bob-Omb terá que enfrentar uma ameaça que distorce as linhas temporais com riffs feitos pelos instrumentos roubados dos integrantes da banda de Scott.

Ajuda improvável

Scott estava tranquilo com sua namorada, Ramona Flowers, até que notou que seus amigos foram sumindo, momentos antes de fazer um show. Ao sair, notou que a cidade estava tomada por três gangues: os demônios, os robôs e os veganos. Esses grupos não chegaram em Toronto por acaso, pois tudo foi parte de um plano maior de um trio enigmático.



Scott e sua amada acabam recebendo auxílio de alguns dos ex-namorados de Ramona, que (pasmem) estão em paz com o casal e pararam de perseguir o jovem. Cada um deles tem suas próprias características:



Scott Pilgrim: o herói do jogo é também o personagem mais balanceado, com golpes e combos rápidos;



Ramona Flowers: o que falta a ela em força é compensado em agilidade, além de conseguir alcançar inimigos a média distância com o seu martelo;



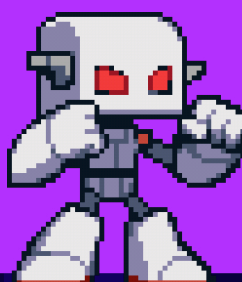
Roxanne Richter: a ninja do grupo possui um longo alcance com as suas espadas, além de ataques aéreos giratórios;



Lucas Lee: o astro de Hollywood é o brutamontes da equipe, compensando sua lentidão com socos fortes e alguns ataques giratórios no melhor estilo Zangief;



Matthew Patel: o primeiro ex-namorado de Ramona confia em suas habilidades místicas, utilizando magias e conjurando demônios;



Robot-01: reprogramado para deixar de perseguir Scott, ele conta com projéteis e lasers para ataques à distância;



Gideon Graves: um dos piores e mais malvados ex que Ramona já teve, e antagonista principal da saga, Gideon consegue ser versátil como Scott, contando com ataques físicos e uma espada também.



Scott Pilgrim EX funciona como um beat 'em up, mas não adota o sistema de fases, corriqueiro do gênero. Aqui temos um mapa, no qual cada segmento tem algum desafio, missão, portal ou interação, como lojas.



O jogo traz 12 missões, que podem ser concluídas em uma média de duas horas e até é interessante o ritmo não ser demorado com essa exploração mais aberta, mas o vai e vem por cada porção do mapa, às vezes por causa de um diálogo ou item, começa a ser cansativo.





Depois de passar o dia lutando contra chefões e resolvendo desafios, ouvi dizer que o Scott ainda foi pra casa e jogou videogame a noite toda.

Além disso, podemos trocar livremente entre qualquer personagem do grupo em qualquer momento da aventura, mas somente na casa de Wallace Wells — que é o parceiro de quarto de Scott (na verdade ele é o dono da casa e o Scott mora de favor) —, que está no início do mapa. Ou seja, se quisermos variar o nosso protagonista, temos sempre que retornar ao início de tudo. Claro que se você se dedicar a esse esforço de experimentar cada integrante do time de heróis, será recompensado com diferentes finais para cada um deles.

Eu nem vi de que lado veio esse soco

Como um tradicional beat 'em up, temos diversas seções com uma batelada de inimigos aparecendo de todos os lados, e digo não só das extremidades da tela, mas vindo de dentro de latas de lixo, descendo de árvores, surgindo de bueiros, entre outras entradas cômicas.



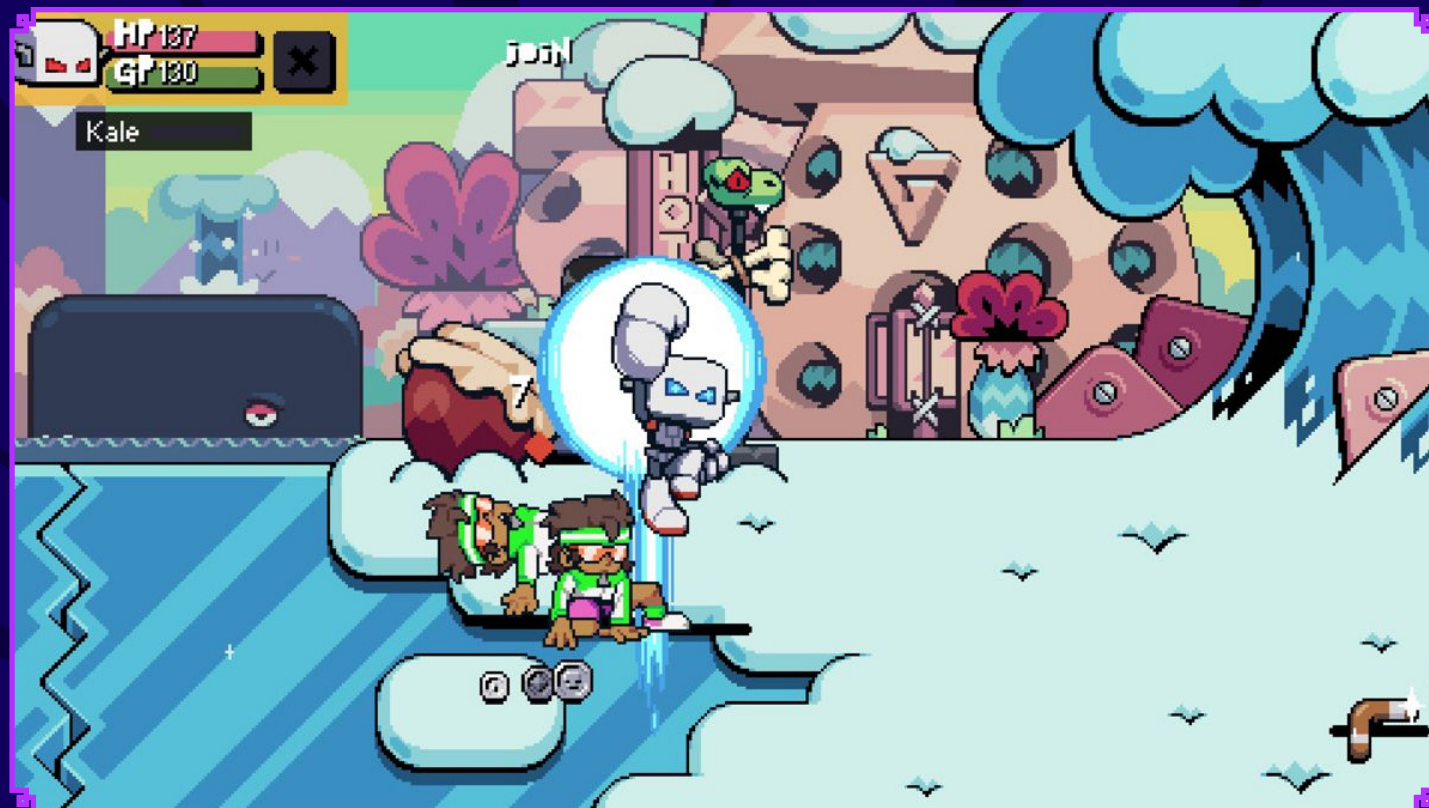
A jogabilidade obedece bem aos nossos comandos, com combos responsivos, intercalando saltos e o uso de objetos, que podem ser usados como armas ou arremessados. Inclusive, aí entra mais uma ótima característica do universo de Scott Pilgrim: o bom-humor. Podemos utilizar como arma pedras, rabanetes, tacos de baseball, bastões mágicos, chaves e até bolas de vôlei, para causar o caos e abater diversos robôs, criaturas das trevas ou humanos bronzeados com dieta sem nenhum tipo de proteína animal.



O único recurso que poderia ser melhor pensado é o da corrida. Ele pode ser realizado tanto com um botão único quanto dando dois toques no direcional, mas não há um “breque”. Se mandarmos nosso personagem correr, ele fará isso até sair da tela, realizar um ataque ou colidir com o limite lateral. Isso seria facilmente resolvido se o botão designado precisasse ficar pressionado para realizar a corrida, mas não é o caso.



Outra questão incômoda, esta nas três últimas missões, é a da poluição visual. Por mais que seja característico do gênero as ondas massivas de gente querendo te encher de porrada, é sempre bom quando as coisas acontecem de maneira que priorize a ação, mas sem nos deixar desorientados. Nessa parte, Scott Pilgrim EX dá uma derrapada.



Tanto a luta final quanto o último confronto com o Scott Robô tornam-se tarefas ingratas. Os confrontos acontecem em espaços mais estreitos e, à medida que diversos oponentes chegam na tela, junto com bombas que caminham, robôs gigantes, e o chefe que fica para lá e para cá com ataques cheios de efeitos de luz, fica muito complicado de achar onde estamos e, dependendo, só dá tempo de ver nosso personagem perdendo seus últimos pontos de vida.

Uma continuação original de fato

Se há deslizes e confusões na parte estrutural, a narrativa cumpre seu papel de manter a mesma tônica dos quadrinhos e do filme. Bryan Lee O'Malley, criador dos quadrinhos de Scott Pilgrim, que também esteve presente na roteirização do filme de 2010 e no jogo que seguiu baseado no longa, além da animação Scott Pilgrim Takes Off, da Netflix, desenvolveu o enredo de Scott Pilgrim EX, o que deu um charme natural aos acontecimentos e diálogos.



A identidade visual característica em pixel art do primeiro jogo também foi mantida, devido ao retorno do artista australiano Paul Robertson. Para quem é fã, ou pelo menos conhece a franquia por outras mídias, vai ter a sensação de continuidade que o estilo único de Robertson traz a cada ambiente e expressão dos personagens, sejam os heróis, os vilões ou apenas os que estão ao fundo tomando um café ou comendo cachorro-quente.



Por fim, o jogo conta com textos em português e vários diálogos que remetem aos acontecimentos anteriores. Se você já leu os quadrinhos, viu o filme ou jogou Scott Pilgrim vs. The Word: The Game, irá sacar diversas referências, e até alfinetadas de um personagem em outro. Sem contar que também encontrei diversas referências a Street Fighter e Castlevania ao longo da minha partida, tanto em fases, quanto em minigames e movimentos especiais. Um tanto quanto curioso, mas bem pensado no contexto do da aventura.

Já posso curtir minha namorada agora?

Scott Pilgrim EX realmente funciona como continuação narrativa de um universo multimídia, o que é um pouco arriscado de ser feito hoje em dia, dependendo do tamanho da franquia. Como beat 'em up, ele entrega uma aventura cheia de cores e energia, para quem quer algo que não seja muito complicado para curtir com os amigos, mas o sistema de ficar rondando pelo mapa diversas vezes pode deixar o ritmo de progressão arrastado, mesmo o jogo em si sendo bastante curtinho. **B**



✓ Prós

- Sete personagens com estilos diferentes para serem usados e com movimentos fáceis de serem aprendidos;
- A história original criada para o jogo funciona bem como continuação para tudo o que já foi publicado sobre Scott Pilgrim;
- Ótimo estilo visual que segue bem o charme do material original;
- O sistema de seguir um mapa aberto não deixa de ser uma boa ideia.

✗ Contras

- O backtracking necessário para concluir as missões torna tudo arrastado e cansativo;
- A ação de corrida seria melhor executada com um botão pressionado, pois da maneira atual pode levar a erros e mortes acidentais;
- Nas missões finais, a poluição visual atrapalha bastante o entendimento do que está acontecendo na tela;
- Trocar de personagem deveria ser mais fácil do que sempre voltar ao mesmo ponto do mapa.

Scott Pilgrim EX (PC/PS4/PS5/XBO/XSX/Switch)

Desenvolvedor Tribute Games

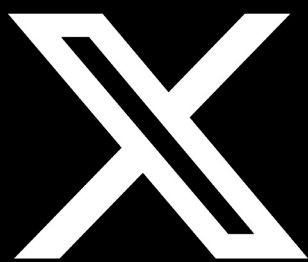
Gênero Luta, Ação, Aventura

Lançamento 03 de março de 2026

Nota

7.0

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

Inscrever-se



youtube.com/@GameBlast

Inscrever-se

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista