

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



BLAST 2025 AWARDS

#193 J A N
2026



Mario Tennis Fever

Eleva a rivalidade nas quadras com partidas intensas e cheias de ação

Cloud Strife

Retorna mais humano e complexo em Final Fantasy VII Remake

Análise

Pokémon Legends: Z-A Mega Dimension é doce, mas enjoativo

BLAST AWARDS 2025

O ano virou, mas a nossa paixão pelos games continua mais forte do que nunca! No Nintendo Blast, começamos 2026 celebrando tudo o que marcou 2025 com o **Nintendo Blast Awards 2025**, uma edição especial feita com carinho pela nossa equipe. Na matéria de capa, você confere o Jogo do Ano, o Momento Nintendo 2025 e muitos outros destaques. Também trazemos a prévia de **Mario Tennis Fever**, dicas de **Assassin's Creed Shadows**, o perfil de **Cloud Strife** de **Final Fantasy VII REMAKE** e muito mais. Boa leitura e um ótimo começo de ano! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

NINTENDO BLAST Editorial

DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR
DE PAUTAS
Leandro Alves



SUPERVISOR
DE REVISÃO
Vitor Tibério



DIRETOR DE
ARTE / CAPA
Leandro Alves



SUPERVISOR DE
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello



REDAÇÃO
Alan Murilo
Felipe Castello
Leandro Alves
Renzo Raizer



REVISÃO
Beatriz Castro
Cristiane Amarante
Mariana Marçal
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



03 | CAPA
Nintendo Blast
Awards 2025



17 | ESPECIAL
Expectativas para o
Switch 2 em 2026



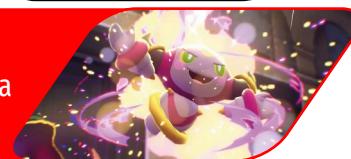
24 | PRÉVIA
Resident Evil Requiem
(Switch 2)



33 | PRÉVIA
Mario Tennis Fever
(Switch 2)



43 | ANÁLISE
Pokémon Legends: Z-A - Mega
Dimension (Switch/Switch 2)



50 | ANÁLISE
Final Fantasy VII REMAKE
Intergrade (Switch 2)



60 | PERFIL
Cloud Strife (Final Fantasy
VII Remake Intergrade)



66 | DICAS E TRUQUES
Assassin's Creed
Shadows (Switch 2)





por Leandro Alves

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Felipe Castello

BLAST 2025 AWARDS

Chegamos ao **Nintendo Blast Awards 2025**, um momento especial construído a partir da votação da nossa querida equipe Nintendo Blast. Neste ano, ampliamos o número de categorias e troféus, refletindo um período mais diverso, intenso e movimentado para a indústria. Também celebramos o primeiro ano do Nintendo Switch 2, um marco que já nos faz olhar para o futuro com ainda mais expectativa. Nem tudo foi perfeito — a Big N nem sempre acerta —, mas essas histórias, acertos e tropeços, ajudam a construir o cenário que será celebrado nos prêmios a seguir.

Nossa votação segue uma regra clara: participação livre de toda a equipe. Em cada categoria, iniciamos com alguns palpites e sugestões, deixando o espaço aberto para que cada participante possa adicionar aquilo que considerar realmente merecedor do destaque. Com isso definido, é hora de irmos direto ao que interessa: as categorias do **Nintendo Blast Awards 2025**.



Expectativas para 2026

Vencedor: *Fire Emblem: Fortune's Weave* (58,3% dos votos)

Indicados: *Dragon Quest VII Reimagined* (16,7%)

Mario Tennis Fever (8,3%)

Yoshi and the Mysterious Book (8,3%)

Pragmata (8,3%)

Fire Emblem: Fortune's Wave conquistou a primeira colocação e não é por acaso. A franquia segue ganhando cada vez mais espaço a cada novo lançamento, consolidando o RPG tático da Nintendo como um dos pilares do gênero. O trailer, por sua vez, deixou os fãs com uma pulga atrás da orelha: afinal, existe uma conexão com ***Fire Emblem: Three Houses***? Essa e outras teorias são exploradas em uma matéria especial na **Nintendo Blast #190**, que você não pode deixar de conferir.





Melhor Third Party

Vencedor: Hollow Knight: Silksong (50% dos votos)

Indicados: Octopath Traveler 0 (16,7%)
 Hades II (16,7%)
 Cyberpunk 2077: Ultimate Edition (8,3%)
 Persona 3 Reload (8,3%)

Hollow Knight: Silksong levou a melhor com 50% dos votos, consolidando-se de forma disparada como o melhor game third-party lançado para o Nintendo Switch neste ano. E não é exagero: Silksong é uma verdadeira obra-prima. Seu gameplay desafiador é repleto de detalhes e cuidadosamente equilibrado, enquanto a direção de arte se mostra impecável em cada cenário, menu e personagem, cativando o jogador a todo momento – mesmo diante das inúmeras dificuldades e obstáculos pelo caminho. Assim como seu antecessor, Silksong se firma como uma das grandes maravilhas dos games e certamente será lembrado por muitos anos. E a Team Cherry não parou por aí: uma expansão gratuita já está a caminho, e nós seguiremos de olho em cada novidade.





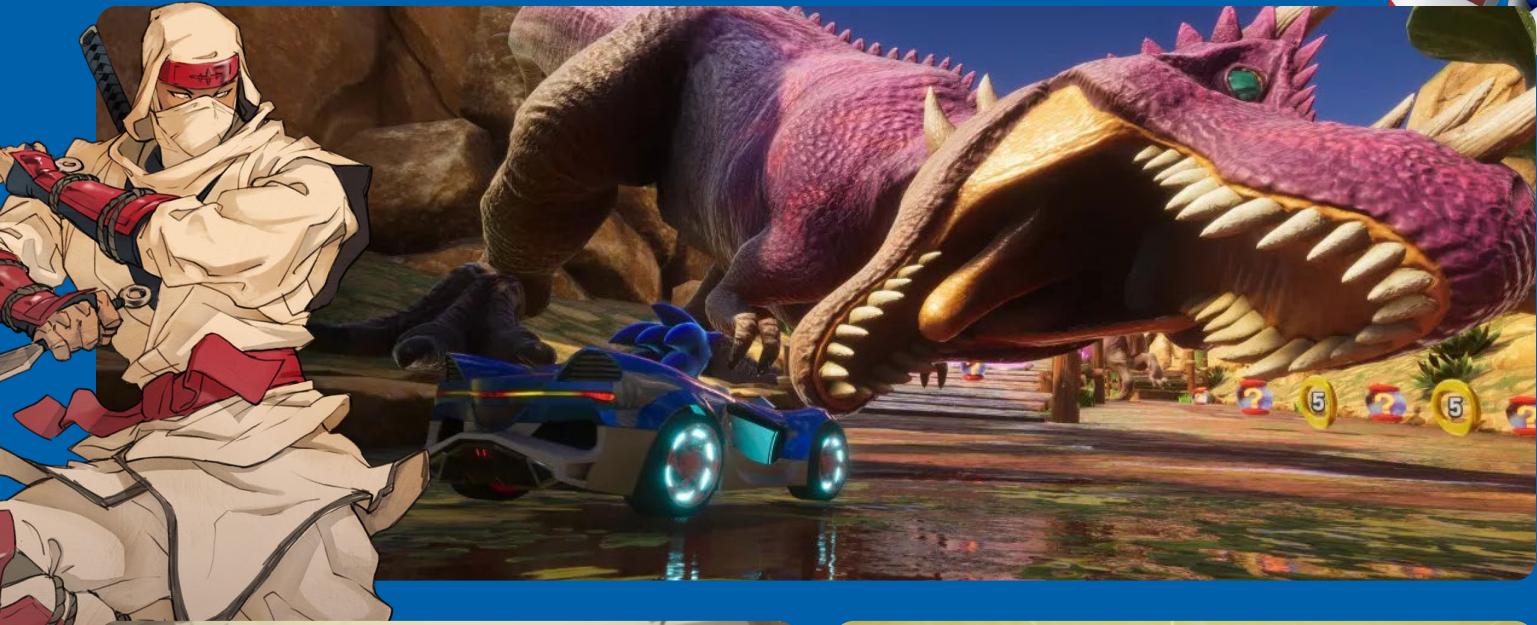
Melhor Suporte Third Party

Vencedor: **Sega** (33,3% dos votos)

Indicados: Square Enix (25%)
Atlus (25%)
Ubisoft (8,3%)
Capcom (8,3%)



A disputa foi acirrada, mas a **SEGA** conquistou o prêmio de **Melhor Suporte Third Party**, e não é difícil entender o porquê. Ao longo de 2025, a empresa manteve uma presença constante e relevante no ecossistema Nintendo, com uma sequência sólida de lançamentos que agradaram diferentes públicos. Títulos como **Sonic X Shadow Generations**, **Sonic Racing: CrossWorlds** e **SHINOBI: Art of Vengeance** mostram o cuidado com franquias clássicas, enquanto a chegada da série **Yakuza** ampliou ainda mais o alcance e a diversidade do catálogo. Foi um ano praticamente dominado pela **SEGA**, que soube apoiar a plataforma com consistência, qualidade e variedade. Parabéns à **SEGA** pelo excelente trabalho – e que esse suporte continue ainda mais forte em 2026!





Melhor Indie

Vencedor: Hollow Knight: Silksong (58,3% dos votos)

Indicados: Hades II (25%)

Absolum (16,7%)

Ender Magnolia: Bloom in the Mist (0%)



Hollow Knight: Silksong conquistou o prêmio de Melhor Jogo Indie no Nintendo Blast Awards 2025 com total merecimento. Após anos de expectativa, a Team Cherry entregou uma experiência que não apenas honra o legado do primeiro *Hollow Knight*, mas o expande com personalidade própria, refinando o combate, o level design e a construção de mundo. *Silksong* prova que o cenário indie continua sendo um dos espaços mais criativos da indústria, oferecendo um jogo denso, desafiador e artisticamente marcante e, novamente, marcante!





Melhor Port para o Switch

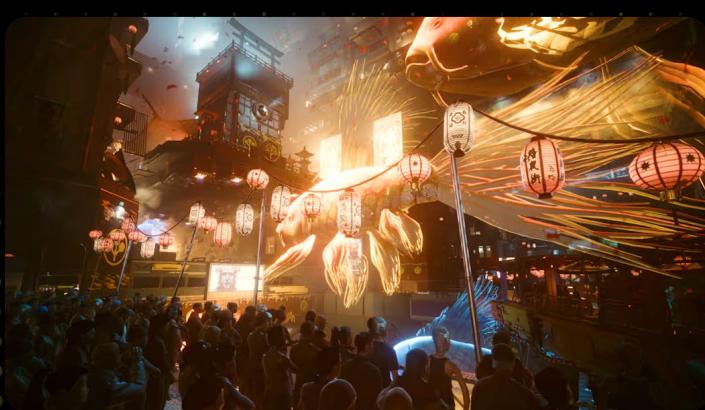
Vencedor: Cyberpunk 2077: Ultimate Edition (58,3% dos votos)

Indicados: Persona 3 Reload (25%)

Star Wars: Outlaws Gold Edition (16,7%)

*Cyberpunk
2077*

Cyberpunk 2077: Ultimate Edition é um jogo denso e repleto de conteúdo, e a versão lançada para o Switch 2 chega ainda mais completa ao incluir a expansão Phantom Liberty, totalmente dublada e legendada em português do Brasil. O game acompanha a história de V, um mercenário em ascensão em Night City que, após um trabalho que sai do controle, acaba ligado a um chip experimental capaz de mudar seu destino para sempre. A partir daí, cada decisão passa a ter peso, e o caminho para se tornar uma verdadeira lenda da cidade está inteiramente em suas mãos.





Momento do Ano

Vencedor: Lançamento do Nintendo Switch 2 (58,3% dos votos)

Indicados: Nintendo Direct de setembro (2025) (8,3%)
Trailer Super Mario Galaxy – O Filme (0%)



O **Nintendo Switch 2** mostrou sua força ao longo do ano, figurando entre os assuntos mais comentados de 2025 – e segue sendo um dos temas mais debatidos até hoje. E não é por acaso. O novo console faz jus a tudo o que foi dito antes do lançamento: com um hardware mais parrudo, vem entregando experiências mais atuais e alinhadas à nova geração de jogos. Prova disso é a confirmação de títulos de peso, como Resident Evil Requiem, chegando em day one. É ou não é motivo para comemorar? Somando-se a isso, a ampla compatibilidade com quase todo o catálogo do seu irmão mais velho, o Nintendo Switch, além de versões aprimoradas de diversos jogos, o Switch 2 se consolida como um videogame robusto e de grande relevância no mercado.



Vacilo do Ano

Vencedor: Preço de Mario Kart World (50% dos votos)

Indicados: Remakes a preço cheio (25%)
Ausência de mais games GC no Switch Online (16,7%)
Escassez de Switch 2, Pro controller, câmera no lançamento (8,3%)

A Big N não escapou ilesa. Tivemos alguns tropeços ao longo do ano, mas o mais votado foi o preço de R\$ 499,90 de **Mario Kart World**. Sim, nós também achamos esse valor fora da curva. Talvez o fechamento da eShop brasileira e uma política mais clara de regionalização de preços para o nosso mercado fossem caminhos interessantes a se considerar. Contudo, isso não aconteceu – ao menos por enquanto. Quem sabe no futuro? Fica aqui o nosso apelo: Dona Big N, por favor, atenda ao pedido dos fãs brasileiros!





Melhor Jogo de Corrida

Vencedor: *Mario Kart World* (81,8% dos votos)

Indicados: *Sonic Racing CrossWorlds* (8,3%)
Kirby Air Riders (0%)
Fast Fusion (0%)



Mario Kart World começou cercado de muita polêmica – desde o preço até a proposta de mundo aberto e as longas pistas retas, que dividiram a opinião dos jogadores. No entanto, com o passar do tempo, o jogo recebeu diversas atualizações que deixaram claro que a equipe de desenvolvimento estava, de fato, ouvindo a comunidade. As pistas foram retrabalhadas, as retas excessivamente longas foram reduzidas e novas adições muito bem-vindas enriqueceram a experiência. Hoje, *Mario Kart World* se consagra como o grande vencedor, levando o prêmio de Melhor Jogo de Corrida no Blast Awards 2025, deixando *Kirby Air Riders* e *Fast Fusion* sem votos. É o verdadeiro papa-troféus!





Melhor Jogo de Luta

Vencedor: Street Fighter 6 Years 1-2 Fighters Edition (90,9% dos votos)

Indicados: Mortal Kombat: Legacy Kollection (9,1%)
Capcom Fighting Collection 2 (0%)



Marcando um retorno em grande estilo a uma plataforma Nintendo, **Street Fighter 6: Years 1-2 Fighters Edition** chega com muita pancadaria, qualidade técnica e ótimo desempenho. Considerado por muitos como um dos melhores jogos de luta competitiva da atualidade, o título se destaca por suas mecânicas profundas e extremamente bem executadas, além de uma animação fluida e uma direção de arte impressionante. O pacote fica ainda mais completo com modos adicionais, como o World Tour, que permite ao jogador assumir o papel de protagonista, viajar pelo mundo de Street Fighter e até se tornar aluno de alguns dos maiores lutadores da franquia. Diante de tudo isso, fica fácil entender por que Street Fighter 6 levou esse prêmio.





Melhor RPG

Vencedor: Octopath Traveler 0 (25% dos votos)

Indicados: Persona 3 Reload (16,7%)
 Dragon Quest I & II HD-2D Remake (16,7%)
 Final Fantasy Tactics: The Ivalice Chronicles (16,7%)
 BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY HD Remaster (8,3%)
 Trails in the Sky 1st Chapter (8,3%)
 The Hundred Line – Last Defense Academy (8,3%)

Octopath Traveler 0 já se consagrou como uma grande franquia, alcançando recentemente a marca de 6 milhões de unidades vendidas e se firmando como pioneira na consagrada tecnologia 2D-HD. Neste novo capítulo, a fórmula evolui: em vez de acompanhar oito protagonistas, o jogo coloca você diretamente no centro da narrativa, assumindo o papel principal da história. A experiência aproveita elementos do enredo de **Octopath Traveler: Champions of the Continent**, sua versão mobile, e expande o mundo com mais de 30 personagens recrutáveis e jogáveis espalhados por Osterra. Somada a uma trilha sonora envolvente e marcante, essa combinação fez de Octopath Traveler 0 o vencedor do prêmio de Melhor RPG do Ano no Nintendo Blast Awards.





Melhor Jogo do Ano

Vencedor: Donkey Kong Bananza (58,3% dos votos)

Indicados: Hollow Knight: Silksong (16,7%)

Pokémon Legends Z-A (16,7%)

Mario Kart World (8,3%)

E o Prêmio do Ano vai para **Donkey Kong Bananza**! O que dizer desse jogo que eu amo pacas? Brincadeiras à parte, Donkey Kong Bananza é simplesmente incrível. Seu gameplay é gostoso, divertido e acessível, enquanto os visuais e cenários são belos, ricos e muito bem construídos, com texturas cuidadosamente aplicadas aos diferentes materiais do jogo. Os personagens são carismáticos, há bananas de sobra para coletar e aquele clima clássico da franquia está presente do início ao fim.

Mesmo com um nível de desafio mais baixo e alguns problemas de desempenho no trecho final no período de lançamento, Donkey Kong Bananza transborda criatividade. É nítido o carinho colocado pela equipe em cada detalhe e em cada camada da experiência – não se trata apenas de uma direção artística que enche os olhos, mas de pequenos elementos que puxam o jogador e remetem constantemente à identidade da franquia, seja pela trilha sonora, pelos inúmeros easter eggs ou pelas referências espalhadas pelo caminho. Donkey Kong Bananza é um título obrigatório na biblioteca de qualquer nintendista, especialmente dos fãs de Donkey Kong... e agora, também da Pauline!



Fechando o ano

O **Nintendo Blast Awards 2025** representa muito mais do que uma lista de vencedores. Ele é o retrato de um ano que vivemos intensamente – entre análises, debates internos, expectativas antes de cada anúncio e muitas horas jogando. Cada voto carrega um pouco da experiência individual de quem faz o Nintendo Blast acontecer todos os dias, refletindo não apenas números, mas histórias, preferências e memórias criadas ao longo de 2025.



Foi um ano de novidades importantes, de reencontros com franquias queridas e também de frustrações que geraram conversas necessárias. O primeiro ano do Nintendo Switch 2 marcou uma nova fase para a Nintendo, trazendo empolgação, dúvidas e aquela sensação familiar de estar no começo de algo grande. E acompanhar tudo isso de perto, discutindo, escrevendo e compartilhando com vocês, é o que torna esse trabalho tão especial.



Mais do que premiar jogos, este Awards celebra a paixão que nos une. A paixão por videogames, pela Nintendo e por construir, juntos, um espaço onde opiniões convivem, o entusiasmo é genuíno e cada lançamento vira pauta, conversa e lembrança. A todos que fazem parte da equipe Nintendo Blast e a você, leitor, que nos acompanha, comenta e confia no nosso trabalho: muito obrigado.



Seguimos para 2026 com o mesmo entusiasmo de sempre, prontos para jogar, analisar, criticar, elogiar e celebrar cada novo capítulo dessa história. Nos vemos no próximo Nintendo Blast Awards. ↗



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store e Amazon!





por Leandro Alves

Revisão: Beatriz Castro
Diagramação: Walter Nardone

Expectativas para o Switch 2 em 2026

O ano de 2026 é potencialmente grande por tudo o que o Nintendo Switch 2 é capaz de fazer e entregar em matéria de hardware e competência, tratando-se, é claro, de um videogame híbrido. Pensando por esse lado, é crível dizer que diversas franquias de peso podem — e devem — pousar na nova plataforma da Nintendo. Sendo assim, resolvi começar o ano com uma matéria que traz as minhas expectativas, e creio que de muitos, para o Nintendo Switch 2 ainda em 2026, além de jogos já confirmados.

Final Fantasy VII REMAKE Intergrade



O peso absurdo que esse jogo traz para a biblioteca do Nintendo Switch 2 é inegável. Estamos falando de um dos games que marcou gerações de jogadores pelo mundo, seja por sua criatividade narrativa, pelo modo de batalha ou pelos visuais estonteantes. Pensando por esse lado, existe ainda uma possibilidade muito grande de surpresas: quem sabe *Rebirth* não dê as caras no final do ano? Ou até mesmo um lançamento do terceiro game da trilogia junto às demais plataformas, em *day one*? É um caso a se pensar.

Contudo, vamos manter os pés no chão e aproveitar essa verdadeira obra de arte, agora com a possibilidade de levá-la para jogar onde quiser.



Resident Evil Requiem



Resident Evil sempre esteve presente na minha vida como jogador de videogame, seja em conversas com amigos e primos, seja nas experiências pessoais com a franquia. Um game que sempre trouxe curiosidade, tensão e memórias que permanecem intactas até hoje. *Resident Evil Requiem* chega comemorando os 30 anos da franquia, trazendo novamente o retorno às origens ao unir a tecnologia atual e uma cinematografia moderna, conectando os pontos altos da série.

Para melhorar ainda mais, o título terá lançamento mundial, incluindo o Nintendo Switch 2, o que já é motivo para comemorar em dobro. E agora podemos comemorar em triplo: *Resident Evil 7* e *Resident Evil Village* também estão a caminho, aumentando ainda mais a já extensa lista da franquia no portátil da Nintendo. Já preparou a pasta só com games da série?



Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection



Monster Hunter é outra grande franquia da Capcom que abraça uma enorme base de jogadores. Inicialmente um game de nicho, a série principal alcançou um sucesso absurdo ao longo dos anos. Apesar disso, a franquia principal nunca me pegou totalmente — e não encare isso como um demérito. Não se trata de um jogo ruim, apenas não faz muito o meu estilo, talvez eu ainda precise dar outra chance.

Por outro lado, a linha *Stories* me conquistou desde o primeiro game, lançada originalmente para o Nintendo 3DS e que chegou recentemente ao Nintendo Switch. Aqui você não caça os *Monsties*, mas os doma e luta ao lado deles, com um belíssimo visual em *cel shading* e um enredo contagiante. O terceiro game chega em março de 2026 e traz uma guerra entre nações, demonstrando grande potencial narrativo, além de batalhas de turno dinâmicas, como já é tradição da série.



Novo game de Star Wars

Diante da boa recepção de *Star Wars: Outlaws*, não é difícil acreditar que mais jogos da franquia estejam a caminho. Seja em novos títulos ou até mesmo em ports de *Star Wars Jedi: Fallen Order*, *Star Wars Jedi: Survivor* e do terceiro game que deve fechar a trilogia da EA. Isso também abre espaço para produções pensadas especificamente para o Switch 2, aproveitando recursos como o modo mouse e outras tecnologias do console.



O fato é simples: *Star Wars* nunca é demais. Histórias para serem vividas não faltam nesse universo tão rico. Algo no estilo *Ahsoka* faria muito sentido. Fica o recado, EA.

Pokémon – Décima geração



É sabido por quem navega pelas profundezas da internet que possivelmente teremos a décima geração dos monstros de bolso ainda este ano, e o trigésimo aniversário da franquia só reforça essa possibilidade. Assumindo que o novo game seja exclusivo da nova geração da Nintendo, fica aqui o pedido de fã: que este seja um jogo verdadeiramente bem desenvolvido, sem as polêmicas das últimas gerações.



Talvez seja pedir demais da Game Freak, mas todo fã sempre acredita... mais ou menos. Com um hardware mais robusto, o nível de elementos e condições para este se tornar o melhor jogo da série não soa como exagero. Tudo, no entanto, depende da criatividade e do esforço da equipe responsável.

Ainda pensando no aniversário, arrisco dizer que **Pokémon Colosseum** e **Pokémon XD: Gale of Darkness** podem dar as caras como forma de comemoração dessa data icônica. Fica a expectativa e, claro, a torcida.

Um novo Zelda



Aqui a torcida é totalmente parcial e carregada de desejo. *The Legend of Zelda* é, sem dúvidas, a minha franquia favorita desde sempre no mundo dos videogames. Sim, eu sei: talvez essa seja a aposta menos crível até aqui – um novo Zelda já no segundo ano do Switch 2.

Mas **Echoes of Wisdom** foi uma surpresa. A Nintendo simplesmente chegou e jogou isso na nossa cara sem pestanejar. Também é perfeitamente possível vermos um remaster ou remake de títulos como **The Wind Waker**, **Twilight Princess** ou, quem sabe, **Ocarina of Time**. É a Nintendo sabendo fazer dinheiro com certa facilidade – e nós sabendo cair com prazer.



Fire Emblem: Fortune's Weave

FIRE EMBLEM
Fortune's Weave

Este é, pessoalmente falando, o game mais aguardado da Nintendo. Amo a franquia e sempre quis ter a oportunidade de jogar os títulos mais antigos. Para mim, é sempre uma grata surpresa quando um trailer de *Fire Emblem* é revelado, mas esse último foi ainda mais significativo.

Nele, já é possível enxergar diversas ligações com *Fire Emblem: Three Houses*, meu favorito da série, seja pela história mais madura, pelos conflitos sociais, econômicos e políticos, pelo desenvolvimento dos personagens ou pelas batalhas mais refinadas, com maior liberdade de classes.

Fortune's Weave traz à tona diversos pontos soltos de *Three Houses* e, quem sabe, até o retorno do protagonista Byleth. O visual gráfico ainda foi pouco mostrado, mas já aparenta evoluir aquilo que vimos anteriormente. Ainda há muito a ser revelado, e espero sinceramente que um *Nintendo Direct* focado no título seja apresentado antes de seu lançamento.

Com o lançamento de *Fortune's Weave*, este também seria um momento perfeito para a chegada de *Fire Emblem: Path of Radiance* ao catálogo do GameCube no Switch Online, um game que sempre tive muita vontade de jogar, mas que, por diferentes motivos, nunca foi possível.



Futuro promissor



Olhando para tudo isso, é impossível não se empolgar. O Nintendo Switch 2 chega a 2026 carregando não apenas um hardware mais robusto, mas também uma promessa clara de amadurecimento. A sensação é de que a Nintendo aprendeu muito com o sucesso do Switch original e agora parece pronta para dar o próximo passo, equilibrando inovação, identidade e ambição técnica.

Existe também um fator emocional muito forte nesse início de geração. Cada novo console da Nintendo representa um recomeço, uma nova fase cheia de possibilidades. É imaginar franquias que fizeram parte da nossa história sendo revisitadas, expandidas e, em alguns casos, reinventadas, agora com menos limitações técnicas e mais liberdade criativa.

Se 2026 será o ano da consolidação definitiva do Switch 2, ainda é cedo para afirmar. Mas uma coisa é certa: motivos para acreditar não faltam. Seja revisitando mundos que já amamos ou descobrindo novas histórias, o Nintendo Switch 2 tem tudo para ser o palco de experiências memoráveis. Como jogador, fã e alguém que acompanha essa indústria de perto, olhar para o futuro nunca foi tão empolgante — e aquela sensação boa de que grandes jogos, grandes histórias e grandes momentos estão logo ali, à distância de um botão Power. 



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



por **Leandro Alves**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello



RESIDENT EVIL

requiem

Tudo o que já sabemos sobre o novo capítulo da franquia

Resident Evil Requiem é o nono título da franquia numerada, desenvolvido pela Capcom com foco no survival horror clássico, aproveitando os 30 anos da série para entregar um capítulo marcante e carregado de significado.

O game tem lançamento marcado para 27 de fevereiro de 2026, com estreia mundial em diversas plataformas, incluindo o Nintendo Switch 2, trazendo gráficos e animações de alto realismo graças à consagrada RE Engine.

História e ambientação

O título se passa 30 anos após o incidente em Raccoon City — uma escolha que parece tudo menos coincidência —, trazendo novamente esse cenário icônico agora em ruínas e aprofundando ainda mais seu contexto, história e os contos que permeiam a saga.



A campanha começa com **Grace Ashcroft**, uma analista técnica do FBI e filha de Alyssa Ashcroft (vista em Resident Evil Outbreak), que precisa investigar uma série de mortes causadas por doenças misteriosas. Esses eventos podem estar diretamente ligados ao passado da Umbrella Corporation — a megacorporação farmacêutica e tecnológica criada oficialmente para desenvolver medicamentos, mas que, por trás da fachada, conduziu pesquisas biológicas e armamentistas, sendo responsável pela criação do T-Vírus, G-Vírus, entre outros — e ao terror biológico que marcou a série ao longo dessas três décadas.





A Capcom descreve Requiem como um título que busca resgatar o medo e a tensão que definiram os primeiros jogos, equilibrando o horror psicológico com momentos de ação cinematográfica, unindo o melhor dos dois mundos.

Elenco até o momento

O game conta, até agora, com dois protagonistas de peso. Existem ainda vazamentos sobre personagens não anunciados que indicam a presença de mais figuras importantes na trama, mas prefiro não me aprofundar nesse ponto enquanto não houver confirmação oficial por parte da Capcom.

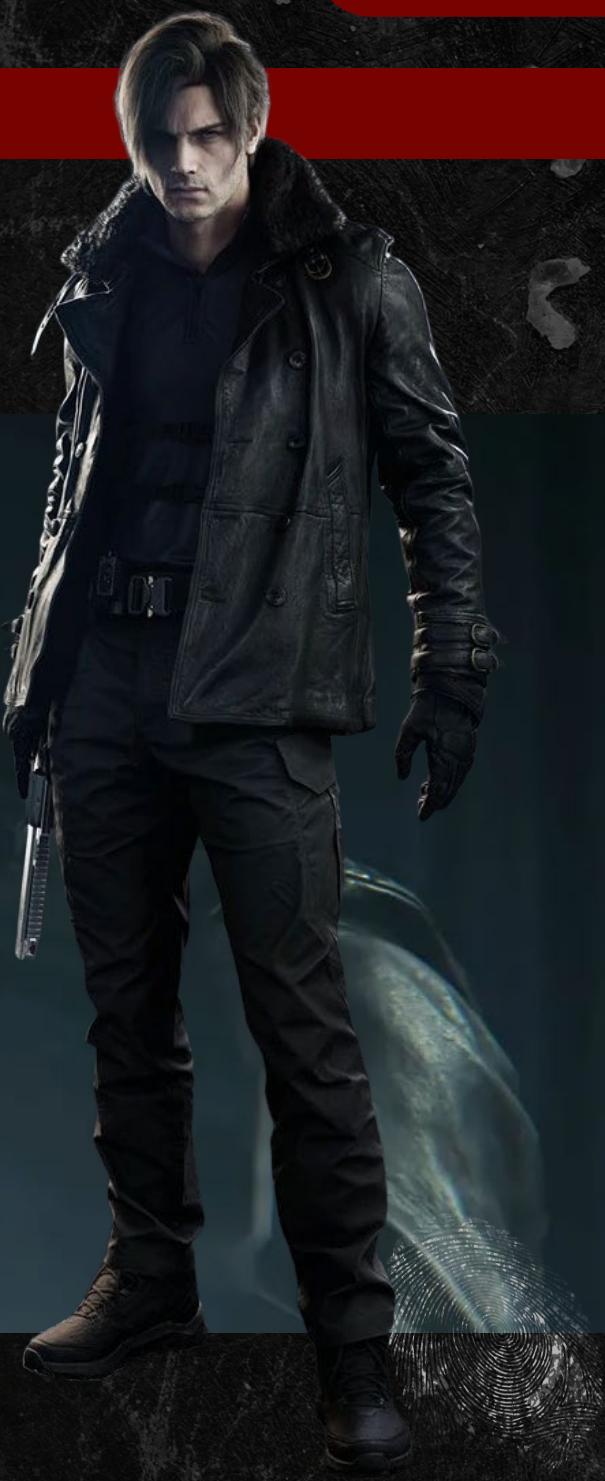
Grace Ashcroft

Protagonista da história, Grace é interpretada pela modelo Julia Pratt e representa uma nova geração dentro do universo Resident Evil, conectada diretamente a personagens e eventos do passado.



Leon S. Kennedy

Confirmado recentemente no [terceiro trailer](#), Leon retorna como personagem jogável e coprotagonista, com papel significativo em boa parte da história ao lado de Grace, reforçando a ligação entre o passado e o presente da franquia.



O que esperar

A Capcom tem mantido muitos detalhes de gameplay a sete chaves, mas já existem alguns pontos de especulação bastante fortes. Segundo rumores, o jogo deve contar com modos em primeira e terceira pessoas, possivelmente ligados aos diferentes protagonistas ou a situações específicas da campanha.



Os zumbis clássicos da série retornam, acompanhados de novos inimigos aterrorizantes. Requiem se dedica a manter o jogador em constante estado de tensão, apostando no terror psicológico, na exploração cuidadosa dos cenários, na administração de recursos, em puzzles e em encontros de alto risco — equilibrando momentos claustrofóbicos com sequências de ação mais intensas quando necessário.



Falando em gerenciamento de recursos, a Capcom já confirmou que não haverá a figura do mercador, como visto em Resident Evil Village. A decisão foi tomada para reforçar ainda mais o clima de horror e sobrevivência, evitando que o jogador se sinta confortável demais durante a progressão.

O produtor e o diretor do projeto também já comentaram sobre as dificuldades e responsabilidades de revisitá Raccoon City, um dos maiores pilares da identidade de Resident Evil. Requiem esteve em desenvolvimento por vários anos, com a Capcom explorando diferentes ideias até chegar à sua versão final — uma que claramente retorna às raízes da franquia.



Direção de arte de tirar o fôlego

Graças à RE Engine, Requiem promete um visual cinematográfico, com detalhes impressionantes em personagens, ambientes e efeitos realistas, como expressões faciais, suor e comportamento corporal, elevando ainda mais a imersão na atmosfera proposta pelo jogo.



O retorno a Raccoon City também traz um forte sentimento nostálgico, com áreas urbanas destruídas, corredores sufocantes e uma ambientação que remete diretamente aos títulos que consagraram a franquia nos anos 1990 e 2000. Como mencionei anteriormente, é justamente essa união dos elementos mais marcantes da série que cria um potencial único, capaz de agradar tanto aos fãs antigos quanto aos novos jogadores.

A Capcom já provou sua competência ao longo dos anos, tanto no Switch original quanto no novo hardware da Big N. Já temos jogos de grande escala rodando muito bem no Switch 2, como [Cyberpunk 2077: Ultimate Edition](#), [Hogwarts Legacy](#) e o recém-lançado [Final Fantasy VII: Remake Intergrade](#). Diante disso, é justo esperar uma experiência sólida e tecnicamente competente de Resident Evil Requiem no Switch 2.





Expectativas e recepção inicial

Desde o anúncio, Resident Evil Requiem já deixou claro o peso que carrega. O jogo rapidamente ultrapassou a marca de 4 milhões de adições às listas de desejos ao redor do mundo, consolidando-se como um dos títulos mais aguardados de 2026. Esse interesse imediato reforça não apenas a força da franquia, mas também a curiosidade do público em relação ao caminho que a Capcom decidiu seguir neste novo capítulo.

A recepção inicial ao trailer e às informações divulgadas foi bastante positiva, especialmente entre aqueles que sentiam falta de um Resident Evil mais focado no survival horror clássico. O clima mais sombrio, a tensão constante e a promessa de uma experiência mais voltada à sobrevivência reacenderam aquela sensação de medo e insegurança que marcou os jogos mais emblemáticos da série – e, honestamente, é exatamente isso que muitos de nós estávamos esperando.

Quando o terror revisita suas próprias origens

Resident Evil Requiem estreia em 27 de fevereiro de 2026 e representa um retorno ambicioso ao survival horror clássico, trazendo de volta elementos icônicos como Raccoon City, zumbis e uma tensão sufocante, ao mesmo tempo em que atualiza a série com tecnologia moderna e uma narrativa mais cinematográfica.

A presença de protagonistas como Grace Ashcroft ao lado de Leon S. Kennedy combina passado e futuro da franquia, abrindo espaço para novas histórias dentro do universo Resident Evil – tudo sob a promessa de um réquiem não apenas para os mortos, mas também para os antigos medos que nunca deixaram de assombrar os fãs. 

RESIDENT EVIL

requiem

Resident Evil Requiem (Switch 2)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Survival Horror, Ação, Aventura

Lançamento 27 de fevereiro de 2026



Guias Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



por **Felipe Castello**

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Felipe Castello

MARIO TENNIS Fever

Eleva a rivalidade nas quadras com partidas intensas e cheias de ação

Anunciado como exclusivo para o Switch 2, no Nintendo Direct de setembro do ano passado como parte da celebração de 40 anos do lançamento de Super Mario Bros., **Mario Tennis Fever** promete retomar as mecânicas que funcionaram em seu antecessor e introduzir uma boa variedade de novos modos e mecânicas nas quadras do Reino do Cogumelo. Trazemos uma prévia completa do novo título de tênis do bigodudo, a partir de informações já divulgadas pela Big N. Que comecem os jogos!

Lotando as quadras de personagens

Mário *Tennis Fever* já tem 38 personagens jogáveis confirmados, o maior número da série até o momento. Entre as novidades estão personagens como Goomba, Ledrão e Baby Wario, além do nunca antes visto (e levemente bizarro) Baby Waluigi. Os veteranos marcarão presença, claro, com nomes como Mario, Luigi, Peach, Daisy, Pauline, Toad, Bowser e Yoshi.



Também teremos a estreia dos novos designs de Donkey Kong e Diddy Kong em um título, depois de **Donkey Kong Bananza**, e é possível observar, nos últimos minutos do trailer geral lançado pela Nintendo, a estrelinha Lumalee em jogo. A presença da personagem parece ser um aceno da Big N para aproximar ainda mais o universo dos jogos com o dos filmes, já que Lumalee teve destaque com seus momentos cômicos em Super Mario Bros. O Filme.

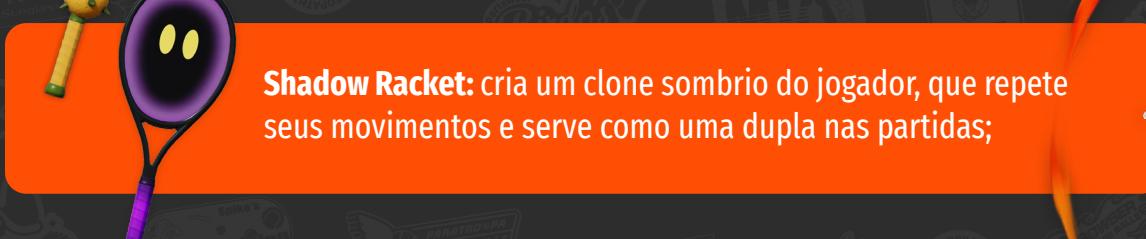
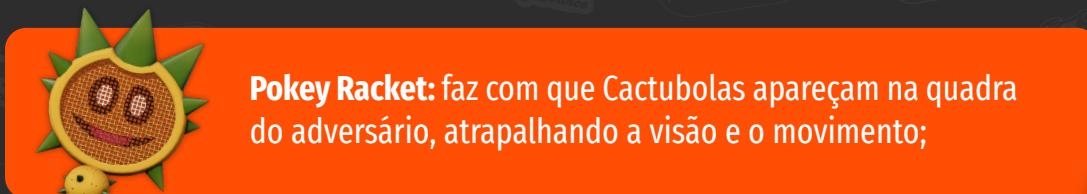


Como Lumalee não aparece na tela de seleção de personagens mostrada no trailer, fica o mistério: teremos ainda mais personagens a serem revelados? A Luma azulada fará uma aparição específica em algum modo de jogo ou, ainda, será uma variação da Luma amarela, jogável nos últimos títulos da série?



Muita ação com as Fever Rackets

Outra grande novidade – e o maior destaque do título – são as Fever Rackets: raquetes especiais que liberam os poderosos Fever Shots (chamados, até o momento, de Golpes Eufóricos) ao terem suas barras de energia preenchidas ao longo das partidas. Algumas das raquetes especiais já reveladas são:





Os efeitos dos Fever Shots se mantém mesmo que a bola seja rebatida pelo oponente, o que promete deixar as partidas ainda mais acirradas. Por sinal, também será possível realizar um Fever Shot junto ao parceiro de quadra, nas partidas em dupla, amplificando ainda mais o efeito do ataque.



Outro aspecto inédito para a série será o fato de que os personagens terão pontos de vida (HP). Se um personagem for atingido pelos efeitos de um Fever Shot ou por obstáculos na quadra, perderá pontos de vida; se esses pontos forem esgotados em partidas em dupla, o jogador ficará fora da quadra até se recuperar; nas partidas individuais, haverá uma penalidade na velocidade de movimento do personagem.





Também será possível, claro, jogar sem as Fever Rackets e seus ataques especiais – mas parece que a diversão será garantida com os novos equipamentos, ainda mais combinados com os movimentos já vistos na série como slices, topspins e lobs.

Modos de jogo de sobra

Fever também contará com inúmeros modos de jogo, incluindo alguns que apareceram pela primeira vez em *Mario Tennis Aces* (como o Swing Mode, que permite jogar com controles de movimento em vez de botões) e outros que já são clássicos da série de tênis, como o Ring Shot, em que os jogadores devem fazer a bola passar por anéis para ganhar pontos.



O clássico Tournament retorna, no qual os jogadores competem entre si pelo troféu do campeonato, dessa vez narrado por uma das Flores Tagarelas de **Super Mario Bros. Wonder**. Já alguns dos modos introduzidos em Fever são:



Trial Towers: modo estrelado pelos bebês, em que subimos uma torre ao vencer vários desafios contra Bowser;



Forest Court Match: modo no qual várias Plantas Piranha brotam do chão e, ao serem alimentadas pelas bolas de tênis, fazem crescer grama e aumentam o tamanho da quadra durante aquela partida;



Pinball Match: modo em que vários elementos de pinball aparecem pela quadra e influenciam a trajetória da bola;



Racket Factory Match: partidas realizadas em uma fábrica de raquetes, onde várias Fever Rackets aparecem pela quadra e podem ser utilizadas pelos jogadores;





Wonder Court Match: modo em que as partidas são afetadas por efeitos especiais vindos diretamente de Super Mario Bros. Wonder, como canos que aumentam de tamanho e bloqueiam a rede ou Plantas Piranha dançantes que atrapalham os jogadores.



Por fim, temos o famigerado **Adventure Mode**, que, apesar de ter retornado em Aces, não trouxe grandes novidades. Agora, a história parece ser mais interessante: Mario e seus amigos são transformados em suas versões bebês por uma força misteriosa e deve repreender os movimentos e ataques especiais do tênis para recuperarem suas formas originais.



No modo, vários chefões da série Mario marcarão presença, como a já conhecida Petey Piranha e o rei-cobra Hisstocrat, que, até então, só havia aparecido em **Super Mario 3D World** e em seu **port para Switch**. Junto das várias referências a Wonder, Fever parece apostar nos diversos inimigos e cenários encontrados nos jogos da franquia do encanador para enriquecer o título, indo muito além da série de tênis.



Jogando com amigos e outras funcionalidades

Por fim, Fever poderá ser jogado por até quatro jogadores simultâneos, no mesmo console ou em consoles diferentes (via Local Play). Além disso, um único jogador poderá utilizar o GameShare para que outros jogadores que não possuem o título também entrem na brincadeira, inclusive utilizando o Switch original e o Switch Lite na jogatina.



Já o modo online contará com várias regras customizáveis, além das já consagradas partidas online, e também com um sistema de partidas ranqueadas.

Foi revelado, ainda, que o título será compatível com os amiibos da série Super Mario, desbloqueando designs exclusivos para as bolas utilizadas nas partidas. Ao que tudo indica, essa mudança é apenas estética, não afetando a jogabilidade.



A febre do tênis chega ao Switch 2

Com modos e mecânicas que já funcionavam bem nos jogos anteriores da série, novas funcionalidades, um novo modo história, movimentos especiais inéditos e inúmeras referências a outros jogos estrelados por Mario e seus amigos, **Mario Tennis Fever** tem tudo para ser uma grande celebração dos jogos de tênis do encanador. Por aqui, já estamos preparando as raquetes para toda a ação que o título promete proporcionar. Nos vemos nas quadras! 



Mario Tennis Fever (Switch 2)
Desenvolvedor Nintendo, Camelot
Gênero Esporte, Aventura
Lançamento 12 de fevereiro de 2026

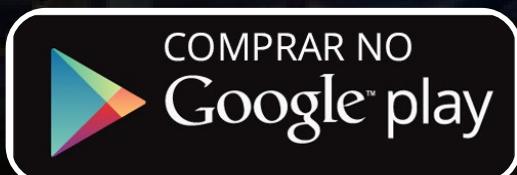


Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

Zelda: 30 anos de aventuras

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!





SWITCH

SWITCH 2

por Alan Murilo

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

Pokémon Legends: Z-A – Mega Dimension é um DLC que repete os erros e acertos do jogo base

Anunciado antes mesmo do lançamento do jogo base, **Pokémon Legends: Z-A – Mega Dimension** traz a promessa de expandir ainda mais o conteúdo pós-jogo de *Legends: Z-A*, introduzindo uma série de misteriosos portais dimensionais pela cidade de Lumiose. No entanto, apesar de trazer novidades e megaevoluções interessantes (que certamente agradarão aos fãs mais fervorosos da franquia), este conteúdo adicional pago acaba pecando em alguns pontos cruciais, impedindo assim uma recomendação mais ampla. Confira a nossa análise!

Conhecendo um lado diferente de Lumiose

Ao longo de sua história, *Pokémon Legends: Z-A – Mega Dimension* apresenta novos (e também alguns conhecidos de longa data) personagens à Equipe MZ. De todos, o principal é a eloquente **Ansha**, que detém uma grande amizade com o pokémon mítico **Hoopa**.

Inicialmente, a jovem procura os protagonistas para que eles a ajudem a preparar alguns donuts especiais para o enigmático monstro. Quando a missão é concluída, vem a grande surpresa: o doce ativa os poderes do pokémon lendário, abrindo temporariamente um portal mágico para a Hyperspace Lumiose, uma dimensão alternativa da famosa cidade de Kalos.



Com isso, Ansha revela aos heróis o seu verdadeiro desejo: explorar o hiperespaço para reencontrar um pokémon lendário que viu no passado, capturá-lo e entregá-lo à sua mãe. Como a **Equipe MZ** jamais ignoraria um pedido sincero, começa então a sua aventura extradimensional para ajudar Ansha e também para solucionar o mistério por trás dessa outra realidade. Pronto para a missão?



Entre donuts e portais espaciais, novos desafios e Pokémons para encontrar



Com a descoberta do Hyperspace Lumiose, outros portais começam a surgir aleatoriamente pela cidade, indicando uma perigosa e preocupante fusão entre as realidades. Com isso, o ciclo de progressão deste DLC envolve alimentar Hoopa com donuts para poder explorar a dimensão alternativa e, uma vez lá dentro, procurar formas de impedir que o caos se instaure progressivamente.

A mecânica de criação das iguarias é bastante interessante, justamente porque a qualidade do prato indica por quanto tempo o portal mágico ficará aberto para exploração. Em resumo, quanto mais calórico um donut for, mais poderoso se tornará Hoopa para criar as aberturas no espaço-tempo e mais tempo o jogador terá no hiperespaço, de modo que berries de qualidade são indispensáveis durante o preparo.



Dentro de Hyperspace Lumiose é onde o DLC demonstra as suas maiores qualidades: pela primeira vez na história da franquia, podemos encontrar monstrinhos acima do nível 100, adicionando uma nova e muito bem-vinda camada de desafio para quem já concluiu o jogo base. As interessantes Wild Zones e Battle Zones também retornam repaginadas na dimensão alternativa, aumentando a dificuldade e a diversão envolvida em explorá-las e conquistá-las.



Para dar sentido a todo esse desafio, temos mais de 130 adições à Pokédex, com o retorno de vários Pokémons famosos que não apareceram no jogo base ou em **Scarlet & Violet**, como Meltan e Zeraora, e de formas megaevoluídas, como Mega Blaziken e Primal Kyogre/Groudon. Por tocar no assunto, uma série de novas megaevoluções também faz sua estreia na franquia com este DLC, com destaque para as formas evoluídas de Zeraora, Raichu e Baxcalibur (que já haviam sido divulgadas nos trailers pré-lançamento), mas espere surpresas e até uma ou outra releitura (que não vou mencionar aqui, em respeito a quem conseguiu se manter livre dos spoilers até o momento).



Com tudo isso em mente, temos aqui um conteúdo adicional cujas novidades certamente agradarão aos treinadores mais fanáticos. No entanto, se você não é exatamente um fã de *Legends: Z-A* ou da sua estrutura enquanto jogo, compensa ter em mente que os seus erros e acertos são repetidos (e até mesmo amplificados) neste DLC, o que nos leva ao próximo tópico desta análise.

Uma aventura interessante que tem seu brilho diminuído pela repetição e pelos problemas de longa data

Desde que *Pokémon Legends: Arceus* foi revelado, ficou claro que a subsérie “Legends” traria um foco maior na experimentação de mecânicas e sistemas em relação aos outros jogos da série principal de *Pokémon*. *Legends: Z-A* deu seguimento a essa proposta, inovando com seu sistema de combate em tempo real e um design de mundo muito mais compacto que esperado, já que a aventura se passa inteiramente na cidade de Lumiose.

Bem, como nem toda inovação é garantia de sucesso, o resultado prático foi um título que brilha em aspectos como as batalhas, mas sofre com a repetição quando o assunto é *worldbuilding* e suas particularidades, como exploração e descoberta. Apesar das boas ideias, *Mega Dimension* cai no mesmo erro – descobrir megaevoluções e batalhar contra pokémon selvagens acima do nível 100 é divertido e desafiador, mas a exploração entre esses momentos logo se prova repetitiva, tanto visual quanto mecanicamente.



Uma prova disso são as próprias missões e tarefas do DLC, que não demoram a se configurar em um verdadeiro teste de paciência e capacidade de *grinding*, retirando parte do brilho comumente associado a capturar novos Pokémons e encontrar itens pelos mapas. E, para quem se incomodou com a apresentação técnica um tanto quanto preguiçosa do jogo base, o desmedido emprego da estética preto e branco nos hiperespaços certamente será outro ponto de dor.

Particularmente, como fã da franquia desde os tempos de **Gold & Silver**, incomoda-me o fato de que *Pokémon: Legends Z-A* consegue, ao mesmo tempo e de forma quase paradoxal, ser o título mais bonito da franquia até hoje e um amargo lembrete de que a Game Freak poderia estar entregando muito mais. Sem rumar esta análise a uma espiral negativa – não é o meu objetivo, que fique claro –, gostaria de mencionar a incompreensível ausência de dublagem, ainda que somente em inglês ou japonês, pois acredito que *Pokémon* é, atualmente, o único grande JRPG do mercado cujos personagens não têm vozes.

Sair direto da excelente dublagem de ***Fire Emblem: Three Houses*** (um jogo de 2019, também publicado pela Nintendo e que finalizei nesta semana) para *Pokémon Legends: Z-A*, lançado seis anos depois sem qualquer *voice acting*, fez com que eu refletisse bastante sobre essa discrepância dentro da mesma empresa. Ah, e sendo o DLC bastante caro para os padrões brasileiros, a ausência de localização em PT-BR também precisa ser citada, especialmente quando lançamentos como ***Donkey Kong Bananza*** e ***Mario Kart World*** já trazem suporte ao nosso idioma.



É, honestamente, uma pena, pois, como citado, *Mega Dimension* possui várias qualidades, incluindo sua trama e a possibilidade de capturar monstros extremamente raros da saga, como os míticos Volcanion e Marshadow, cuja distribuição ocorreu em pouquíssimos mystery gifts ao longo dos anos. Logo, estamos diante de um DLC que poderia ser universalmente recomendado para todo fã de *Pokémon*, mas que infelizmente não consegue alcançar esse patamar quando analisado por inteiro. Ao menos, fica uma lição para os próximos lançamentos.



Um passo até que empolgante para a franquia, mas que poderia (e deveria) ser ainda melhor

Como conteúdo adicional pago, *Pokémon Legends: Z-A – Mega Dimension* carrega o tradicional charme e carisma da franquia japonesa, mas acaba caindo na perigosa armadilha de repetir os erros do jogo base, escancarando problemas que têm atormentado a série nos últimos anos e impedido-a de alçar voos mais altos em termos de recomendação.

Portanto, se você gostou de *Legends: Z-A*, este DLC é uma ótima forma de passar mais algumas horas com a Equipe MZ e ainda garantir vários *Pokémon* míticos e novas megaevoluções para sua coleção. Do contrário, é mais sensato deixar a ideia de explorar o hiperespaço de Lumiose para trás e torcer para que a próxima geração de *Pokémon* faça verdadeiramente jus ao legado da série, entregando mais do que alguns esporádicos bons momentos. Aguardemos. 



✓ Prós

- Adiciona mais de uma centena de *Pokémon* capturáveis e treináveis ao jogo, incluindo favoritos dos fãs que não apareceram em *Scarlet & Violet*, como *Meltan* e *Zeraora*;
- Traz de volta várias formas megaevoluídas de jogos passados, como as dos iniciais e guardiões de Hoenn, enquanto introduz novas megaevoluções para a franquia, com várias surpresas no caminho;
- A inclusão de *pokémon* acima do nível 100 se prova divertida e desafiadora, e uma boa adição ao pós-jogo de *Pokémon Legends: Z-A*;
- Apresenta uma boa quantidade de criaturas míticas e lendárias para serem capturadas, incluindo monstrinhos que normalmente eram associados somente a *mystery gifts*, como *Volcanion* e *Marshadow*;
- Para quem gostou do jogo base, a diversão está garantida, graças ao caráter iterativo do DLC.

✗ Contras

- Assim como o jogo base, sofre com o caráter repetitivo das tarefas e missões;
- O emprego desmedido da estética preto e branco no hiperespaço se prova uma decisão controversa, que tende a aumentar a impressão de mesmice com a experiência;
- A ausência de voice-acting e localização em PT-BR é questionável, especialmente quando consideramos o alto preço do DLC no mercado brasileiro;
- Mesmo com pontos positivos, é um amargo lembrete de que a franquia *Pokémon*, nos videogames, infelizmente se encontra longe do seu auge em termos de qualidade geral.



Pokémon Legends: Z-A – Mega Dimension (Switch/Switch 2)

Desenvolvedor Game Freak

Gênero Aventura, RPG

Lançamento 10 de dezembro de 2025

Nota **6.5**

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

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

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

***Não remunerado.**

REVISTAS
NINTENDO BLAST
FAÇA PARTE!

B
N
INSCREVA-SE
AQUI!



por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Felipe Castello

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE



Final Fantasy VII REMAKE Intergrade no Switch 2 é uma experiência grandiosa em Midgar

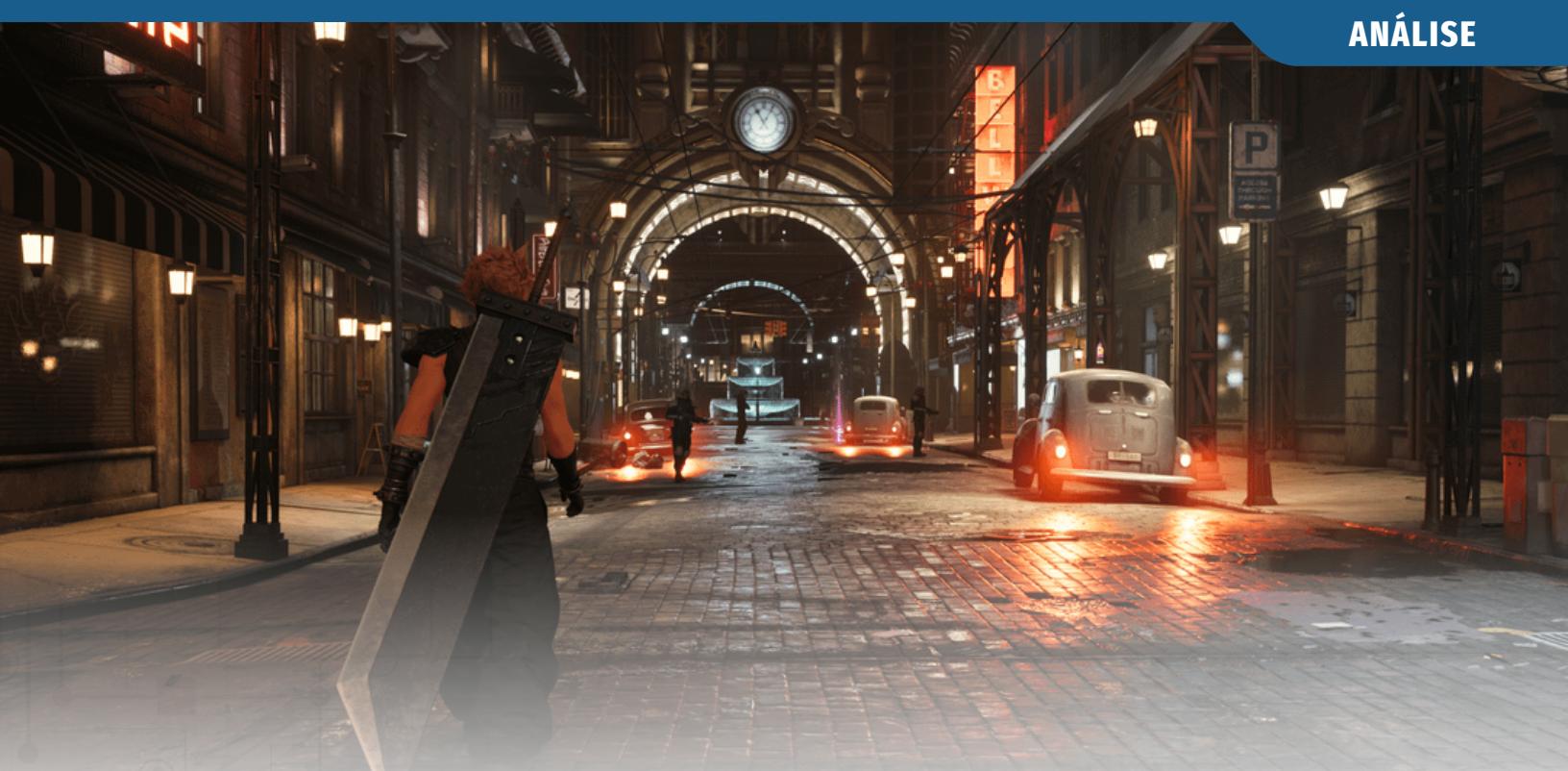
Quando o Nintendo Switch 2 foi revelado, já era esperado que jogos mais exigentes em termos de hardware começassem a chegar ao novo console da Nintendo. Ainda assim, sendo bem sincero, eu não imaginava ver títulos como Cyberpunk 2077: Ultimate Edition, Street Fighter 6, Resident Evil 7 em diante e, muito menos, Final Fantasy VII. São jogos naturalmente mais pesados, que demandam bastante do hardware. Para nossa alegria, porém, esse receio não se confirmou. Todos esses títulos já estão disponíveis ou têm lançamento confirmado para o Switch 2, e o mais impressionante é que se tratam de ports muito bem executados. **Final Fantasy VII REMAKE** Intergrade chega justamente para reforçar essa impressão, mostrando com clareza do que o Nintendo Switch 2 é realmente capaz.

Revolução em Midgar

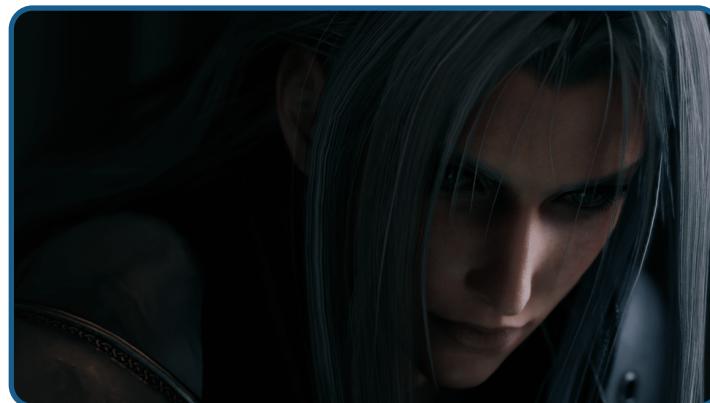
Diferentemente do jogo original, **Final Fantasy VII REMAKE Intergrade** não é apenas uma releitura moderna, mas uma experiência que se passa em uma realidade alternativa. Com isso, vemos eventos acontecendo de formas diferentes em Midgar: alguns surgem mais cedo, outros simplesmente não existiam no original, trazendo surpresas constantes e um forte senso de originalidade. Vale lembrar que, ao contrário do título de 1997, o remake foi dividido em três partes, sendo este lançamento focado exclusivamente em toda a jornada até a saída de Midgar – um trecho que antes era concluído em poucas horas. Essa expansão permite que o desenvolvimento dos personagens cresça de forma exponencial, não apenas por meio de expressões faciais mais detalhadas, mas principalmente pelo aprofundamento do enredo.



A jornada começa com Cloud Strife, ex-SOLDIER que atua como mercenário e passa a colaborar com o grupo eco-terrorista Avalanche, cujo objetivo é destruir a companhia Shinra. A corporação explora o Lifestream do planeta para gerar energia, drenando pouco a pouco sua própria essência vital. Dominando Midgar e manipulando a mídia, a Shinra empurra grande parte da população para a miséria, confinada sob um céu de metal e à margem do lixo. Inicialmente, Cloud demonstra pouco envolvimento emocional, encarando tudo apenas como trabalho pago. No entanto, ao longo da campanha, seu desenvolvimento acontece de forma constante, natural e bem construída, acompanhando também a evolução dos membros da equipe que o seguem.



Os cenários são ricos, repletos de detalhes e contam com texturas de alto nível. Felizmente, é perceptível que o jogo segue o padrão estabelecido pela versão de PlayStation 5, com melhorias evidentes em iluminação, sombras e qualidade geral das texturas. As áreas são amplas e abrigam puzzles clássicos da franquia Final Fantasy, nada excessivamente desafiador, mas que ocasionalmente exigem um pouco mais de atenção do jogador. A presença de itens escondidos, como Materiais, incentiva a exploração de cada canto, recompensando quem se dedica a observar o ambiente. Mesmo sendo um comentário quase clichê, confesso que precisei parar diversas vezes apenas para admirar os cenários colossais que o jogo entrega. Em contraste, há momentos em que a ambientação causa até certo desconforto, especialmente ao observar os setores inferiores de Midgar durante as áreas da Shinra, onde algumas texturas destoam e lembram estranhos JPEGs de baixa qualidade.



Final Fantasy VII Remake Intergrade também expande sua jogabilidade para além do RPG tradicional, oferecendo minigames aprimorados e uma boa variedade de atividades. De sequências de batalhas sobre motocicletas a desafios simples de plataforma em 3D, essas variações ajudam a quebrar o ritmo da aventura sem comprometer a experiência principal.



Espadas, cajados e metralhadoras

O sistema de batalha de *Final Fantasy VII REMAKE Intergrade* segue um caminho diferente do original baseado em turnos. Aqui, a experiência mistura ação em tempo real com elementos estratégicos, onde os ataques básicos acontecem livremente, enquanto habilidades, magias e itens são selecionados por meio de menus que desaceleram o tempo, permitindo decisões mais precisas mesmo em meio ao caos da batalha. O sistema ATB reforça essa proposta ao simplificar a lógica tradicional de turnos com barras de ação individuais para cada personagem, tornando os combates mais dinâmicos e estratégicos, além de evidenciar bem as diferenças de agilidade, classe e estilo de luta entre os membros do grupo.





O sistema funciona muito bem e soa como uma evolução natural do que vimos em *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*, que já apresentava ótimas ideias. Ainda assim, a referência mais clara aqui é o sistema de batalha de *Kingdom Hearts*, influência direta de Tetsuya Nomura. Cada personagem central possui um estilo de combate bem definido, o que reforça a identidade do grupo durante as batalhas: Cloud é mais direto e equilibrado, Barret explora ataques à distância com sua metralhadora, Aerith se destaca pelo uso de magias poderosas e habilidades de suporte, enquanto Tifa precisa estar sempre próxima dos inimigos para desferir socos e chutes em alta velocidade. O resultado são combates extremamente prazerosos, a ponto de eu enfrentar praticamente todos os monstros que surgiam pelo caminho, não por necessidade de grind, mas simplesmente pelo quanto batalhar é divertido.

As armas também contam com um sistema de progressão próprio. Sempre que você evolui, recebe pontos que podem ser distribuídos em uma espécie de árvore de habilidades específica de cada arma, permitindo adicionar novos slots de Materia ou melhorar atributos como força, defesa e magia. Falando em Materias, elas continuam sendo uma mecânica central: são orbes que concedem habilidades e magias aos personagens, com destaque especial para as invocações, que trazem criaturas poderosas para auxiliar nos combates.

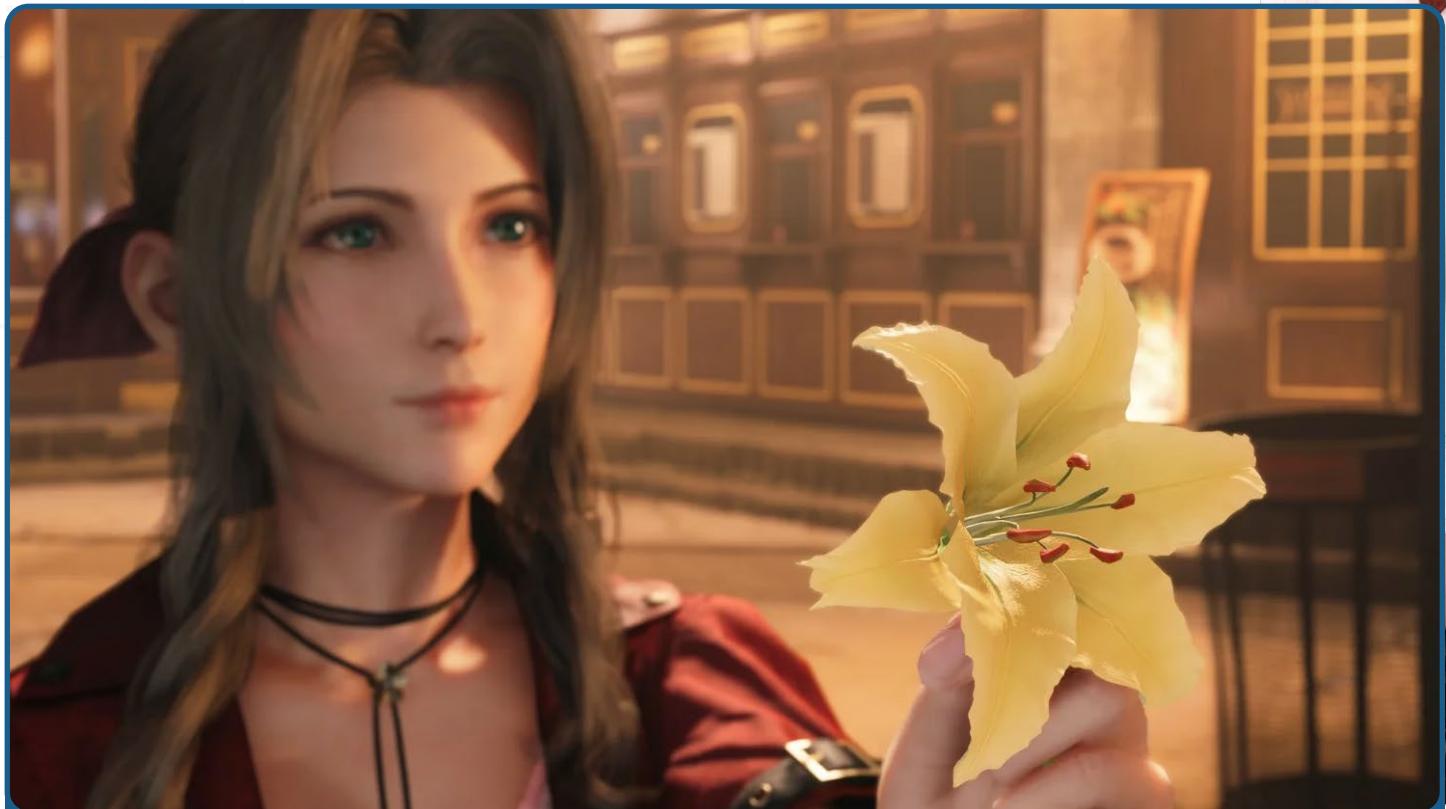


As batalhas contra chefes são mais longas e, muitas vezes, exigem abordagens e estratégias diferentes, tornando essencial o uso correto de itens para recuperar HP e Éter, a mana utilizada para magias. Para completar o conjunto, temos as Limit Breaks, habilidades especiais extremamente poderosas que podem ser executadas quando a barra correspondente está completamente carregada, funcionando como momentos decisivos nas lutas.

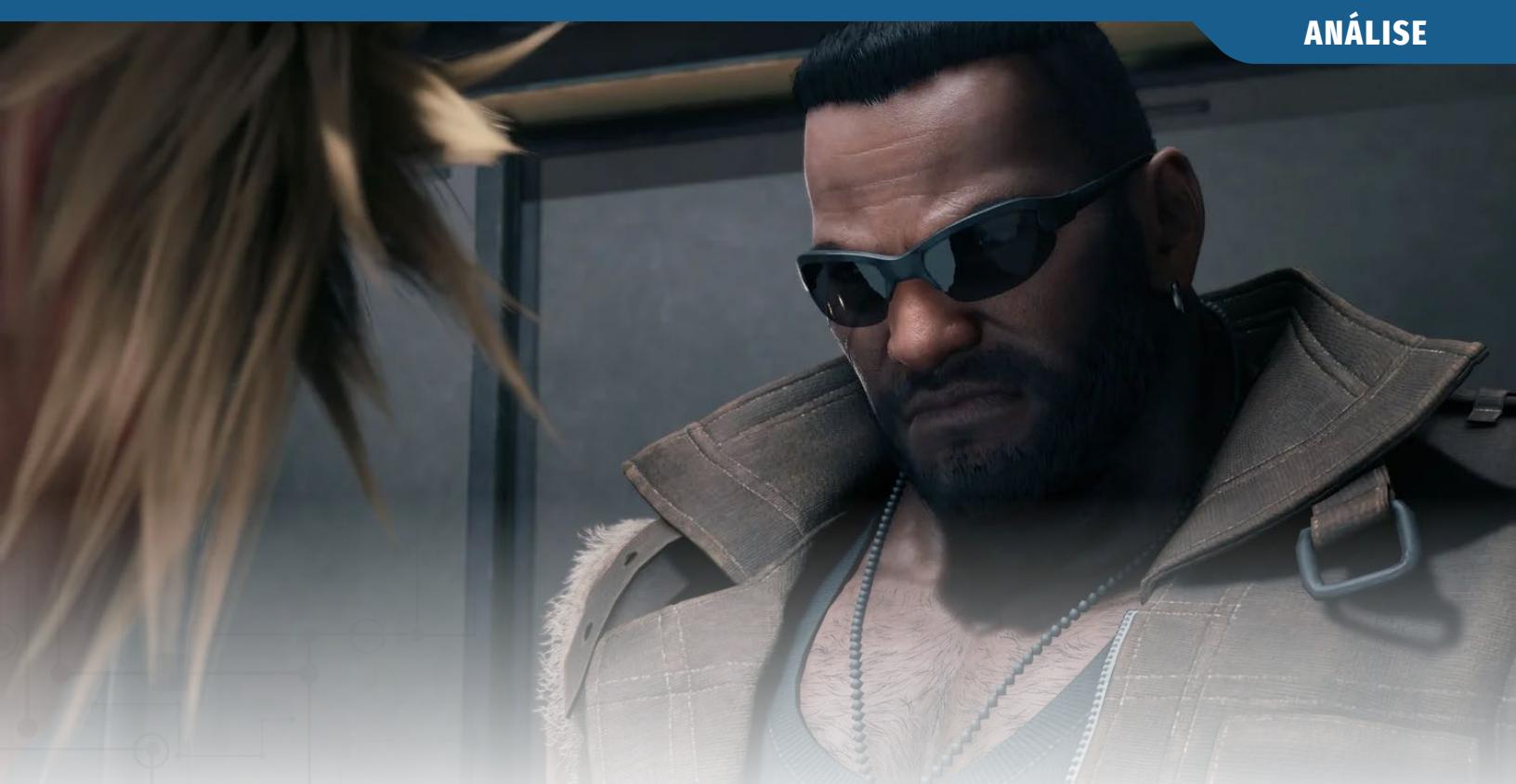


E no Switch 2?

Entrando na parte técnica, *Final Fantasy VII REMAKE Intergrade* não apenas cumpre o esperado, como impressiona. Se antes eu considerava *Metroid Prime 4: Beyond* o jogo mais bonito até então, aqui ele perde o posto. O título entrega visuais de tirar o fôlego, com batalhas extremamente dinâmicas recheadas de efeitos bem aplicados, além de cenários complexos, ricos em detalhes e muito bem construídos. Mas preciso dizer que existem momentos em que a resolução cai, fica um pouco embacado, e algumas texturas em baixa qualidade também que acabam destoando do restante do game. Outra coisa: os NPCs no geral deixam a desejar, com modelos pálidos, pouco expressivos e bastante genéricos, algo que acaba quebrando um pouco da imersão. Vale destacar que esse não é um problema específico da versão para o Switch 2, mas do jogo em si. Em alguns momentos, especialmente no modo portátil, também foi possível notar pequenas quedas de resolução.



Em relação ao desempenho, o jogo se manteve sólido durante toda a experiência. Tudo indica que ele roda travado a 30 quadros por segundo, já que mesmo nas batalhas mais intensas – com muitas partículas, invocações e inimigos atacando simultaneamente – não percebi quedas significativas na taxa de quadros. Confesso que havia um certo receio de que isso pudesse comprometer o ritmo dos combates, que são bastante rápidos e cheios de ação, mas felizmente isso não aconteceu. Nesse aspecto, a Square Enix merece elogios pelo ótimo trabalho técnico entregue.



Deixei para falar da trilha sonora aqui, pois apesar de seguir a trilha maravilhosa e clássica rearranjada, no modo portátil o som fica muito baixo. Espero que um patch corrija esse problema, pois tive que utilizar um fone de ouvido para poder apreciar as minhas jogatinas no modo portátil.



Final Fantasy VII REMAKE Intergrade não conta com dublagem em português, assim como acontece nas demais plataformas, porém todo o conteúdo está devidamente legendado em PT-BR, o que garante uma boa compreensão da narrativa. Um dos grandes destaques da versão para o Nintendo Switch 2 é justamente a presença da expansão Intergrade, que complementa de forma muito eficiente a experiência do jogo base. O DLC apresenta uma narrativa paralela centrada em Yuffie, oferecendo uma nova perspectiva dos acontecimentos em Midgar. A personagem é extremamente carismática e contribui para o aprofundamento do universo do jogo, especialmente ao explorar outras frentes de atuação da Avalanche e evidenciar, com mais clareza, os impactos da dominação da Shinra sobre a cidade.



Em termos de gameplay, Intergrade se sobressai ao introduzir mecânicas exclusivas para Yuffie, resultando em combates mais rápidos, dinâmicos e versáteis. A interação estratégica com Sonon adiciona uma camada extra de profundidade às batalhas, exigindo atenção e bom gerenciamento das habilidades. Mesmo sendo uma experiência mais curta, principalmente quando comparada à campanha principal, a expansão oferece variedade, confrontos bem construídos e conteúdo relevante, justificando plenamente sua inclusão no pacote Intergrade e reforçando o valor dessa edição.



A batalha está apenas começando

Final Fantasy VII REMAKE Intergrade prova que o Nintendo Switch 2 é, de fato, capaz de receber produções de grande porte sem comprometer tanto a experiência. A recriação de Midgar é envolvente, o sistema de combate é um dos mais refinados da franquia e a narrativa expandida dá novo peso a personagens e eventos já conhecidos. Mesmo com pequenos deslizes técnicos e limitações pontuais, especialmente no modo portátil, o pacote entregue é robusto, competente e respeita a grandiosidade da obra original. A inclusão da expansão Intergrade agrega ainda mais valor ao conjunto, oferecendo conteúdo relevante tanto em história quanto em gameplay. No fim, esta é uma versão que não apenas honra o legado de Final Fantasy VII, mas também marca um novo capítulo para jogos de alto nível no ecossistema da Nintendo. 



✓ Prós

- Recriação de Midgar impressionante, com cenários ricos, detalhados e visualmente impactantes;
- Sistema de combate refinado, dinâmico e extremamente prazeroso, unindo ação e estratégia;
- Excelente desempenho no Nintendo Switch 2, com estabilidade mesmo em batalhas mais intensas;
- Narrativa expandida que aprofunda personagens e adiciona novas camadas ao enredo original;
- Progressão de armas, Materiais e Limit Breaks bem integradas à experiência;
- Expansão Intergrade agrega valor real ao pacote, com nova perspectiva e gameplay diferenciado;
- Conteúdo totalmente legendado em português do Brasil.

✗ Contras

- NPCs genéricos e pouco expressivos, quebrando parte da imersão;
- Quedas pontuais de resolução no modo portátil e na dock;
- Volume da trilha sonora muito baixo no modo portátil;
- Ausência de dublagem em português;
- Algumas texturas inconsistentes em áreas específicas de Midgar.



Final Fantasy VII REMAKE Intergrade (PC/PS5/PS4/XSX/Switch 2)

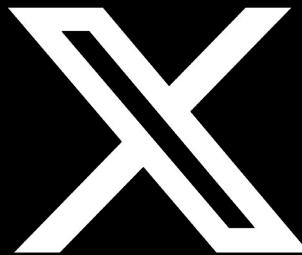
Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 22 de janeiro de 2026

Nota **9.0**

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



X.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/nintendoblast

Seguir



nintendoblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/@NintendoBlast

Inscrever-se



por Leandro Alves

Revisão: Mariana Marçal
Diagramação: Felipe Castello

Cloud Strife: o SOLDIER que carrega mais do que uma espada

Cloud Strife é o protagonista de **Final Fantasy VII** (originalmente lançado para PlayStation), **Final Fantasy VII Remake Intergrade, Rebirth** e do título final que encerrará essa releitura da história. Dono da imponente e icônica Buster Sword, de cabelos espetados e comportamento distante, Cloud se apresenta como um ex-SOLDIER que inicia sua jornada como mercenário a serviço do grupo Avalanche, uma facção que luta contra a opressiva corporação Shinra. No jogo original, muito do desenvolvimento do personagem ficava subentendido, limitado tanto pelo ritmo narrativo quanto pelas barreiras técnicas da época. Já no remake, a Square Enix aproveita a oportunidade para aprofundar não apenas o enredo, mas, principalmente, a complexidade emocional de seu protagonista.

Origem e passado fragmentado

Desde jovem, Cloud sempre sonhou em se tornar um SOLDIER, símbolo máximo de força e prestígio dentro da Shinra. Seu passado, porém, é envolto em lacunas, que só começam a ganhar forma ao longo da franquia. No jogo original, somos apresentados a Zack Fair, SOLDIER de 1ª Classe, que atua como amigo e espécie de mentor de Cloud.

Esse arco é explorado de maneira mais completa em **Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion**, título que aprofunda a trajetória de Zack e revela os eventos que levaram Cloud a herdar não apenas a Buster Sword, mas também memórias, traços de personalidade e até habilidades que não lhe pertenciam originalmente.



Durante Final Fantasy VII Remake Intergrade, esses conflitos se intensificam. Cloud sofre constantes lapsos de memória, visões perturbadoras e contradições, que levantam dúvidas tanto para o jogador quanto para o próprio personagem sobre quem ele realmente é – e até que ponto suas lembranças podem ser consideradas reais.



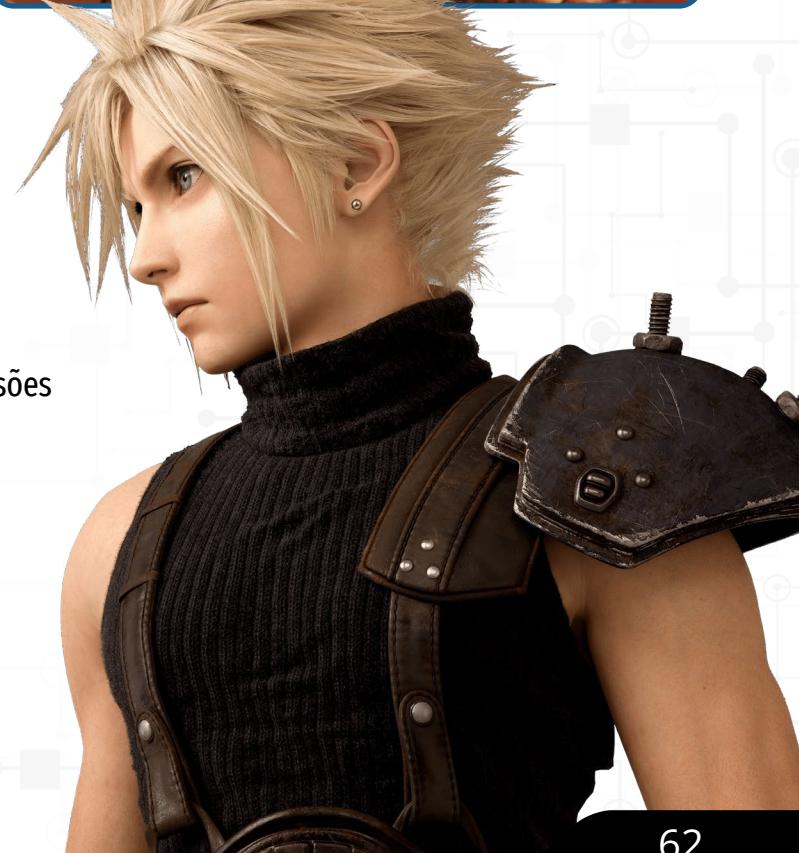
Personalidade: frieza como mecanismo de defesa

Ao longo de boa parte da campanha, Cloud se mostra frio, distante e, por vezes, arrogante. No entanto, conforme a narrativa avança, fica claro que essa postura funciona como um mecanismo de defesa emocional. Por trás da fachada do mercenário confiante, existe um personagem inseguro, confuso e profundamente fragilizado.



Pequenos gestos, silêncios prolongados e reações sutis revelam essa vulnerabilidade, especialmente em suas interações com Tifa e Aerith, personagens que funcionam como âncoras emocionais em meio ao caos mental de Cloud.

No jogo original, muitas dessas nuances acabavam diluídas pelas limitações técnicas, que restringiam expressões faciais e linguagem corporal. O remake reconstrói esse aspecto de forma cuidadosa, tornando mais palpáveis os sentimentos de perda, os conflitos internos e os laços afetivos. O desenvolvimento de Cloud ocorre de maneira orgânica, assim como o dos demais personagens, resultando em relações mais naturais e críveis. Ainda assim, muitos mistérios permanecem em aberto, reservados para o capítulo final dessa trilogia.





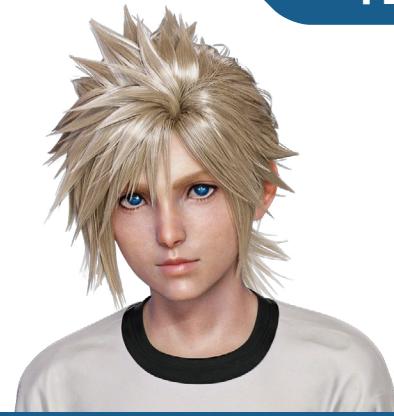
O filme **Final Fantasy VII: Advent Children** se passa após os eventos do jogo original e apresenta um Cloud mais maduro, lidando com as consequências emocionais de suas escolhas e traumas, aprofundando ainda mais sua carga psicológica.

Desenvolvimento no Remake

Final Fantasy VII Remake faz algo fundamental com Cloud: desacelera sua jornada para que possamos observá-lo com mais atenção. Ao dedicar tempo aos seus olhares, hesitações e silêncios, o jogo aprofunda seus dilemas internos, suas crises de identidade e suas falhas emocionais.



Cloud deixa de ser apenas o SOLDIER habilidoso e seguro para se revelar um personagem instável, marcado por memórias fragmentadas e por uma mente em constante conflito. Nesse processo, o remake humaniza o protagonista ao deixar claro que sua maior batalha não acontece apenas contra a Shinra ou nos confrontos, empunhando a Buster Sword, mas dentro de si mesmo, enfrentando traumas, dúvidas e uma identidade que ele próprio não comprehende por completo.



O silêncio que dói

Cloud Strife segue sendo um dos personagens mais complexos e marcantes dos RPGs japoneses, e **Final Fantasy VII Remake** reforça esse status com maestria. Aqui, ele deixa de ser apenas o herói silencioso e distante para se tornar um estudo sensível sobre identidade, trauma e pertencimento.

Ao expor suas fragilidades e conflitos internos, o jogo reafirma por que a jornada de Cloud continua tão relevante décadas após sua criação: menos sobre salvar o mundo e muito mais sobre entender quem somos em meio ao caos. 



Revista Nintendo Blast: Nintendo Switch 2 Nasceu!

A estreia da nossa primeira revista impressa aconteceu junto ao lançamento do Nintendo Switch 2, em uma parceria com a Warpzone.



Nesta edição, destrinchamos tudo sobre o novo console da Nintendo – hardware, Nintendo Switch Online, jogos e muito mais! Garanta a sua versão impressa pelo botão da Warpzone ou a edição digital no Google Play.

WARPZONE

COMPRAR NO
Google™ play



por Renzo Raizer

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Walter Nardone

ASSASSIN'S CREED SHADOWS

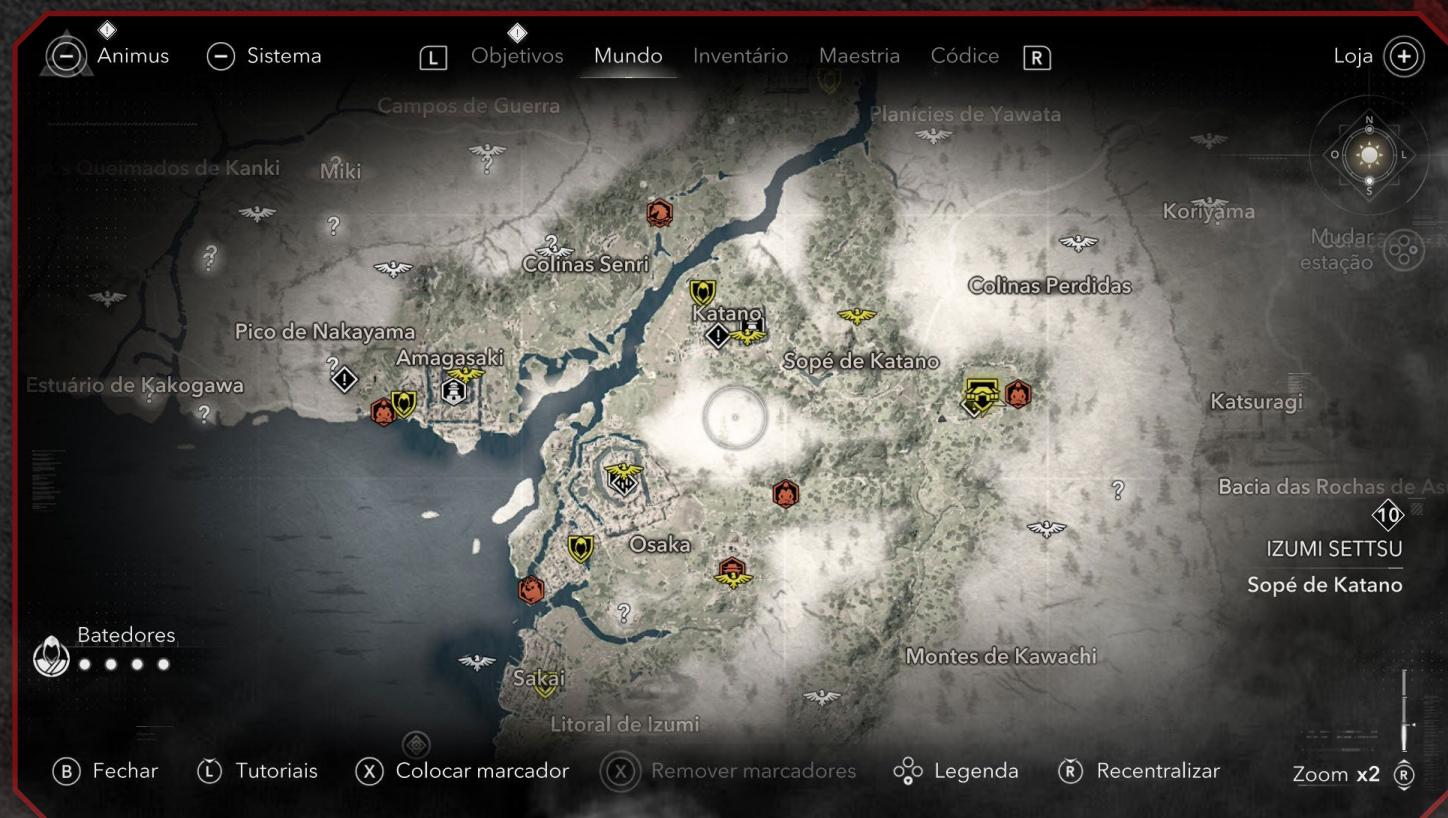
Dicas essenciais para o início do jogo

O novo game da famosa franquia da Ubisoft, **Assassin's Creed Shadows**, leva os jogadores ao Japão feudal, em uma aventura onde é possível controlar dois protagonistas: o samurai Yasuke e a ninja Naoe, em uma jornada cheia de elementos de RPG e dezenas de horas de conteúdo. E, para te ajudar a aproveitar essa experiência de forma mais tranquila, trago hoje uma série de dicas para você avançar no jogo sem grandes dificuldades, enquanto explora tudo o que o novo título tem a oferecer.

Use e abuse do mapa

O mapa do jogo é gigantesco, então algo que vai te ajudar muito é ir desbloqueando os pontos de observação. Além de servirem como pontos de viagem rápida, eles ampliam o campo de visão dos personagens, permitindo identificar locais importantes no mapa e marcá-los para alcançá-los com mais facilidade.

Outro ponto essencial para liberar são as Kakuregas, que funcionam como pequenos alojamentos para os assassinos. Neles, você pode utilizar a viagem rápida e também aceitar missões de contratos. Cada Kakurega custa aproximadamente 800 Mons (a moeda do jogo) para ser desbloqueada, mas o investimento compensa pela praticidade que oferecem ao longo da campanha.



Missões de contrato

Uma ótima forma de ganhar XP e dinheiro no início do jogo é realizar as missões de contrato, encontradas nas Kakuregas. Elas costumam ser tarefas relativamente simples, como eliminar um alvo específico, derrotar acampamentos de guardas, localizar um baú ou cumprir pequenos objetivos distribuídos pelo mapa.

Há também missões dedicadas ao recrutamento de aliados. Além de expandirem sua rede de apoio, essas missões permitem aumentar a afinidade com cada personagem, facilitando convocá-los para se juntarem à sua causa.

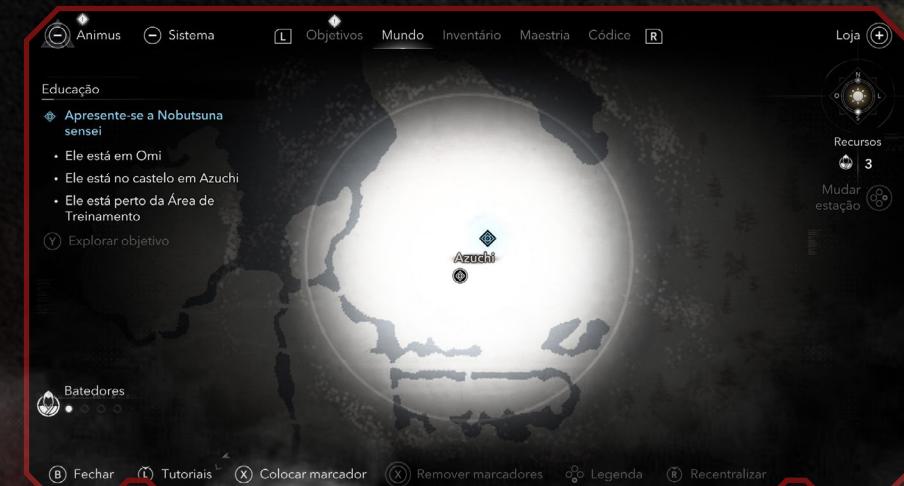


Utilize os seus batedores

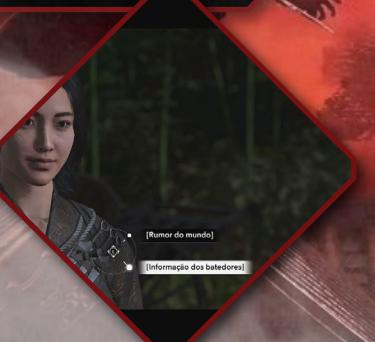
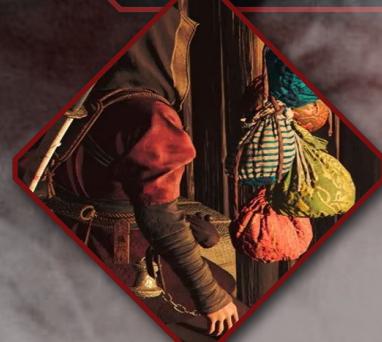
Caso você tenha escolhido o modo imersivo, os detalhes sobre o local da sua próxima missão não ficam disponíveis imediatamente. Nesses casos, despachar os batedores é essencial: eles coletam informações para você, incluindo o paradeiro do alvo da missão. Isso é extremamente útil se você não quiser perder tempo vasculhando o mapa às cegas.

Os batedores também são importantes quando você encontra materiais que Naoe ou Yasuke não conseguem carregar. Nesses casos, o personagem amarra uma fita vermelha no item, sinalizando para que um batedor venha buscá-lo e o contrabandeie por você.

Vale lembrar que, após utilizá-los, os batedores só ficam disponíveis novamente na virada da estação, então é importante usá-los com sabedoria. Porém, caso precise deles mais rápido, existe a opção de avançar rapidamente para a próxima estação no mapa do jogo.



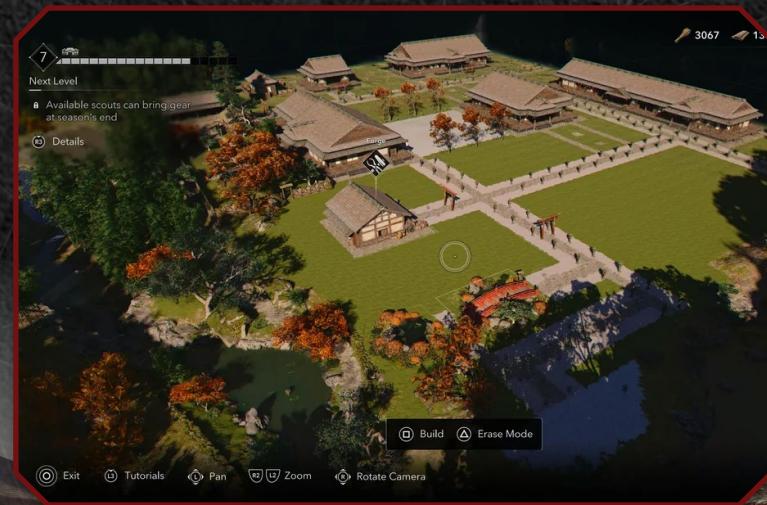
Batedores



Construa e melhore o seu esconderijo

Seu esconderijo é desbloqueado logo no início da história e será uma ajuda valiosa durante toda a sua jornada. Ele conta com nove cômodos, cada um com uma função específica. Para o começo do jogo, os mais importantes são: Estábulo, Forja e Kakurega.

Os Estábulos permitem contrabandear estoques cheios de recursos coletados em acampamentos inimigos diretamente para o seu esconderijo. A Forja possibilita melhorar suas armas e aumentar o nível delas. Já a Kakurega serve para desbloquear as outras Kakuregas espalhadas pelo mapa. Além disso, é possível evoluir os cômodos, o que aumenta o nível geral do esconderijo e libera novas melhorias para a campanha.



Alterne de personagem na batalha e exploração

No jogo, podemos alternar entre Yasuke e Naoe, e cada um deles utiliza armas e armaduras específicas — o que um usa, o outro não pode usar. Naoe é especialista em furtividade, infiltração e assassinatos silenciosos. Já Yasuke é puro poder bruto, avançando direto para o combate.

Uma dica importante é: se você estiver com dificuldade em alguma parte, tente trocar de personagem. Algumas missões parecem feitas sob medida para o Yasuke, mas nada impede que você tente concluir-las com a Naoe — e o contrário também vale. Essa flexibilidade ajuda bastante a superar desafios e avançar pela história com mais facilidade.



Assassino ou Samurai, a escolha é sua!

Com essas dicas em mãos, você está pronto para se aventurar pelo Japão feudal em **Assassin's Creed Shadows**. Assim, a exploração se torna muito mais tranquila e você evita aquela ansiedade inicial ao se deparar com tantas atividades espalhadas pelo mapa. E não se esqueça do mais importante em qualquer jogo: divirta-se! 

ASSASSIN'S CREED SHADOWS

NINTENDO **BLAST**

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista