

Resident Evil

Há 30 anos, o terror atende por Resident Evil

Análise

Jogamos Dragon Quest VII Reimagined e contamos tudo

Análise

Cult of the Lamb: Woolhaven sobreviva ao inverno do culto.

RESIDENT EVIL

requiem

#91
FEV
2026



...um réquiem para o passado, onde cada nota ressoa como um aviso de puro horror...

Um réquiem aos 30 anos

Uma das maiores franquias de terror — se não a maior — completa **30 anos** e, para celebrar essa marca histórica, preparamos uma edição à altura. Além de uma matéria especial dedicada ao legado de **Resident Evil**, também mergulhamos no novo capítulo da série: **Resident Evil Requiem**, título que, com toda certeza, faz jus à capa do mês. Prepare-se para uma nova jornada de sobrevivência em meio ao terror claustrofóbico, à tensão constante e aos corredores sombrios de Raccoon City. E não para por aí: esta edição ainda traz duas análises imperdíveis — **Cult of the Lamb: Woolhaven** e **Dragon Quest VII Reimagined**. Então já sabe: escolha sua poltrona favorita, acomode-se e tenha uma excelente leitura! — **Leandro Alves**

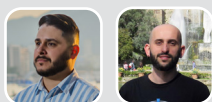


DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

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 Castélllo



REDAÇÃO
Lucas Oliveira
Matheus Bigai Ferreira
Hiero de Lima
João Pedro Boaventura



REVISÃO
Beatriz Castro
Johnnie Brian
Mariana Marcal
Thomaz Farias



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castélllo
Leandro Alves
Walter Nardone



04 | **CAPA**
Resident Evil Requiem
leva o terror além da
morte de Raccoon City



12 | **RESIDENT EVIL 30 ANOS**
30 anos de Resident Evil
três décadas em
constante mutação



21 | **ANÁLISE**
Cult of the Lamb: Woolhaven
Guiando um culto fofinho
pelas mazelas do inverno



29 | **ANÁLISE**
Dragon Quest VII
Reimagined



RESIDENT EVIL

requiem



por **Matheus Bigai Ferreira**Revisão: Mariana Marcal
Diagramação: Leandro Alves

PC

PS5

XSX

SWITCH2

RESIDENT EVIL

requiem

Resident Evil Requiem leva o terror além da morte nas ruínas de Raccoon City

Em **Resident Evil Requiem**, a Capcom promete levar a franquia a um novo nível narrativo e emocional, retornando às cicatrizes abertas de Raccoon City para explorar não apenas o horror biológico, mas também o psicológico. Dividindo o protagonismo entre rostos novos e veteranos, o jogo busca equilibrar tensão, ação e mistério em uma experiência que olha para o passado da série, enquanto testa caminhos para seu futuro.

Elpis livre

A história de *Requiem* é construída a partir de duas perspectivas. **Grace Ashcroft** representa o olhar de quem é tragado pelo horror sem preparo, enquanto **Leon S. Kennedy** retorna como alguém moldado por anos de sobrevivência, mas visivelmente marcado por suas consequências. Essa divisão narrativa permite explorar o medo sob ângulos opostos, sem perder coesão.

Leon S. Kennedy

Grace ganha um peso narrativo significativo ao ser revelada como filha de **Alyssa Ashcroft**, a jornalista investigativa que sobreviveu aos horrores de Raccoon City. Essa herança transforma sua presença em algo muito além do acaso. Em determinado momento, um dos antagonistas do jogo a sequestra e afirma que, por meio dela, Elpis, possivelmente um novo vírus ou uma evolução das ameaças conhecidas, poderá finalmente ser libertado. Grace, portanto, deixa de ser apenas uma sobrevivente em potencial e passa a ocupar o centro de vários dos mistérios que movem a narrativa.

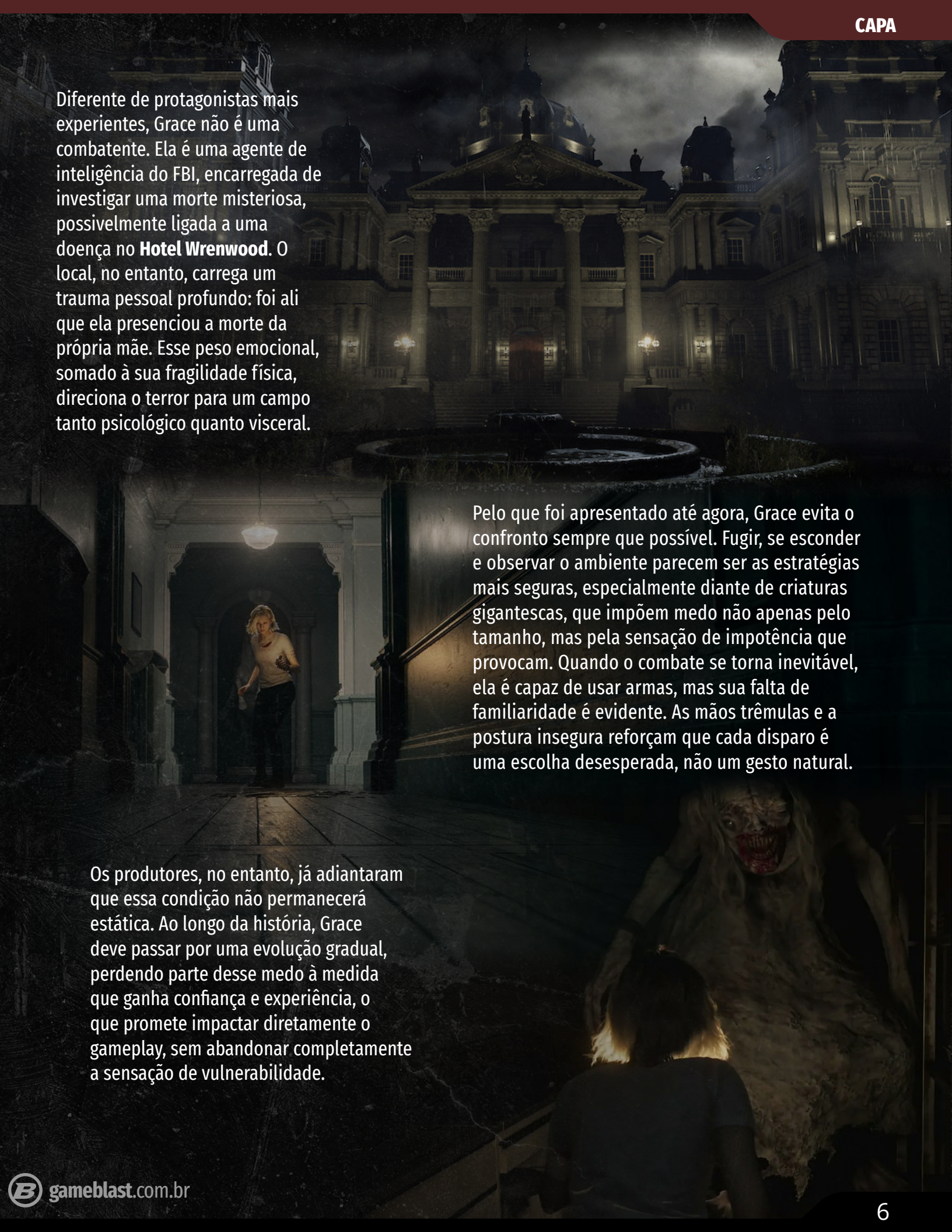
Leon, por sua vez, surge envolto em uma aura constante de desconfiança. O jogo sugere, de forma sutil, que ele possa carregar uma infecção latente. Em materiais promocionais, seu aspecto mais magro e abatido reforça a ideia de que algo está errado, mesmo que nunca seja dito de forma explícita, somente visto em pequeno detalhe em seu pescoço: **uma mancha negra.**



O envolvimento entre Grace e Leon claramente não é acidental. A narrativa sugere que ambos estão conectados por um mesmo fio condutor, seja uma nova ramificação do vírus, segredos enterrados nos **escombros de Raccoon City** ou consequências diretas de experimentos que jamais vieram a público. Essa ligação sustenta o mistério central de Requiem e adiciona peso emocional às decisões de cada personagem, transformando suas jornadas em algo inevitavelmente entrelaçado.

Terror

No controle de Grace, Requiem aposta em um terror mais íntimo e opressor, centrado na vulnerabilidade. A jogabilidade prioriza a sobrevivência e a evasão, deixando claro que o confronto direto raramente é a melhor escolha. O medo nasce da sensação constante de desvantagem, em uma proposta que remete diretamente a **Resident Evil 7**, inclusive com a possibilidade de alternar entre câmera em primeira ou terceira pessoa, como já foi visto em **Resident Evil Village**.



Diferente de protagonistas mais experientes, Grace não é uma combatente. Ela é uma agente de inteligência do FBI, encarregada de investigar uma morte misteriosa, possivelmente ligada a uma doença no **Hotel Wrenwood**. O local, no entanto, carrega um trauma pessoal profundo: foi ali que ela presenciou a morte da própria mãe. Esse peso emocional, somado à sua fragilidade física, direciona o terror para um campo tanto psicológico quanto visceral.

Pelo que foi apresentado até agora, Grace evita o confronto sempre que possível. Fugir, se esconder e observar o ambiente parecem ser as estratégias mais seguras, especialmente diante de criaturas gigantescas, que impõem medo não apenas pelo tamanho, mas pela sensação de impotência que provocam. Quando o combate se torna inevitável, ela é capaz de usar armas, mas sua falta de familiaridade é evidente. As mãos trêmulas e a postura insegura reforçam que cada disparo é uma escolha desesperada, não um gesto natural.

Os produtores, no entanto, já adiantaram que essa condição não permanecerá estática. Ao longo da história, Grace deve passar por uma evolução gradual, perdendo parte desse medo à medida que ganha confiança e experiência, o que promete impactar diretamente o gameplay, sem abandonar completamente a sensação de vulnerabilidade.

A campanha da personagem também deve exigir atenção redobrada ao gerenciamento de recursos. O inventário é extremamente limitado, e itens especiais ocupam espaços valiosos. Itens de cura, chaves e componentes essenciais precisam ser usados com cautela, enquanto o sistema de criação de itens adiciona uma camada extra de complexidade. A partir de restos coletados de inimigos derrotados, será possível fabricar novos recursos, tornando cada decisão ainda mais estratégica.

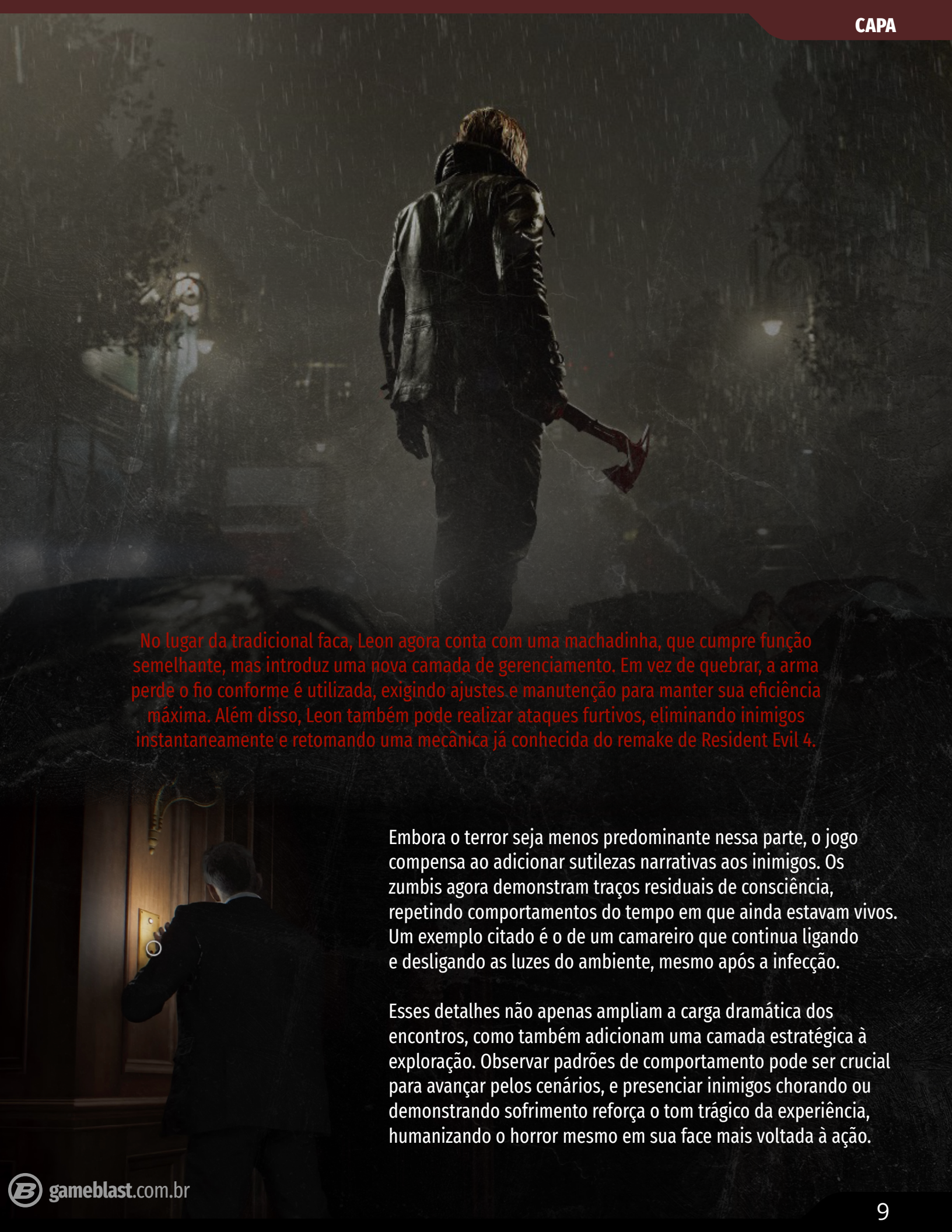
Para equilibrar essa fragilidade, Grace conta com a arma Requiem, entregue a ela por Leon. O equipamento lembra um canhão de mão, capaz de causar grande dano, mas com munição claramente escassa. Ainda não está totalmente claro como essa transferência se encaixa na narrativa, especialmente porque também já vimos Leon utilizando a arma em materiais promocionais. Isso levanta a possibilidade de uma estrutura narrativa não linear ou, simplesmente, de um uso pontual por parte do veterano. Por ora, fica mais uma incógnita que reforça o clima de mistério do jogo.



Sobrevivência

Leon apresenta uma abordagem de gameplay completamente diferente da de Grace. Suas mecânicas se aproximam da ação vista no remake de Resident Evil 4, permitindo atordoar inimigos para desferir golpes físicos decisivos, muitas vezes eliminando-os no processo, por exemplo. Sua agilidade e vasta experiência em combate são perceptíveis a todo momento, inclusive na possibilidade de utilizar armas dos próprios inimigos, como demonstrado em cenas promocionais nas quais Leon usa uma motosserra.

Esses materiais também indicam que será possível alternar para a câmera em primeira pessoa durante a campanha de Leon. Ainda não está claro como essa perspectiva funcionará em momentos de ação intensa, havendo a possibilidade de o jogo transitar automaticamente para a terceira pessoa durante ataques corpo a corpo, algo semelhante ao que ocorre com Grace, cuja jogabilidade parece ter sido pensada prioritariamente em primeira pessoa, mas alterna de acordo com a situação.

The background image is a dark, atmospheric scene from the video game Resident Evil 4. It depicts Leon S. Kennedy, the main character, from behind, walking through a dark, rainy street at night. He is wearing his signature black leather jacket and holding a combat shotgun. In the distance, a zombie is visible, partially obscured by the rain and darkness. The overall mood is tense and mysterious.

No lugar da tradicional faca, Leon agora conta com uma machadinha, que cumpre função semelhante, mas introduz uma nova camada de gerenciamento. Em vez de quebrar, a arma perde o fio conforme é utilizada, exigindo ajustes e manutenção para manter sua eficiência máxima. Além disso, Leon também pode realizar ataques furtivos, eliminando inimigos instantaneamente e retomando uma mecânica já conhecida do remake de Resident Evil 4.

This image shows a man in a dark suit, seen from the back, standing in a dimly lit room. He is looking at a wall with a light switch. The room has wooden paneling and a small light fixture on the wall. The scene is part of the game's narrative, showing a character in a domestic setting.

Embora o terror seja menos predominante nessa parte, o jogo compensa ao adicionar sutilezas narrativas aos inimigos. Os zumbis agora demonstram traços residuais de consciência, repetindo comportamentos do tempo em que ainda estavam vivos. Um exemplo citado é o de um camareiro que continua ligando e desligando as luzes do ambiente, mesmo após a infecção.

Esses detalhes não apenas ampliam a carga dramática dos encontros, como também adicionam uma camada estratégica à exploração. Observar padrões de comportamento pode ser crucial para avançar pelos cenários, e presenciar inimigos chorando ou demonstrando sofrimento reforça o tom trágico da experiência, humanizando o horror mesmo em sua face mais voltada à ação.

Bem-vindos à Raccoon City

O retorno às ruínas de Raccoon City segue como um dos maiores mistérios de Resident Evil Requiem. Até agora, grande parte dos cenários apresentados se concentra em ambientes fechados, como uma mansão isolada ou instalações que lembram um laboratório, o que torna difícil compreender como a cidade em si será integrada à experiência. Ainda assim, a presença constante do carro de Leon nos materiais promocionais sugere que Raccoon City terá um papel mais ativo do que simples pano de fundo. A possibilidade de áreas mais abertas, ou até de uma estrutura semi-mundo aberto, não pode ser descartada.

Do ponto de vista técnico, o jogo impressiona. A RE Engine atinge aqui um novo patamar, tornando fácil perceber o salto gráfico em relação a Resident Evil 4. Modelos de personagens mais detalhados, animações faciais refinadas, cabelos realistas e um trabalho de luz e sombra mais sofisticado elevam o nível de imersão. A violência característica da série também ganha mais impacto visual, com efeitos que reforçam o horror sem parecerem artificiais.

Além da qualidade gráfica, a Capcom mantém um padrão já esperado: **Resident Evil Requiem** contará com localização completa para o português do Brasil, incluindo textos e dublagem. Mesmo sem trechos divulgados até o momento, o histórico recente da franquia permite esperar um trabalho cuidadoso e de alto nível nesse aspecto.

As expectativas não poderiam ser maiores. Resident wEvil Requiem tem lançamento marcado para 27 de fevereiro de 2026, chegando ao PS5, Xbox Series e PC. Até lá, resta acompanhar, aqui no GameBlast, cada novo detalhe dessa jornada que promete visitar Raccoon City sob uma perspectiva inédita, mais sombria, mais íntima e, possivelmente, mais trágica do que nunca. **B**

Resident Evil Requiem (PC/PS5/XBX/Switch 2)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Survival Horror, Ação

Lançamento 27 de fevereiro de 2026



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

por **João Pedro Boaventura**

Revisão: Beatriz Castro

Diagramação: Walter Nardone



30 anos de Resident Evil três décadas em constante mutação

Embora vivesse seu auge devido ao sucesso de Street Fighter II, a Capcom dos anos 90 buscou diversificar seu portfólio diante da transição dos arcades para os consoles domésticos. A partir da ideia de um título dos anos 80 chamado Sweet Home, considerado o marco zero do survival horror, surgiu Resident Evil (Biohazard, no Japão), dando início a uma das franquias mais influentes da indústria.

As origens do horror e a queda de Raccoon City

O primeiro **Resident Evil** (1996) nos introduz a Chris Redfield e Jill Valentine, membros do time ALPHA do esquadrão tático S.T.A.R.S., em uma missão para investigar o desaparecimento do time BRAVO nos arredores de Raccoon City. Forçados a buscar refúgio na mansão Spencer, os protagonistas descobrem que a propriedade, até então abandonada, era na verdade uma base de operações secreta onde a farmacêutica Umbrella Corporation conduzia atividades ilegais.

O título já introduziu a clássica exploração do ambiente com câmera fixa e gerenciamento de recursos, além de se destacar tanto pela atmosfera quanto por algumas inventividades técnicas marcantes, como os cenários pré-renderizados, que simulavam perspectiva tridimensional, e as icônicas telas de transição das portas se abrindo e que disfarçavam o tempo de carregamento.



Resident Evil 2 (1998) veio à luz com a proposta de desenvolver e expandir todas as inovações apresentadas pelo original. Isso se refletiu principalmente na transição do cenário, em que o ambiente fechado da mansão deu lugar às ruas de Raccoon City, e na introdução de quebra-cabeças mais elaborados, novos inimigos e a expansão significativa do universo da série.

Dessa vez, protagonizada por Leon Kennedy e Claire Redfield, a nova iteração trouxe um roteiro mais complexo, abordando diretamente as consequências do incidente da mansão Spencer e direcionando os holofotes para William Birkin, o cientista responsável pela criação do T-Virus e do G-Virus, uma nova arma biológica cuja infestação acabou por condenar a cidade.



A trilogia se encerra com **Resident Evil 3: Nemesis** (1999), que traz Jill Valentine de volta ao protagonismo ao retratar, sob sua perspectiva, os momentos finais de Raccoon City antes de sua destruição pelo míssil atômico lançado para conter a infestação. Seu principal diferencial é a presença constante de Nemesis, um chefe recorrente que coloca o jogador diante da escolha de enfrentá-lo ou simplesmente fugir do combate. Essa proposta de valorizar as decisões do jogador se reflete em variações ao longo da campanha e em finais distintos, enquanto, apesar do horror ainda ser um elemento estrutural — sobretudo pela ameaça permanente de Nemesis —, já é possível notar que a Capcom começava a flertar com elementos mais claros de um jogo de ação mais tradicional.



Experimentos narrativos e a consolidação da mitologia

Com o encerramento da trilogia original, a Capcom optou por explorar caminhos paralelos antes de dar continuidade direta à série, resultando em **Resident Evil Code: Veronica** (2000) e **Resident Evil 0** (2002).

Embora não numerado, Code: Veronica se mostrou tão importante quanto os capítulos principais ao acompanhar a busca de Claire Redfield por seu irmão Chris, ao mesmo tempo em que expandiu de forma significativa elementos centrais da franquia, como o papel de Wesker enquanto antagonista e a influência da Umbrella Corporation, além de marcar a transição definitiva da série para ambientes totalmente tridimensionais, além de receber posteriormente versões revisadas e relançamentos para diversos consoles.



Já o prólogo tem o objetivo de retratar os eventos que antecederam o primeiro jogo. Protagonizado por Rebecca Chambers e Billy Coen, o título acompanha o ataque ao time Bravo do S.T.A.R.S. e a descoberta das instalações secretas da Umbrella conectadas à mansão Spencer após o descarrilamento de um trem. Lançado inicialmente no GameCube, o jogo recebeu ports ao longo dos anos para Wii, PC, PlayStation e Xbox, consolidando-se como uma peça complementar à mitologia da série.



Reformulação e crise de identidade

Considerando os dois últimos jogos, a aparente demora para dar continuidade à série principal tem um motivo claro, já que **Resident Evil 4** (2005) surgiu com a proposta de reformular a franquia, expandindo de vez sua mitologia para além de Raccoon City.

Leon Kennedy retorna como protagonista, agora como agente do governo encarregado de resgatar Ashley Graham, filha do presidente dos EUA, sequestrada por um culto chamado Los Illuminados em uma região da Espanha infestada pelo parasita Las Plagas.

Diferentemente dos antecessores, a câmera abandona a perspectiva fixa e passa a acompanhar Leon sobre os ombros, permitindo uma exploração mais ampla em cenários abertos e aproveitando um hardware mais potente para colocar mais inimigos simultâneos em cena e introduzir novas ações contextuais, como os QTEs.



Os dois jogos seguintes representam um período da franquia em que ela se afasta quase que por completo do Survival Horror e se entrega à jogabilidade de ação. Em **Resident Evil 5** (2009), protagonizado por Chris Redfield, a Capcom cai de cabeça naquele que era o imaginário popular para um apocalipse zumbi — em alta na época — e substitui o medo por comando tático e armamento pesado, recebendo críticas também por conta de sua jogabilidade falha que dependia de uma inteligência artificial bastante problemática da parceira Sheva Alomar.

Resident Evil 6 (2012), por sua vez, amplifica esses problemas. O sexto título numerado da série é constantemente questionado ao lado de seu sucessor como dois dos piores da série ao trazer múltiplas campanhas rasas que não atingem a profundidade esperada pelos fãs, além de trazer elementos de jogabilidade ainda mais voltados para os shooter de ação do que realmente de horror que consolidaram a série como um marco da indústria.



Retorno às raízes e renascimento criativo

A despeito de uma decente recepção comercial, a insatisfação dos fãs colocou a franquia em um estado de hibernação e fez com que o time de criação da Capcom tivesse que voltar à sala de reuniões para uma nova reformulação. Passando boa parte do período promocional sendo conhecido apenas como KI7CHEN, **Resident Evil 7: Biohazard** (2017) se inspira em referências clássicas do horror, como Evil Dead, para retornar às origens.

Isso significa uma ênfase maior na exploração e no confinamento do jogador em um único ambiente. Assim, Ethan Winters acaba inicialmente isolado na casa abandonada da família Baker enquanto busca por sua esposa, Mia, antes de se encontrar no centro de uma nova conspiração da Umbrella Corporation.



A história de Ethan continua em **Resident Evil Village** (2021), quando ele novamente é envolvido nesse universo de horror e armas biológicas ao ser arrastado contra a vontade em um vilarejo controlado por quatro soberanos mutantes. Aprimorando o combate da visão em primeira pessoa, o game foi um dos mais bem recebidos da série, consolidando de vez essa nova fase da marca que, enfim, recuperou tanto o prestígio e a identidade que tinha perdido nos últimos anos.



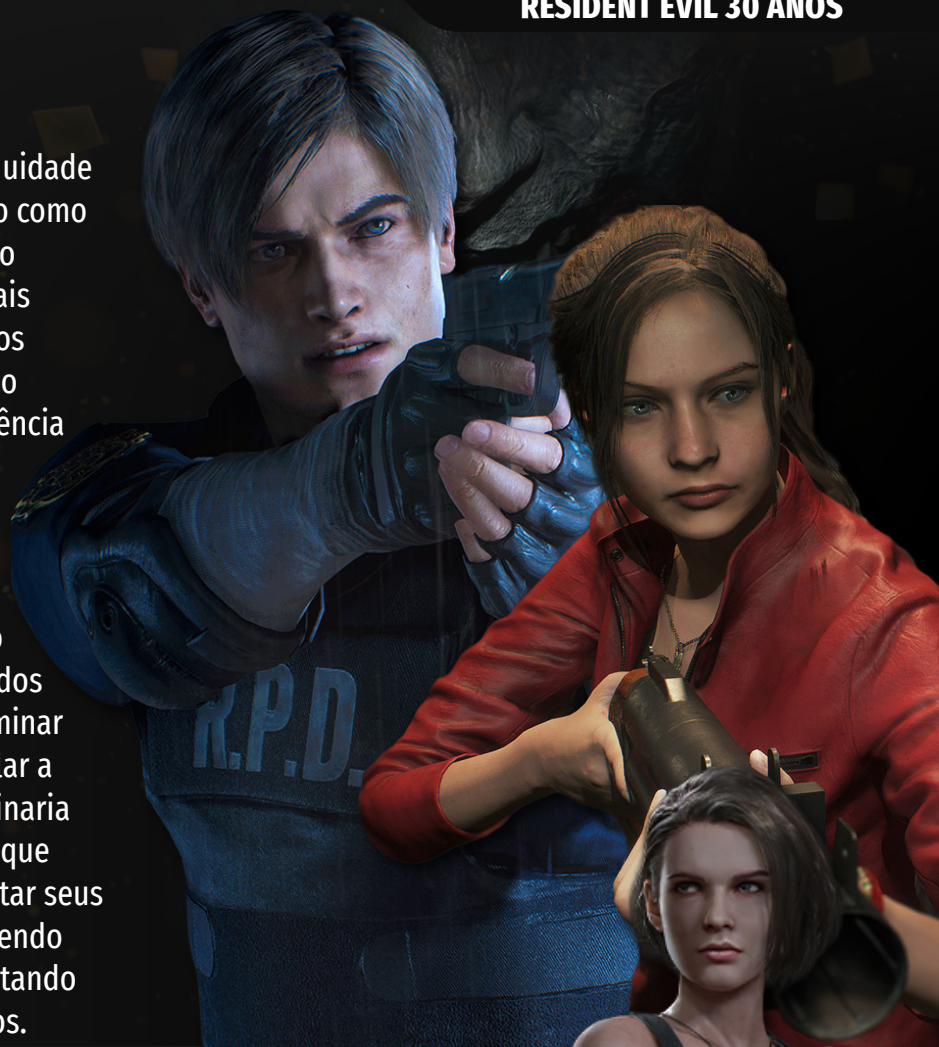
REmakes: As versões definitivas

Além da continuidade da série principal, a Capcom revisitou vários capítulos clássicos da série ao longo dos últimos anos, reformulando títulos antigos para trazer a franquia a padrões técnicos e narrativos modernos. O primeiro foi **Resident Evil** (2002), também conhecido como REmake, e foi parte de um acordo (outro, que não o Capcom Five) com a Nintendo para posicionar o GameCube como plataforma principal para a série na época, e expandiu o original a nível técnico, trazendo uma atmosfera mais densa e sistemas mais complexos.



Demorou anos até que a Capcom desse continuidade ao projeto, com **Resident Evil 2** (2019) servindo como uma reimaginação mais robusta. Abandonando a câmera fixa, o jogo adotou uma estrutura mais próxima de Resident Evil 4, com a ação sobre os ombros dos protagonistas, mas ainda tentando preservar o sentimento de horror de sobrevivência característico da série e foi amplamente reconhecido como uma atualização digna.

O sucesso tornou inevitável o lançamento de **Resident Evil 3** (2020), que reutilizou o mesmo motor, mas foi visto como o menos definitivo dos remakes ao cortar trechos da campanha e eliminar finais alternativos, em uma tentativa de afunilar a cronologia da franquia. Esse movimento culminaria mais tarde em **Resident Evil 4 Remake** (2023), que reforça a abordagem da Capcom de reinterpretar seus clássicos com base em design moderno, mantendo a espinha dorsal dos jogos originais, mas ajustando narrativa, ritmo e sistemas para novos públicos.



Um legado que não morre (ainda não atiraram na cabeça)

A mitologia de Resident Evil se mostra bastante robusta, rendendo não apenas a série principal, mas também diversos spin-offs, como Revelations, além de expansões multimídia que vão de filmes live-action controversos a animações canônicas. O nono capítulo numerado, Resident Evil Requiem, chega em fevereiro de 2026 e promete abrir um novo arco ao voltar a uma Raccoon City pós-bombardeio com uma nova protagonista, a analista do FBI Grace Ashcroft, em sua missão para investigar uma série de assassinatos no hotel Wrenwood. 



RESIDENT EVIL

requiem

Guias Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

The Witcher 3: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-book
Pokémon Let's GO
R\$ **1,99**



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



COMPRAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

PC

PS4

PS5

XSX

SWITCH

por **Hiero de Lima**

Revisão: Johnnie Brian

Diagramação: Felipe Castello

The background image is a vibrant, stylized illustration from the game Cult of the Lamb: Woolhaven. It features a large, dark, crystalline structure with glowing blue eyes and a crown-like top. In the center, a small, green, lamb-like creature with large eyes and a red collar stands on a glowing platform. The scene is filled with various mechanical and magical elements, including gears, pipes, and floating characters. The title "CULT OF THE LAMB" is written in a stylized, blocky font, with "WOOLHAVEN" in a larger, more decorative font below it. The overall color palette is dominated by blues, purples, and reds, creating a magical and slightly ominous atmosphere.

+ CULT OF THE LAMB + **WOOLHAVEN**

Guiando um culto fofinho pelas mazelas do inverno

Lançado pela primeira vez em 2022, o roguelike [Cult of the Lamb](#) fez jus ao nome e se tornou um game adorado fervorosamente pela comunidade que se criou ao redor dele. Parte disso se deve ao suporte constante provido pelo estúdio Massive Monster, entre grandes atualizações gratuitas de conteúdo e pequenos DLCs pagos, a maioria de natureza meramente cosmética.

Agora, o time sonha além. A primeira expansão paga substancial, *Cult of the Lamb: Woolhaven*, é dita como maior do que o jogo base era quando foi lançado, adicionando uma campanha inteira, mudanças a todos os aspectos da vida do cordeirinho, e uma nova comunidade com a própria história e mecânicas. Tudo é centrado na chegada do Inverno e da Putrefação, dois fenômenos intimamente interligados.



Que você me aqueça neste inverno

Woolhaven só começa quando derrotamos os quatro Bispos da história principal de *Cult of the Lamb* (vencer o chefe final não é necessário, contudo). A decisão se torna compreensível quando fornecemos todos os recursos necessários para iniciar o novo conteúdo: quem não tiver um culto bem estabelecido antes da chegada do Inverno vai, com certeza, sofrer horrores.

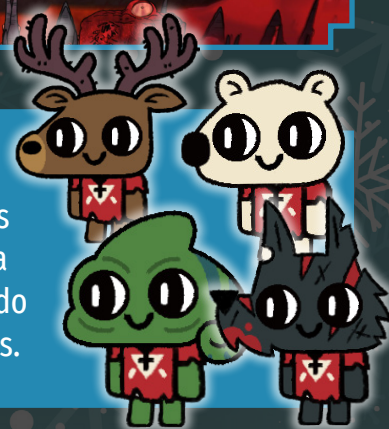


Tudo começa na terra abandonada de Santa Lã, um povoado ao sopé da montanha Cordeirada e regido pela deusa Yngya, que, dentro do novo contexto, acaba por ser acidentalmente vingada pelo cordeiro. Nossa nova missão é trazê-la de volta à vida e resgatar as almas de seus seguidores, espalhadas pela Cordeirada, que nada mais é do que uma nova série de masmorras no modelo roguelike já conhecido.

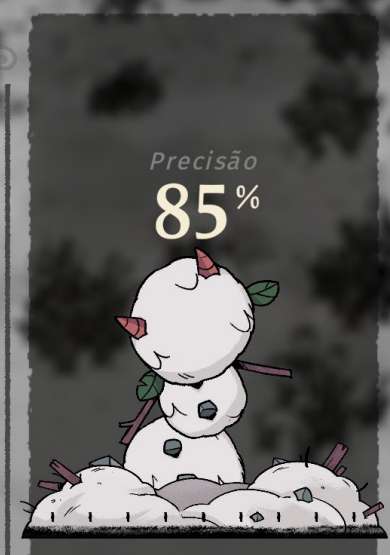
Existem dois lados da moeda, ambos ligados a Yngya: a montanha normal, tomada por neve e pelo culto lupino do cruel Marchosias, e a Putrefação, uma força letal que consome seu centro, este vagado pela Algoz, uma ex-assassina atormentada pelas vidas que ceifou. Como sempre, progredir nos níveis de combate gerados aleatoriamente é o que nos permite seguir caminho no simulador de colônia.



Este, por sua vez, é a verdadeira estrela de Woolhaven. Em contraste com as novidades relativamente pequenas à fórmula roguelike (que incluem, além dos novos inimigos e cenários, algumas séries de puzzles curtos em certos níveis; a dificuldade maior ainda está restrita aos chefes de fase), o dia a dia no chamado Culto do Cordeiro é virado de cabeça para baixo de todas as maneiras possíveis.



Fazer Cordeiro de Neve



Começemos com a maior: o Inverno, que aumenta de intensidade quanto mais restauramos a vitalidade de Yngya, não é brincadeira. Esse período rigoroso de gameplay, que pode ser rastreado com a construção de um Cata-Vento, afeta plantações, construções, fluxo de trabalho dos seguidores e a novidade do Rancho, uma maneira alternativa de se conseguir recursos e comida (sim, é daqueles universos nos quais não devemos pensar muito sobre o porquê de existirem animais sencientes e animais “irracionais”).



Também somos capazes de jogar um minijogo curtíssimo para criar Cordeiros de Neve. A princípio, parece ser só um gracejo dos desenvolvedores — descobrimos, contudo, que as esculturas podem ser trazidas à vida durante o Inverno, o que é uma mão na roda, especialmente para quem acabar preso(a) com seguidores que preferem hibernar. O preço, por outro lado, é um pouco de seu Putrefogo, um novo material essencial para manter todos

aquecidos; apenas um exemplo das decisões estratégicas que somos forçados a tomar.

O orçamento da produção também não foi todo destinado às novidades: Woolhaven traz atualizações muito necessárias a elementos já existentes. Um dos mais importantes é a expansão do território do culto, providenciada por um novo NPC em troca de barras de ouro. Finalmente, mais espaço para meu cemitério — pera, quê?!... Outro destaque é um novo jogo de ritmo que fornece Pecado, moeda introduzida no patch Sins of Flesh e um tanto custosa de se obter normalmente.

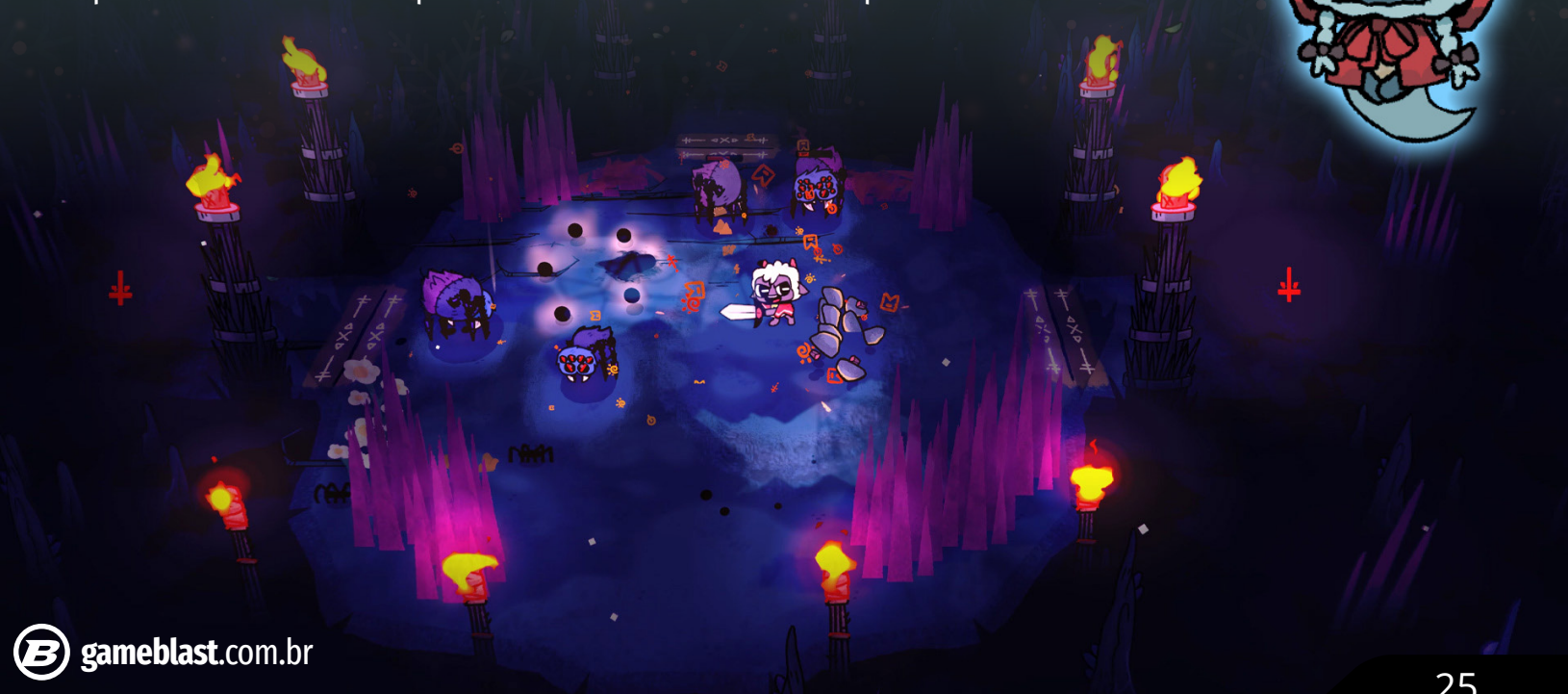
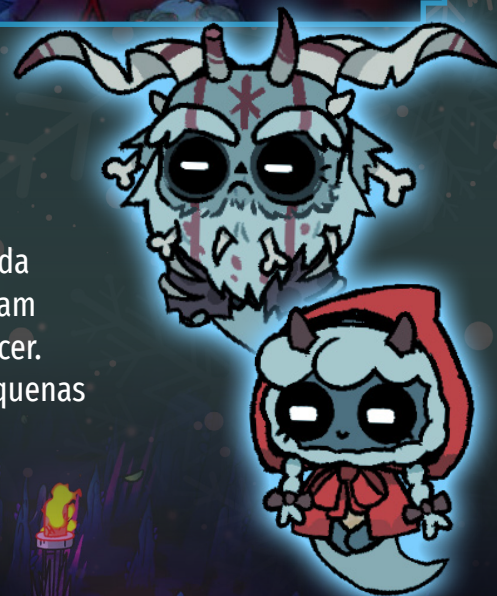


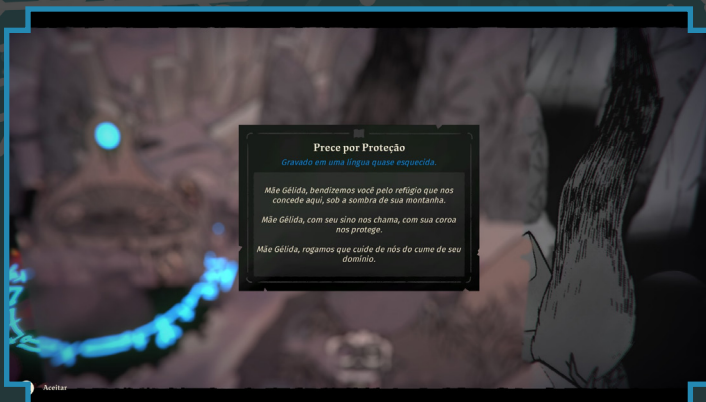
De maneira geral, o DLC é cheio de mecânicas que sequer tenho espaço para mencionar, como os Seguidores Putrefatos, criaturinhas caindo aos pedaços que vêm com seus prós e contras, ou a adição de cartas de tarô com um efeito positivo e um negativo, no estilo das Bênçãos de Caos da série **Hades**. Uma verdadeira torrente de novo conteúdo, que só tem a agregar ao Cult of the Lamb base. Agora, em matéria de história...



E essa Santa Lã, hein?

A comunidade de Santa Lã, conforme coletadas as pelagens dos seguidores da deusa, vai lentamente se transformando em um segundo hub. Por aqui, moram várias almas outrora perdidas, cada qual com seus próprios serviços a oferecer. Também é nesta área que estão espalhados fragmentos de seu passado, pequenas pílulas de conhecimento que intentam contextualizar tudo o que vemos.





O que frustra nessas incursões de história é a falta de profundidade. O Massive Monster claramente criou um mundo vasto, em torno do qual todo o conteúdo do DLC gira; o problema é que a apresentação não gera qualquer tipo de interesse. Essa sensação não é nada de novo: mesmo no jogo como já o conhecemos, os chefes de fase, que podemos transformar em discípulos mais tarde, têm, no máximo, duas ou três linhas de diálogo (às vezes, nem isso), o que gera um pano de fundo que parece ser, ao mesmo tempo, densamente populado e quase vazio.



Até os personagens mais importantes herdaram este problema. Marchosias e a Algoz podem ter um alto perfil, mas isso não faz com que encontrá-los não seja, na maioria das vezes, algo ignorável com folga. Até quando este primeiro inevitavelmente toma um recurso à força (por exemplo, todo o Putrefogo do inventário, ou meio coração de vida), é um problema que costuma ser bem fácil de se contornar, pois as masmorras são bem generosas com seus tesouros, até na dificuldade média.

Falando destes, em contrapartida, um elemento bastante desbalanceado é a importância da Pelagem como moeda de troca em Santa Lã. Esta só pode ser obtida por meio do trabalho no Rancho; quem não tiver interesse na mecânica, talvez por sentir uma sobrecarga com as tarefas já exigidas do culto, vai deixar de poder se engajar com metade do novo conteúdo. Assim como aconteceu com o Pecado, talvez deveríamos ter conseguido fontes alternativas de Pelagem, se ela é tão importante por aqui.





Louvada seja Yngya

Apesar de dividida entre invernos cruéis e cadáveres apodrecendo, a expansão **Cult of the Lamb: Woolhaven** revitaliza o jogo original em praticamente todos os aspectos, oferecendo horas de novo conteúdo e elementos de estratégia para quem já está nos “finalmentes” da campanha principal. Vale a pena ir atrás de reunir a deusa caída à sua antiga glória. **B**



✓ Prós

- Gameplay extremamente variada;
- Mecânica do “Inverno” muda substancialmente o ritmo normal da vida no culto;
- Novas adições também não negligenciam mecânicas já existentes.

✗ Contras

- História rasa, apesar da suposta importância;
- Antagonistas não têm impacto suficiente;
- O papel da moeda “Pelagem” é exagerado.

Cult of the Lamb: Woolhaven (PC/PS4/PS5/XSX/Switch)

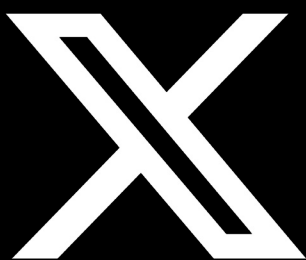
Desenvolvedor Massive Monster

Gênero Roguelike, Simulação

Lançamento 22 de janeiro de 2026

Nota **8.0**

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

Inscriver-se



youtube.com/@GameBlast

Inscriver-se

PC

PS5

XSX

SWITCH

SWITCH 2



por Lucas Oliveira

Revisão: Thomaz Farias

Diagramação: Felipe Castello



Um clássico repensado para um novo público

Lançado originalmente para o PlayStation em 2000, o **sétimo capítulo** da saga de RPGs concebida por Yuji Horii foi um sucesso no Japão, mas enfrentou resistência no Ocidente. Do nosso lado do globo, o jogo carregou a fama de ser ambicioso, porém difícil de digerir em razão de seu ritmo mais lento e de algumas decisões de design pouco intuitivas. Agora, a obra ganha uma nova oportunidade com **Dragon Quest VII Reimagined**, uma revitalização que assume a missão de preservar o coração do clássico, enquanto suaviza as arestas que outrora afastaram parte do público.

Visitando fragmentos do passado para reconstruir o presente

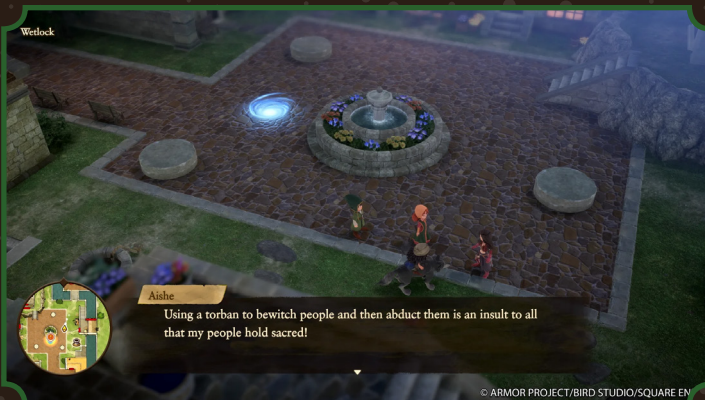
Em Dragon Quest VII Reimagined, assumimos o papel do filho de um pescador da pacata Pilchard Bay, situada na ilha de Estard, tida como a única porção de terra existente no mundo. Ao lado do príncipe Kiefer e de sua amiga de infância Maribel, o protagonista descobre ruínas antigas escondidas nos arredores da vila, além de misteriosos fragmentos de tábuas de pedra.



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

No interior desses escombros existe um santuário repleto de pedestais que, ao receberem as peças corretas, transportam o grupo para o passado. Lá, os heróis encontram continentes inteiros que simplesmente não existem no presente, como se tivessem sido apagados ou selados do mapa. A partir dessa descoberta, o trio — posteriormente auxiliado por Ruff, Aishe e Sir Mervyn — embarca em uma longa jornada para desvendar a origem desse cataclisma e, pouco a pouco, restaurar o mundo ao seu estado original.





À primeira vista, Dragon Quest VII parece funcionar como uma coletânea de contos independentes, na qual cada ilha visitada oferece um arco narrativo autossuficiente, com começo, meio e fim bem definidos. Com o tempo, porém, fica claro que esses episódios não são meramente isolados.

Um aspecto interessante é que, embora o grupo intervenha em dilemas envolvendo monstros e maldições, ele nem sempre assume o papel de salvador. Em diversos momentos, os heróis atuam como testemunhas de tragédias em curso, cujos danos já são irreversíveis. Assim, a resolução de alguns arcos não consiste necessariamente em consertar o problema, mas ajudar as pessoas envolvidas a encontrar forças para seguir em frente.



No geral, graças ao carisma do elenco principal e aos dramas bem construídos de cada região, a trama de Dragon Quest VII se mostra extremamente envolvente, justificando seu ritmo deliberadamente mais lento. A versão Reimagined potencializa esse mérito ao investir em uma apresentação mais refinada, com cutscenes dinâmicas e novos arcos secundários que aprofundam os laços entre os protagonistas.



Também há a presença de uma ótima dublagem em japonês (com opção de vozes em inglês), que confere ainda mais personalidade aos personagens. Contudo, assim como em outros jogos recentes da série, existem diversas situações importantes em que as vozes simplesmente não são utilizadas, criando certa inconsistência na apresentação. Além disso, este é mais um capítulo da franquia que não conta com legendas em português.

Uma campanha muito mais convidativa

Como mencionado, em vez de um mapa-múndi vasto e aberto desde o início, o progresso em Dragon Quest VII acontece de forma fragmentada. Aqui, devemos reunir tábuas de pedra e organizá-las no santuário de Estard para desbloquear o acesso a novas regiões no passado. Após resolver o conflito principal daquele lugar, o continente ressurgue no presente com mudanças visíveis, trazendo mais peças para que o ciclo se repita.





É importante lembrar que uma das principais críticas ao jogo original de PlayStation estava justamente na coleta desses estilhaços. Como eles ficavam espalhados por diversos pontos do mundo, era comum que o jogador passasse por algum sem perceber e acabasse preso, obrigado a revisitar áreas inteiras sem uma indicação intuitiva de como prosseguir.

ly Room



Mayor of Hardlypool's House - Level 2



Essa frustração foi bastante atenuada no remake de 3DS, que introduziu um NPC capaz de oferecer dicas sobre a localização das peças. Em Dragon Quest VII Reimagined, a campanha ficou ainda mais amigável, pois, além do retorno desse personagem, os fragmentos podem ser visualizados diretamente no mapa. Há também marcações claras dos objetivos principais.



Nesta reimaginação, percebe-se um cuidado em garantir que o jogador se oriente com facilidade. Além de uma câmera isométrica que permite observar grandes partes do ambiente, itens coletáveis se destacam com um leve brilho. Outro detalhe sutil, mas eficaz, é que as portas de residências já visitadas permanecem abertas, nos poupando de explorações redundantes.

Como em outros títulos da série, DQVII incentiva a investigação minuciosa. Vasculhar cada canto de vilas e masmorras costuma render equipamentos que substituem plenamente aqueles vendidos em lojas — algo valioso em uma franquia na qual acumular dinheiro para renovar o arsenal é um processo lento. Nesse contexto, temos o retorno das tradicionais Mini Medals, que podem ser trocadas por recompensas igualmente atraentes.



Outro ponto essencial é o Party Chat, mecânica que estreou justamente no capítulo original de PlayStation. A qualquer momento, é possível consultar a opinião dos companheiros sobre os eventos recentes, incluindo dicas valiosas sobre como resolver determinados puzzles. Vale destacar que o título ainda preserva algumas dungeons com enigmas agradáveis de resolver, ainda que em número menor em relação ao material de origem.





No campo visual, Reimagined aposta em uma estética profundamente acolhedora. Os desenvolvedores utilizaram um modelo de digitalização de bonecos reais para criar os personagens, resultando em uma sinergia surpreendente com os traços do imortal Akira Toriyama. Nesse sentido, a obra assume um aspecto que remete a uma animação infantil, com cores vibrantes e proporções caricatas que contrastam de maneira interessante com o tom, por vezes melancólico, da narrativa.

Mudanças que modernizam a fórmula de 2000

O sistema de combate de Dragon Quest VII Reimagined segue a tradição clássica da saga, trazendo batalhas por turnos nas quais habilidades, efeitos debilitantes e diferentes tipos de equipamentos desempenham papéis importantes. A nova versão, porém, adota algumas mudanças importantes em relação ao jogo de 2000.

Assim como no remake para 3DS, os monstros são visíveis nos cenários e masmorras, permitindo uma escolha mais seletiva sobre quando entrar em combate (os encontros aleatórios permanecem restritos apenas à navegação marítima). Outra alteração relevante reside no fato de que as ações passam a ser definidas individualmente assim que chega a vez de cada personagem, e não mais para todo o grupo de uma só vez.



A equipe continua sendo formada por quatro membros ativos, mas agora os integrantes excedentes acompanham a equipe em tempo integral, podendo ser alternados a qualquer momento, inclusive durante as batalhas. Vale lembrar que, na versão original, qualquer personagem fora do time titular retornava ao seu local de origem, o que tornava a gestão do elenco bem mais trabalhosa.



Semelhantemente ao que foi visto nos últimos capítulos numerados da franquia, o escudo, além de aumentar atributos defensivos, passou a ter chance de bloquear completamente um golpe. Além disso, é possível desferir um ataque preventivo contra monstros que vagam pelo mundo, eliminando inimigos mais fracos diretamente no cenário, embora isso reduza a quantidade de experiência recebida.



No geral, esses aspectos aproximam o título dos jogos mais recentes da série e do que se espera do gênero atualmente. A possibilidade de eliminar oponentes diretamente no mapa, em especial, mostra-se bastante eficiente tanto para acumular experiência (do personagem e das classes) quanto para tornar menos cansativo o retorno a locais já percorridos.



Sistema de vocações completamente redesenhado

Um dos grandes pilares de Dragon Quest VII é o seu sistema de classes. Diferentemente do original, no qual a progressão era atrelada ao número de batalhas vencidas, em Reimagined ela passa a depender da experiência obtida (Vocational Proficiency). Existem quase duas dezenas de vocações, cada uma podendo ser desenvolvida até o nível oito. Além disso, ao maximizar combinações específicas de especializações básicas, desbloqueamos opções avançadas.



Outra mudança importante reside no fato de que as habilidades aprendidas por uma classe agora ficam restritas a ela, ao contrário do jogo de PlayStation, em que podiam ser utilizadas livremente em outras vocações após o aprendizado. Para compensar essa limitação, o sistema agora permite equipar duas classes simultaneamente, o que facilita bastante a masterização dos jobs.

Um aspecto interessante é que, após desferir ou sofrer certa quantia de dano, os personagens podem entrar em uma espécie de despertar, semelhante ao sistema de Pep de **Dragon Quest XI**. Cada especialização, porém, oferece um efeito distinto ao ativar essa forma especial, como ataques consecutivos, imunidade temporária, cura ou até ressurreição de todo o grupo. Assim, temos mais um fator a considerar na combinação de vocações.

Também houve a remoção das antigas classes de monstros. Com isso, os corações de criaturas, que antigamente serviam para desbloqueá-las, foram transformados em uma espécie de acessório, concedendo efeitos passivos variados, como dano de contra-ataque, uso automático de itens de cura ou aumento do poder mágico. Vale destacar que, na nova edição, esses itens passam a ser obtidos ao derrotar inimigos mais poderosos que os comuns, encontrados em pontos específicos dos cenários.



Cactiball Heart

The ferocious frame of mind to always give as good as one gets. An eye for an eye, a thorn for a thorn.

No. Carried 1

Category: **Monster Hearts**

Usable By:



Effect on Attributes

Maximum HP	0 (-)	Agility	0 (-)
Maximum MP	0 (-)	Deftness	0 (-)
Attack	0 (-)	Charm	0 (-)
Defence	0 (-)		
Magical Might	0 (-)		
Magical Mending	0 (-)		

Special Effects

- 100% chance of reflecting physical damage taken.

 Acquired From
  Equip/Unequip
  Show All

Por fim, a partir de certo ponto da história, o jogo libera um atalho para a troca de vocações a qualquer momento, eliminando a necessidade de retornar constantemente à Alltrades Abbey. Essa mudança torna a experimentação com builds muito mais fluida, nos incentivando a testar diferentes combinações até mesmo durante a exploração de uma dungeon.

Embora, à primeira vista, a restrição de habilidades pareça diminuir as possibilidades estratégicas, essa repaginação é, na verdade, extremamente bem-vinda. Ao tornar cada vocação mais focada e única, a obra evita o problema do original, em que o menu de habilidades acabava inflado com técnicas de classes que o jogador já nem utilizava. A possibilidade de combinar duas especializações simultaneamente reforça esse aspecto, permitindo criar builds versáteis.

Da mesma forma, a mudança nos corações de monstros, apesar de reduzir o número total de classes, se mostra muito interessante. Em vez de as vocações bestiais ofuscadas pelas humanas, esses artigos monstruosos permanecem úteis ao longo de toda a campanha e ampliam ainda mais as possibilidades de personalização.



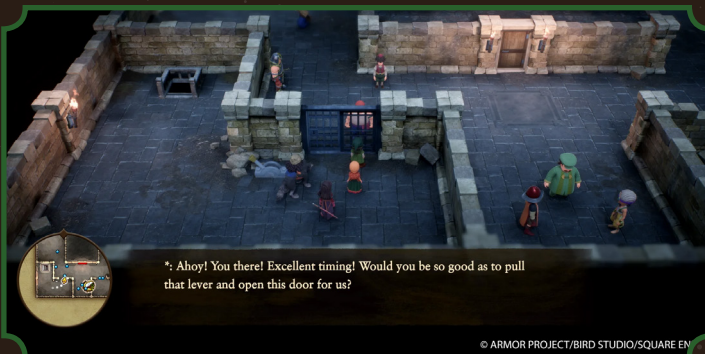


Reimaginado, principalmente, para um novo público

Mesmo com o sucesso comercial e de crítica no Japão, a recepção de Dragon Quest VII no Ocidente foi bem mais tímida. O visual simplista, o ritmo mais lento e a progressão pouco intuitiva em relação a coleta dos fragmentos acabaram afastando parte do público do nosso lado do globo. Reimagined deixa claro, desde o início, que seu objetivo é justamente aparar essas arestas e tornar a experiência mais acessível.



Como já visto, a mudança mais evidente está na forma de conduzir o jogador, com a localização dos fragmentos sendo amplamente facilitada e o objetivo principal sendo marcado. Já no combate, tivemos a remoção do inventário individualizado e da impossibilidade de escolher alvos específicos em grupos de inimigos idênticos. Uma das decisões mais radicais, no entanto, é a eliminação de consequências práticas para a morte de personagens: quando um aliado é derrotado, ele retorna automaticamente com um de HP após o fim da batalha.



Tradicionalmente, Dragon Quest nunca foi conhecido por uma dificuldade muito punitiva, mas por entregar um desafio baseado na gestão de recursos. Como os itens de recuperação de MP são raros, o avanço por dungeons exige planejamento cuidadoso até alcançar um ponto de cura ou salvamento. Nesse contexto, magias intermediárias e avançadas, especialmente as de ressurreição, desempenhavam um papel crucial, ao mesmo tempo em que aumentam a pressão sobre o consumo de pontos de magia.

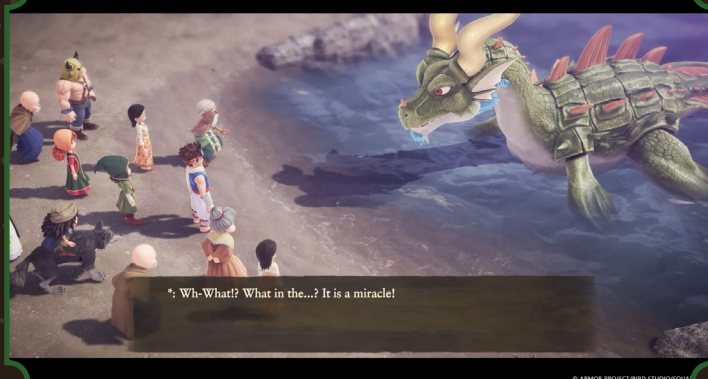
Ao remover a necessidade de lidar com aliados caídos após cada combate, parte dessa tensão se esvai, uma vez que basta restaurar o grupo com ervas medicinais — itens abundantes ao longo da campanha e facilmente adquiridos nas lojas. Curiosamente, essa simplificação convive com um sistema de dificuldade customizável, que permite ajustar o dano causado e recebido, a quantidade de experiência obtida e até mesmo definir se o grupo deve ou não ser curado ao final das batalhas.



O fato de a recuperação automática de aliados nocauteados não ser uma opção alternável torna essa escolha de design questionável, já que ela poderia estar integrada ao painel de ajustes, permitindo que o próprio jogador definisse o nível de desafio desejado. Para as pessoas que não gostam de uma jornada totalmente guiada, também não é possível remover as marcações de objetivo do mapa, como foi nos remakes em HD-2D de Dragon Quest [I](#), [II](#) e [III](#).



Embora veteranos da saga possam sentir que parte da gestão estratégica se diluiu, resultando em uma experiência consideravelmente mais fácil que a original, é inegável que essas mudanças aproximam a obra de um público novo. Nesse sentido, Reimagined provavelmente se torna o título mais recomendável para aqueles que sempre tiveram resistência a Dragon Quest por enxergarem alguns de seus elementos tradicionais como rígidos.



© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

Um RPG ambicioso em sua versão mais acessível

Dragon Quest VII Reimagined consegue revisitar um clássico com eficácia. A estrutura episódica, os dramas interessantes e o sentimento de aventura e descoberta permanecem intactos, enquanto a interface mais amigável e as mudanças no combate tornam a jornada mais convidativa. Ainda que certas decisões, como a recuperação automática de aliados derrubados, diluam parte da tensão e do desafio tradicionais da franquia, o resultado final é uma versão moderna e acessível de uma das aventuras mais ambiciosas da série. **B**



✓ Prós

- Narrativa extremamente agradável;
- Campanha muito mais acessível que a obra original;
- Como em outros jogos da franquia, a exploração é constantemente incentivada e recompensadora;
- Sistema de combate por turnos clássico e divertido, readaptado aos padrões atuais;
- A repaginação do sistema de vocações torna cada classe única, simplifica o acesso a especializações avançadas e reduz a poluição do menu com habilidades pouco utilizadas;
- Reformulação dos corações de monstros amplia as possibilidades de personalização;
- Devido às mudanças em elementos tradicionais que poderiam ser considerados rígidos por pessoas que não apreciam a franquia, o título se torna, provavelmente, o capítulo numerado mais convidativo para esse público.

✗ Contras

- Apesar da ótima dublagem em japonês, muitas cenas importantes não contam com vozes, gerando certa inconsistência na apresentação;
- Embora traga um sistema de dificuldade customizável, o título impõe algumas facilidades obrigatórias que não podem ser desativadas (como a ressurreição automática, que esvazia a tensão típica da gestão de recursos), o que acaba tornando a experiência consideravelmente menos desafiadora em comparação ao jogo original e à série como um todo;
- Ausência de legendas em português.



Dragon Quest VII Reimagined (PC/PS5/XSX/Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 05 de fevereiro de 2026

Nota **9.0**

Revista Nintendo Blast 193

A revista Nintendo Blast #193 retorna à terra dos Monties em meio a uma guerra e uma catástrofe em Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection.



E tem muito mais: comemoramos os 30 anos de Pokémon, jogamos e analisamos o belo Dragon Quest VII: Reimagined, os melhores RPGs do Switch 1 e 2 – parte 1 e mais!

Baixe já a sua!

#194 FEB 2026



gameblast.com.br

E comemoramos três décadas da maior franquia de todas

Trazemos os melhores RPGs do Nintendo Switch 1 e 2

Jogamos Dragon Quest VII: Reimagined e contamos tudo

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista