

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBR.COM.BR

MONSTER HUNTER STORIES 3 TWISTED REFLECTION



#194 FEB 2026



Pokémon 30 anos
E comemoramos três décadas
da maior franquia de todas

Melhores RPGs
Trouwemos os melhores RPGs
do Nintendo Switch 1 e 2

Análise
Jogamos Dragon Quest VII:
Reimagined e contamos tudo

Monstros, laços e destino

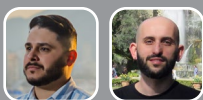
Nossa capa está simplesmente monstruosa! **Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection** está cada vez mais perto do lançamento e, claro, ganhou o destaque que merece nesta edição. Além da prévia do jogo, reunimos os dez monstros mais poderosos da franquia. Também analisamos **Dragon Quest VII Reimagined**, **Mario Tennis Fever**, exploramos o gênero **RPG** e muito mais. Prepare-se, afie suas armas e aproveite a leitura! - **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



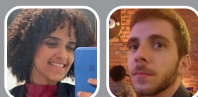
SUPERVISOR DE
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello



REDAÇÃO
Alan Murilo
Felipe Castello
Leandro Alves
Lucas Oliveira
Windsor Santos



REVISÃO
Beatriz Castro
Cristiane Amarante
Johnnie Brian
Mariana Marçal
Vitor Tibério

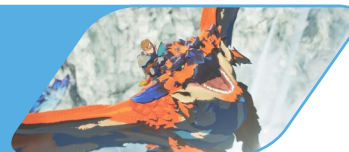


DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves



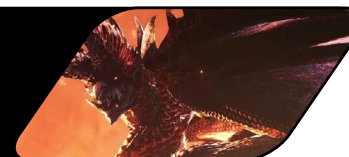
03

| CAPA
Monster Hunter Stories 3:
Twisted Reflection (Switch 2)



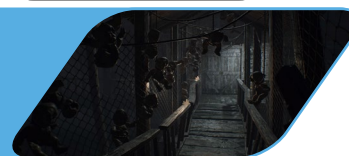
10

| TOP 10
Monstros mais fortes da
franquia Monster Hunter



17

| PRÉVIA
Resident Evil 7
biohazard (Switch 2)



25

| ANÁLISE
DRAGON QUEST VII
Reimagined (Switch/Switch 2)



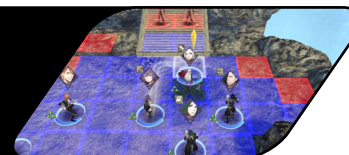
36

| ANÁLISE
Mario Tennis Fever (Switch 2)



49

| ESPECIAL
Os melhores RPGs do Switch
e do Switch 2 (Parte 1)



62

| BLAST FROM THE PAST
Pokémon Red & Green
(30 anos da franquia)



SWITCH 2

por **Leandro Alves**Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Felipe Castello

MONSTER HUNTER STORIES 3

TWISTED REFLECTION

mergulha um mundo em guerra e distorção

Monster Hunter é, hoje, incontestavelmente uma franquia de sucesso, mas nem sempre foi assim — ao menos no ocidente. Durante muitos anos, a série permaneceu restrita a um nicho relativamente pequeno, enfrentando certa resistência por conta de seu estilo e gameplay característicos. Felizmente, a Capcom soube contornar esse cenário e conduzir a franquia ao brilho que sempre mereceu, transformando-a em um de seus maiores carros-chefe, ao lado de outra gigante: Resident Evil.

Dito isso, chegamos ao seu spin-off. A série Stories segue por um caminho diferente, apostando em um enredo mais leve, visual em cel shading e uma proposta distinta: aqui, não caçamos monstros, mas formamos laços de amizade com eles e lutamos juntos com aqueles que aqui são chamados de Monsties. Agora, com seu terceiro título — e após o sucesso dos jogos anteriores —, somos apresentados a *Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection*. Vamos, então, entender um pouco melhor o que esse novo capítulo tem a oferecer.

Monster Hunter Stories

Falando rapidamente de seus antecessores para contextualizar, em *Monster Hunter Stories* acompanhamos a jornada de um jovem Rider em um mundo onde humanos e monstros convivem em harmonia, até que uma ameaça misteriosa começa a corromper esse equilíbrio, colocando em risco tanto as vilas quanto os próprios monstros. Já em *Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin*, o universo se expande ao introduzir a lenda de Rathalos especiais ligados a um poder destrutivo ancestral, enquanto conflitos entre Riders, caçadores e forças desconhecidas reacendem antigas tensões e colocam o destino do mundo em jogo. Com esse pano de fundo estabelecido, a série avança mais uma vez e nos leva, agora, a *Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection*, prometendo aprofundar ainda mais seus temas, conflitos e o vínculo entre humanos e monstros.



Twisted Reflection

Chegando agora em **Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection**, somos apresentados a um mundo marcado por distorções que refletem versões corrompidas de monstros e ambientes, como se a própria realidade estivesse se fragmentando. No papel de um novo Rider, o qual é personalizável e reflete você como protagonista, o jogador se vê envolvido em um conflito que vai além da simples ameaça física, explorando temas como identidade, equilíbrio e as consequências da ruptura entre humanos e monstros. À medida que fenômenos conhecidos como Twisted Reflections se espalham pelo continente, antigas lendas ressurgem e alianças improváveis começam a se formar, indicando que o destino desse mundo pode depender mais uma vez dos laços criados entre Riders e seus Monsties.



No presente de **Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection**, o mundo volta a viver dias de tensão com o surgimento de uma nova crise que ameaça o equilíbrio entre humanos e monstros. Dois reinos entram em rota de colisão à medida que um fenômeno misterioso começa a se espalhar, afetando territórios inteiros e reacendendo antigos medos ligados aos Rathalos. A situação se agrava quando o aparecimento de ovos raríssimos — ligados diretamente a essas lendárias criaturas — passa a ser visto como um mau presságio, colocando a paz entre as nações por um fio.



É nesse cenário instável que assumimos o papel de um jovem Rider, diretamente conectado ao centro do conflito. Ao lado de aliados improváveis, a jornada se desenrola em meio a disputas políticas, desconfiança mútua e decisões difíceis, enquanto o mundo tenta evitar que a história se repita. O jogo constrói esse conflito atual como um reflexo direto do passado, mostrando que as feridas da antiga guerra ainda não cicatrizaram e que o futuro depende de como essas escolhas serão enfrentadas agora.



É no choque entre essas ideologias — amplificado pela presença de Rathalos — que a narrativa de Twisted Reflection se desenvolve. A lenda dos Rathalos gêmeos, nascidos de um mesmo ovo durante um raro fenômeno de Twisted Reflection, ecoa por todo o continente como um presságio de mudança. Enquanto um representa a esperança de equilíbrio entre humanos e monstros, o outro carrega uma força instável capaz de intensificar a guerra entre as nações. O surgimento desses dois Rathalos não apenas reacende antigos mitos, como também redefine o papel da criatura dentro da série, tornando-a o eixo central de decisões políticas, conflitos armados e do destino do mundo.



Batalhas clássica com inovações

No gameplay, o título aprofunda a fórmula da série ao integrar as distorções do mundo diretamente às mecânicas do jogo. As Twisted Zones alteram tanto a exploração quanto as batalhas, influenciando atributos, padrões de ataque e o comportamento dos Monsties, o que exige estratégias mais dinâmicas do jogador. O combate por turnos retorna mais refinado, com maior foco na sinergia entre Rider e monstros, enquanto a evolução dos Monsties passa a refletir escolhas narrativas — de que ainda não temos informações mais precisas —, conectando gameplay e história de forma mais orgânica.



Ainda não sabemos a quantidade de Monsties existentes no game, mas já foi possível ver alguns Monsties clássicos já conhecidos da série *Monster Hunter Stories*, criaturas icônicas como Rathalos, Rathian, Nargacuga, Zinogre e Tigrex servem como referência do que os fãs podem esperar em termos de variedade e identidade da franquia, mantendo o elo com os jogos anteriores enquanto o novo capítulo expande esse universo, nada oficialmente ainda foi detalhado quanto a novos Monsties, contudo, acredito que teremos espécies baseadas no enredo ligando as distorções, vamos esperar para ver.





As montarias estão presentes aqui também: é possível voar, correr e escalar penhascos montado nos Monsties, cada um com habilidades próprias que influenciam diretamente a exploração. O grande destaque, no entanto, fica por conta da mecânica de troca de Monsties em tempo real, feita de forma quase automática por meio de um menu flutuante, o que traz muito mais liberdade e dinamismo à jornada — algo que, particularmente, agradou bastante. A introdução de novos Monsties, especialmente aqueles ligados às Twisted Reflections, amplia ainda mais as possibilidades tanto na exploração quanto nas batalhas, reforçando o senso constante de descoberta. Amarrando todos esses elementos — combate, montarias e mundo —, Monster Hunter Stories 3 entrega o capítulo mais bonito da série Stories, com cenários ricos em detalhes, texturas caprichadas e efeitos de batalha visualmente belos e impactantes, além de contar com legendas em português do Brasil, ampliando ainda mais a acessibilidade para o nosso público. 



Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection (PC/PS5/XSX/Switch 2)

Desenvolvedor Capcom

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 13 de março de 2026



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store e Amazon!



E-book
Pokémon Let's GO
R\$ **1,99**



E-book
Fire Emblem:
Three Houses
R\$ **5,99**



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com

por **Lucas Oliveira**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves



MONSTER HUNTER

Dez monstros que testam os limites dos caçadores em Monster Hunter

Desde sua estreia em 2004, a franquia **Monster Hunter** vem construindo um bestiário repleto de criaturas fenomenais. Definir quais são os monstros mais fortes não é tarefa simples, já que alguns se destacam pelo puro poder de destruição, outros pelo impacto ecológico, e há ainda aqueles que marcam os jogadores pelo trauma de enfrentá-los. A lista a seguir reúne dez seres que, dentro de seus contextos e sob nossa perspectiva, representam o ápice do perigo e do caos no mundo dos caçadores.

Silver Rathalos



É impossível falar de Monster Hunter sem citar o Rathalos, um dos símbolos da franquia. Para representar a linhagem, escolhemos uma de suas formas mais raras: o Silver Rathalos. De carapaça prateada e chamas azuladas ao entrar em incandescência, ele é muito mais perigoso que a espécie comum.

Além das chicotadas precisas com a cauda, esse predador é famoso pela bola de fogo tripla, capaz de derrubar até os caçadores mais experientes em questão de segundos. Tome muito cuidado ao explorar cenários como torres antigas e ruínas elevadas, já que um único mergulho vindo dos céus pode transformar sua caçada em um verdadeiro desastre.



Furious Rajang

O Furious Rajang representa a forma extrema de sua própria espécie. Trata-se de um Rajang que se tornou tão poderoso que acabou perdendo a própria cauda, muitas vezes arrancada por ele mesmo. Livre desse mecanismo natural de controle, a criatura adquire força e velocidade ainda maiores, vivendo em um estado quase permanente de fúria.

Diferentemente de monstros que alternam entre cautela e explosão, o Furious Rajang não respira, recua ou hesita. Com agilidade brutal e ataques de trovão, ele encurta distâncias em um piscar de olhos e transforma qualquer local em um autêntico campo elétrico de guerra. Contra ele, esperar por aberturas raramente funciona e a caçada vira uma luta desesperada pela sobrevivência, no qual um segundo de hesitação pode significar nocaute.

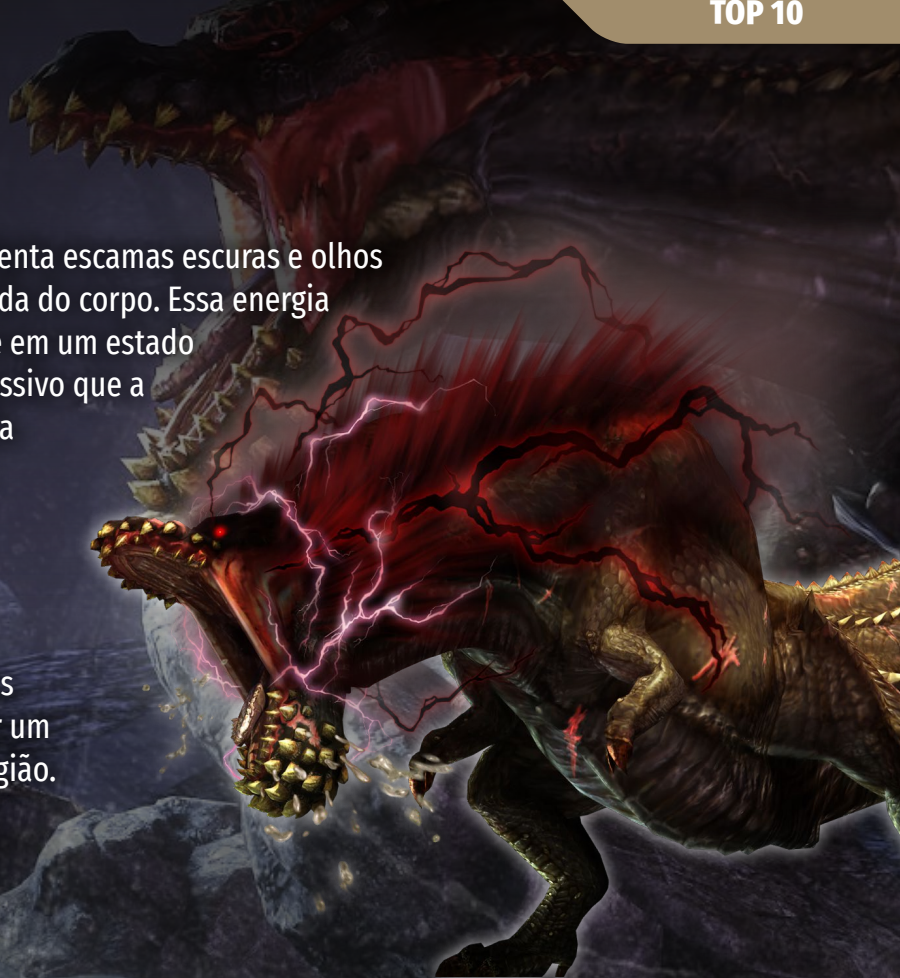


Savage Deviljho



Semelhante a um Deviljho em fúria, o Savage ostenta escamas escuras e olhos vermelhos envoltos por uma névoa que transborda do corpo. Essa energia não depende de provocação, pois o monstro vive em um estado de frenesi quase permanente. Mais rápido e agressivo que a versão comum, ele parece se alimentar da própria batalha, tratando qualquer criatura como presa.

Tal comportamento o torna um verdadeiro pesadelo ecológico, pois o Savage Deviljho ignora fronteiras, invade territórios em quase qualquer habitat e transforma caçadas em rastros de destruição. Sua aparição costuma representar um evento extremo capaz de desequilibrar toda a região.



Nergigante

Entre os Dragões Anciões, o Nergigante representa uma exceção curiosa. Em vez de dominar elementos, ele confia na força de seus músculos e em espinhos regenerativos que nascem macios e endurecem no combate, tornando-se lâminas negras que ampliam seus golpes e podem ser disparadas como estilhaços.

Mais do que um predador comum, ele é uma força da natureza que caça outros de sua própria classe, possuindo força suficiente para subjugar Dragões Anciões igualmente poderosos. O Nergigante prova que, no universo de Monster Hunter, nem toda calamidade precisa de poderes elementais para ser temida.

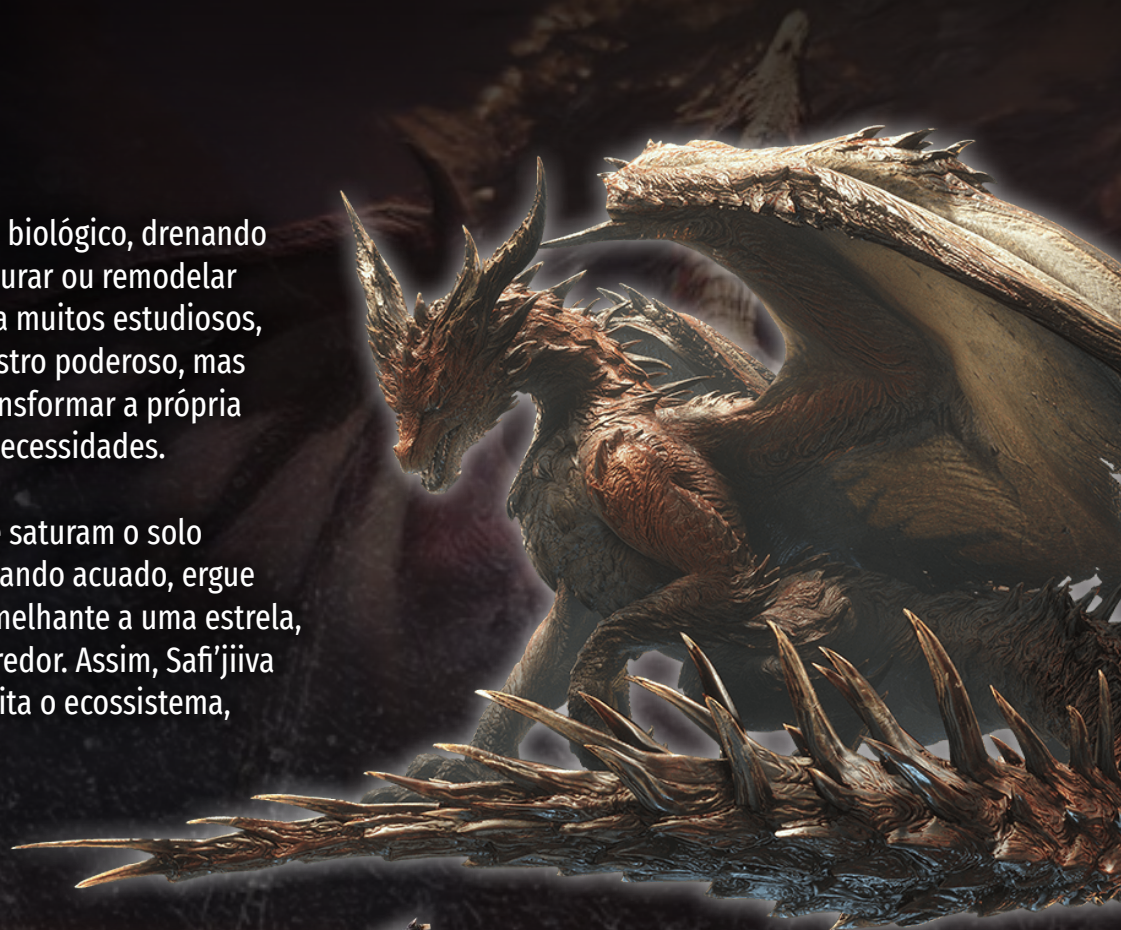


Safi'jiiva



O Safi'jiiva atua como um reator biológico, drenando a energia do ambiente para se curar ou remodelar o ecossistema ao seu redor. Para muitos estudiosos, não se trata apenas de um monstro poderoso, mas de um ser perfeito, capaz de transformar a própria natureza para atender às suas necessidades.

Em batalha, ele lança feixes que saturam o solo e criam erupções em cadeia. Quando acuado, ergue voo e libera uma esfera azul semelhante a uma estrela, cuja explosão aniquila tudo ao redor. Assim, Safi'jiiva deixa claro que não apenas habita o ecossistema, mas o governa com autoridade.



Alatreon

De aparência majestosa, o Alatreon remete à figura clássica de um dragão europeu, com o corpo coberto por escamas negras laminadas, chifres serrilhados e asas imponentes. No entanto, o que realmente o distingue não é apenas o porte, mas o fato de ser um Dragão Ancião capaz de dominar todos os elementos. Fogo, gelo, trovão, água e energia dracônica coexistem em seu organismo, tornando-o um verdadeiro fenômeno de instabilidade e poder.

Em combate, o monstro alterna entre estados elementais ativos, obrigando os caçadores a adaptarem suas armas e estratégias em tempo real para evitar uma aniquilação. Essa versatilidade única faz com que o Alatreon não seja apenas um teste de força bruta, mas um desafio supremo de conhecimento e preparo.



Dalamadur



O Dalamadur é um Dragão Anciã de proporções tão vastas que seu corpo se confunde com a própria geografia das Montanhas Celestiais. Com uma aparência que remete a uma serpente, ele ostenta escamas escuras, espinhos em forma de gancho e uma cauda cujas farpas chacoalham como as de uma cascavel. Suas poderosas patas dianteiras permitem que ele escave rochas sólidas, enquanto cada movimento dessa massa descomunal provoca tremores capazes de desmoronar montanhas inteiras e remodelar o terreno ao seu redor.

Além de sua força física esmagadora, a criatura utiliza uma língua com agente paralisante e expele uma substância misteriosa que queima como fogo. Quando enfurecido, seu peito emite um vapor ardente e suas extremidades brilham em vermelho vivo, como se o monstro estivesse prestes a entrar em erupção. Esqueletos encontrados em locais próximos sugerem que sua influência não se restringe ao próprio território, despertando o temor do que poderia acontecer caso essa criatura resolvesse avançar sobre outras regiões.



Dire Miralis

O Dire Miralis é uma catástrofe viva. Este Dragão Anciã abriga magma no corpo, que transborda por placas no peito, ombros e cauda, transformando-o em uma fornalha ambulante. Nas costas, aberturas funcionam como canhões, convertendo a batalha em cenário de destruição, com projéteis de lava e chamas jorrando de seu corpo colossal.

O mais assustador é que ele não precisa lutar para representar ameaça à vida. Sua temperatura faz o mar ferver e ecossistemas sucumbirem apenas pela sua proximidade. Sob seus passos, ilhas afundam e regiões costeiras se tornam desertos estéreis.



Oltura



Poucas ameaças alcançam o nível de calamidade de Oltura. Em sua forma adulta, surge como um Dragão Ancião colossal de escamas claras e seis asas semelhantes às de uma mariposa. Antes disso, nasce como verme subterrâneo capaz de criar crateras que engolem vilarejos. Para amadurecer, alimenta-se principalmente de Rathalos atraídos por sua energia hipnótica.

Infelizmente, tudo que cai nas fendas, desaparece, tornando seu crescimento um evento quase apocalíptico. No ápice de sua força, manipula os cinco elementos e envolve-se em uma aura capaz de vaporizar ataques. Sua presença altera o clima e leva ecossistemas ao colapso, como se o próprio mundo rejeitasse a existência dessa criatura.



Fatalis

Entre todas as criaturas catalogadas pela Guilda, nenhuma carrega tamanha carga de medo e superstição quanto o Fatalis. Embora não possua habilidades elementais complexas, ele domina um fogo de intensidade incomparável, capaz de transformar campos em oceanos de chamas e derreter fortificações rígidas.

Diferentemente de monstros que agem apenas como forças da natureza, Fatalis demonstra intenção, nutrindo clara aversão à humanidade. Relatos macabros sugerem que caçadores derrotados teriam sido incorporados permanentemente às suas escamas. Mesmo com os esforços da Guilda, informações sobre ele permanecem escassas — um silêncio que reforça seu status de lenda viva.

Uma franquia repleta de ameaças

Vale lembrar que esta lista reflete, acima de tudo, nossa experiência com as criaturas que mais nos causaram pavor, admiração e aquela sensação única de estar diante de algo grande demais para enfrentar. Em uma franquia tão rica quanto Monster Hunter, existem inúmeros outros monstros igualmente ameaçadores — ou até mais letais que alguns dos citados —, capazes de transformar qualquer missão em um pesadelo inesquecível. 

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
R\$ **1,99**



COMPRAR NO
Google™ play



BAIXAR NO
Google™ play

por **Leandro Alves**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves

RESIDENT EVIL

biohazard

marca com o retorno do terror, mas de uma nova visão

Resident Evil é uma marca de sucesso estrondoso e um dos maiores carros-chefe da Capcom — e alcançar esse patamar definitivamente não foi algo simples. Desde o primeiro jogo, a franquia já demonstrava genialidade e uma visão à frente do seu tempo, estabelecendo mecânicas que são utilizadas até hoje e ajudando a definir o que conhecemos como o gênero survival horror. Então vamos falar sobre a sétima entrada da franquia numerada, **Resident Evil 7: biohazard**.

Importante: Esta prévia se baseia nas versões já lançadas e em informações oficiais. A prévia foca nas expectativas de desempenho e adaptação do jogo ao Nintendo Switch 2.

O RENASCIMENTO

Com o passar dos anos, a série também ousou experimentar novos caminhos, flertando com a ação e adotando mecânicas que, em alguns momentos, distanciaram-na de suas raízes no terror. Foi justamente nesse contexto que, em 2017, Resident Evil 7: biohazard chegou com uma proposta clara: resgatar o medo. Apostando em uma visão em primeira pessoa e na introdução de um novo protagonista, o jogo marcou um retorno às origens, ao mesmo tempo em que apresentou uma nova identidade para a franquia.

RESIDENT EVIL

biohazard

É nesse cenário que o jogo constrói sua identidade. A mansão da **família Baker** — local onde você precisa encontrar a sua esposa — é sufocante, escura e constantemente imprevisível, fazendo com que cada corredor explorado gere desconforto e insegurança. O sentimento de isolamento é constante, e o silêncio, muitas vezes quebrado por ruídos inesperados, torna-se um dos principais elementos de tensão. O horror psicológico se impõe, colocando o jogador em um estado permanente de alerta e reforçando a sensação de vulnerabilidade a cada passo dado.

EXPLORANDO CUIDADOSAMENTE

Essa atmosfera opressiva se reflete diretamente na jogabilidade. A exploração é lenta e cuidadosa, exigindo atenção aos detalhes do ambiente e uma gestão mais consciente de recursos. Cada confronto carrega peso e risco, reforçando a ideia de sobrevivência acima da ação desenfreada dos últimos jogos. A mudança para a visão em primeira pessoa aproxima o jogador da experiência, intensificando o medo e tornando cada ameaça ainda mais imediata.



No controle, o título aposta em uma jogabilidade mais leve, contida e estratégica, o que fica claro desde os primeiros momentos, já que o Ethan não é um policial treinado e que a sobrevivência é a prioridade. A exploração acontece de forma lenta e cuidadosa, incentivando o jogador a observar o ambiente, vasculhar cada modo e ter cuidado com os detalhes que podem indicar perigo ou encontrar recursos valiosos. Voltamos a munições e itens de curas escassos, o que reforça o gerenciamento e tensão constante. Aliás, você não se sente poderoso aqui.

PODER É PARA POLICIAIS

Os combates, quando acontecem, são demasiadamente perigosos, e enfrentar inimigos exigirá decisões e posicionamentos em que a escolha do momento certo para agir e fugir pode ser o diferencial. A visão em primeira pessoa deixa os combates mais tensos e difíceis. A imersão é completa, mas o terror também. Essa mudança não só renova a experiência, como também fortalece o terror psicológico, colocando o jogador mais próximo de Ethan como uma pessoa normal que vive esse pesadelo. Por mais que ele precise sobreviver, o desejo de salvar quem mais ama lhe dá coragem para prosseguir e isso é plausível tanto em termos de história quanto na sua motivação.

A atmosfera é sem sombra de dúvidas o ponto alto desse jogo. A iluminação alternando entre os cômodos, quase completamente escuros, ruídos e silêncios propositalmente reforçam a todo momento a sensação de insegurança. A direção de arte criou um dos cenários mais bizarros, tudo degradado, sujo e opressor que ajuda muito no que a equipe quis trazer e também contar a história sem necessidade de grandes explicações.

O áudio também tem um papel muito importante e fundamental no terror. Passos distantes, ruídos, rangidos e sons inesperados são usados de forma genial para manter o jogador em alerta a todo momento. E como falei antes, o silêncio proposital fala mais alto do que a trilha sonora muitas vezes, criando tensão e medo do que pode ocorrer no próximo cômodo, criando um terreno de susto e puro desconforto. O nível de detalhes tanto dos cenários atribuídos à trilha sonora torna Resident Evil VII: biohazard um dos jogos mais imersivos da franquia.

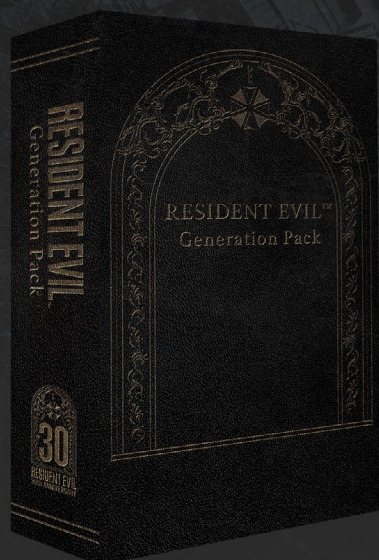
O FUTURO NO SWITCH II

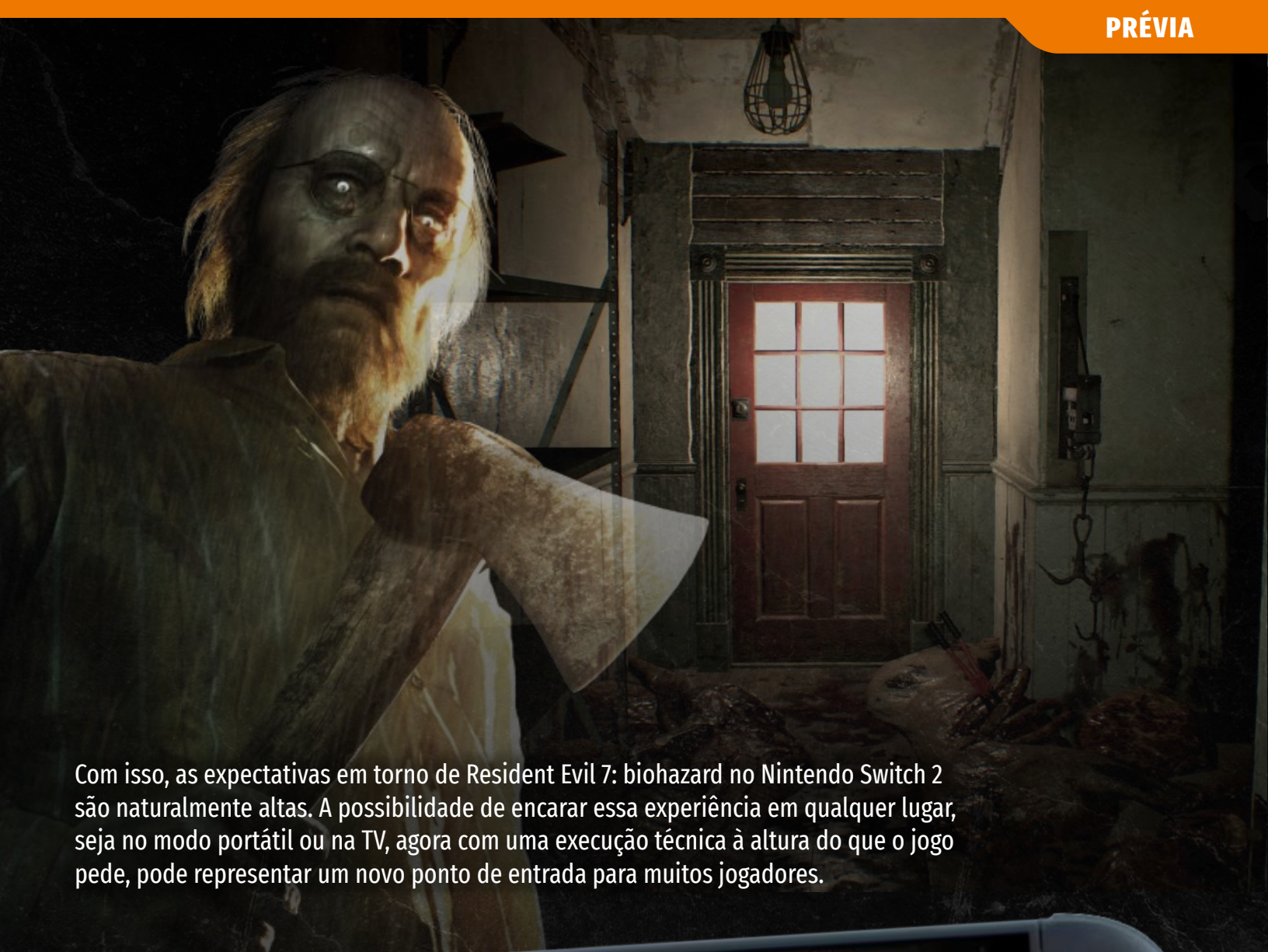
Olhar para Resident Evil 7: biohazard rodando no Nintendo Switch 2 é o que mais tem empolgado a comunidade. A Capcom confirmou que a **Gold Edition** do jogo — com todas as expansões e conteúdos extras — vai chegar ao novo hardware da Nintendo no mesmo dia que **Resident Evil Village** e o novíssimo **Resident Evil Requiem**. Isso coloca o Switch 2 no centro de um verdadeiro festival de survival horror logo no início de 2026.

A grande promessa dessa versão é deixar para trás as limitações da primeira geração do Switch, onde Resident Evil 7 só esteve disponível via streaming. No Switch 2, o jogo roda nativamente no console, o que deve trazer uma experiência mais fluida, responsiva e portátil — sem depender de conexão à internet para funcionar.



RESIDENT EVIL™ Generation Pack





Com isso, as expectativas em torno de Resident Evil 7: biohazard no Nintendo Switch 2 são naturalmente altas. A possibilidade de encarar essa experiência em qualquer lugar, seja no modo portátil ou na TV, agora com uma execução técnica à altura do que o jogo pede, pode representar um novo ponto de entrada para muitos jogadores.



RESIDENT EVIL

biohazard

Caso essa versão mantenha o mesmo cuidado visto em outros lançamentos da Capcom no novo console, a tensão tende a se intensificar ainda mais, especialmente nos momentos de exploração silenciosa e imprevisível que definem o ritmo da aventura. Resta agora aguardar o lançamento para conferir como esse retorno ao horror se comporta no Switch 2 e se **Resident Evil 7: biohazard** conseguirá, mais uma vez, provar por que é um dos capítulos mais marcantes da franquia. 

Resident Evil VII biohazard (Switch 2)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Survival Horror

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!



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

SWITCH

SWITCH 2



por Alan Murilo

Revisão: Johnnie Brian

Diagramação: Felipe Castello



DRAGON QUEST VII

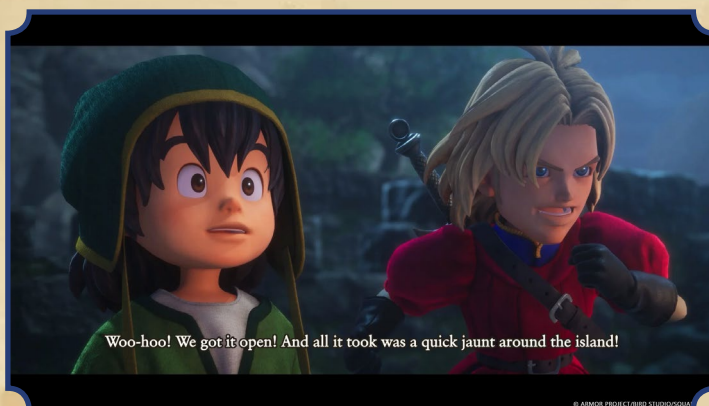
Reimagined

DRAGON QUEST VII Reimagined eleva o clássico RPG à perfeição

Dando início às comemorações do quadragésimo aniversário da lendária franquia, **DRAGON QUEST VII Reimagined** traz o clássico RPG para a atual geração com um novo e belíssimo visual, muitas melhorias de qualidade de vida e conteúdo inédito. O resultado, como pudemos jogar e conferir, é um título imperdível tanto para os fãs quanto para quem nunca se aventurou em uma obra da saga, graças a um trabalho minucioso de remasterização que conseguiu elevar o sétimo DRAGON QUEST à perfeição.

Descobrindo o que existe além de Estard

Para quem nunca jogou antes, a história de **DRAGON QUEST VII Reimagined** se inicia na pequena e pacata ilha pesqueira de Estard, vizinha ao reino de mesmo nome. Aparentemente, não há nada errado com a localidade, a não ser o fato de seus habitantes acreditarem firmemente que ela é a única ilha no mundo inteiro, crença sustentada pelo fato de seus pescadores jamais terem encontrado outras terras, mesmo em suas maiores expedições em alto-mar.



No entanto, para dois corajosos jovens — o príncipe Kiefer e o protagonista — está muito claro que existe, sim, algo além de Estard. Com o desejo de provar isso em mente, os dois começam a reparar um navio e a explorar segredos há muito deixados de lado, como a existência de um estranho local chamado Shrine of Mysteries (Capela dos Mistérios, em tradução livre) e de fragmentos coloridos igualmente enigmáticos, muitas vezes escondidos como tesouros.

The Doors of Destiny will only open for those who have been Chosen...
And you...are yet lacking...



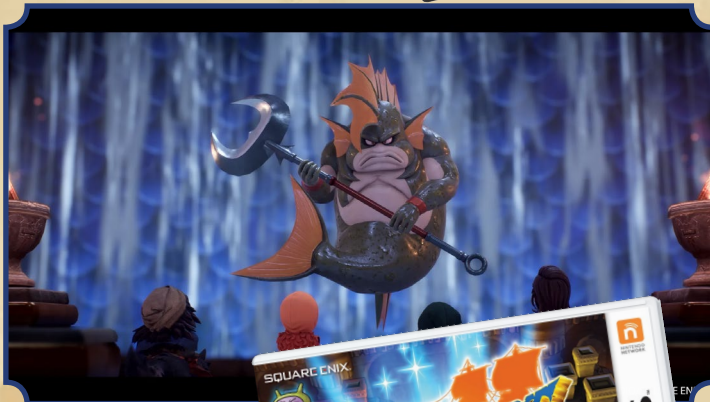
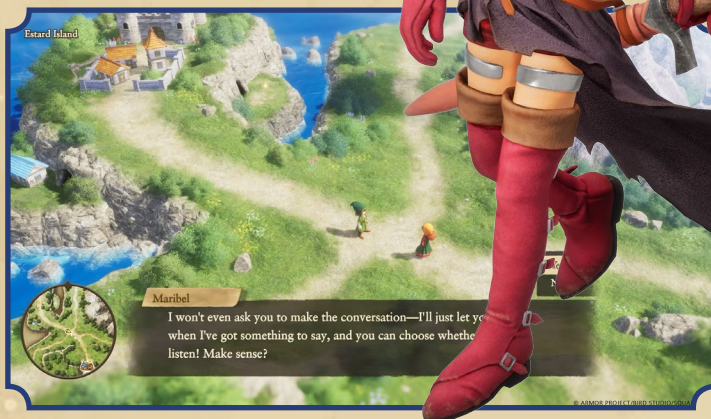
Não demora para os dois, acompanhados pela espontânea Maribel, notarem que os tais fragmentos e a Capela em si estão intimamente ligados, revelando um segredo que mudará suas vidas e também o destino do mundo inteiro: a possibilidade mágica de viajar a localidades do passado. Fazendo isso e ajudando quem precisa, os heróis são surpreendidos com o fato de que esses mesmos locais surgem também no presente, indicando que o curso da história foi devidamente corrigido.

Logo, com a descoberta da habilidade de viajar no tempo, começa a aventura dos três para salvar esses territórios que, ao que tudo indica, foram dizimados e selados do presente por forças malévolas. Será você capaz de salvar o mundo, descobrindo a verdade sobre tudo que existe além de Estard?



Reimaginando um clássico à perfeição

Há vários motivos pelos quais DRAGON QUEST VII é, até hoje, um dos títulos mais elogiados da franquia, como a sua longa duração e a sua narrativa surpreendentemente sombria, que não teme explorar os traços mais assustadores da humanidade em seus vários arcos. Desde o início da aventura, também é praticamente impossível não simpatizar com a inocência juvenil dos protagonistas e seu desejo de descobrir se realmente existe algo além do que já conhecem.



No entanto, essas mesmas características também acabaram prejudicando um pouco sua percepção ao longo dos anos, com muitos jogadores questionando decisões de roteiro e a lentidão generalizada da obra, que precisava de várias horas de jogo para chegar ao primeiro combate. Tais problemas foram, em parte, remediados com a versão aprimorada para 3DS — *Fragments of the Forgotten Past* —, mas nunca verdadeiramente solucionados... até agora.

Sim, curiosamente, DRAGON QUEST VII Reimagined é o segundo remake de DRAGON QUEST VII e sua verdadeira versão definitiva. Isso graças a uma série de melhorias de qualidade de vida, novos visuais e conteúdo inédito, traços que fazem com que este RPG finalmente alcance o patamar que mereceu desde sua estreia no Ocidente, há 25 anos.





Mas o que exatamente mudou em Reimagined? Primeiramente, a narrativa foi reformulada, mas sem comprometer a identidade da obra. Enquanto a história continua apoiada na exploração do passado e seus impactos no presente, o ritmo foi ajustado, fazendo com que eventos marcantes como o primeiro confronto ou a chegada à Ballymolloy ocorram bem mais cedo do que nas versões anteriores. Seguindo a mesma linha de desenvolvimento, há novas seções — como interações com Kiefer adulto —, e os arcos narrativos que possuíam pouco ou nenhum impacto na trama geral foram repensados como missões secundárias, tornando a aventura mais concisa, mas não menos envolvente.



Aproveitando o hardware da atual geração, Reimagined também entrega uma direção verdadeiramente cinematográfica, com cutscenes feitas do zero e uma inédita dublagem que aprimora ainda mais a caracterização dos personagens — à la [Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age](#). Os jogadores podem esperar sotaques diferentes em cada nova região visitada e um tom teatral que é difícil não elogiar (vide as engraçadas reclamações da resmungona, mas adorável, Maribel, ou os latidos e rosnados de Ruff).



E já que tocamos nesse ponto, é impossível não falar dos novos visuais. Lembrando um pouco o trabalho que a Grezzo fez no remake de **The Legend of Zelda: Link's Awakening**, a Square Enix optou por reimaginar DRAGON QUEST VII como um diorama animado, recriando os personagens como bonecos artesanais que foram então escaneados para dar vida às suas versões virtuais.

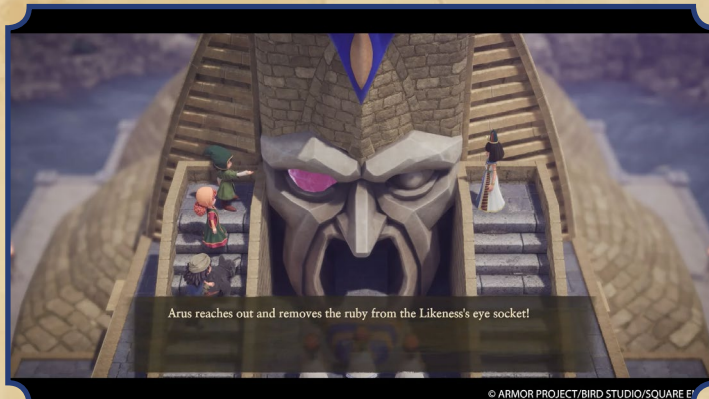


O resultado é impressionante, principalmente por ressaltar e preservar a genialidade e o traço único do saudoso Akira Toriyama, responsável pelas artes e personagens do jogo. Como fã da obra do mangaká, confesso que cada novo encontro com um inimigo ou cutscene se provou um deleite visual para mim, e acredito firmemente que assim será para todos os jogadores deste remake.

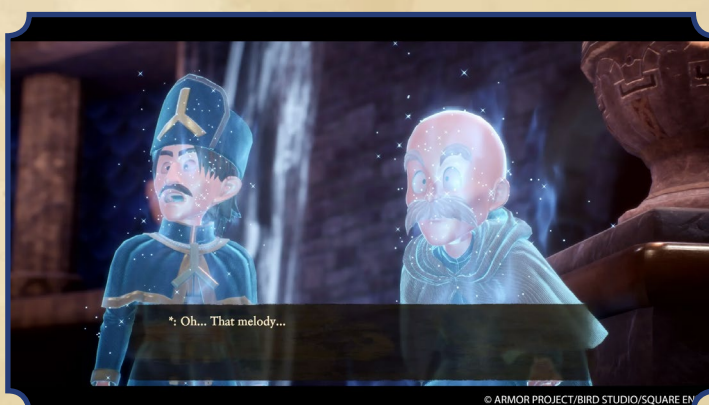
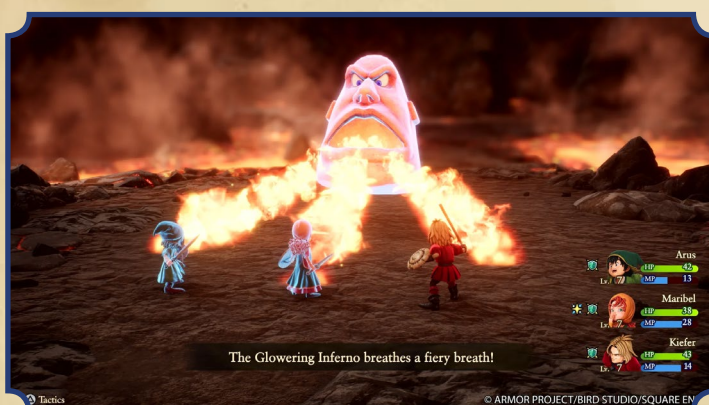
Uma série de melhorias, com um único problema para o nosso público

Além dos novos visuais e dos ajustes na narrativa, DRAGON QUEST VII Reimagined traz diversas melhorias de qualidade de vida que ajudam o jogo a brilhar, como encontros visíveis no mapa (que podem ser evitados sem Holy Water, se você for rápido o bastante), dificuldade customizável e batalhas mais ágeis. Outra novidade muito interessante é que, se você estiver em um nível muito alto, atacar um inimigo no mapa resolverá automaticamente o confronto, evitando batalhas desnecessárias que renderiam pouca experiência para a equipe.





O sistema de classes também foi reformulado: agora, não é mais necessário viajar a Alltrades Abbey simplesmente para trocar de vocação e, uma vez que um certo ponto na história seja alcançado, o recurso “Moonlight” é desbloqueado, permitindo aos heróis usarem habilidades e vantagens de duas classes simultaneamente. Some-se a isso o fato de existirem vários graus de vocações (iniciante, intermediário, avançado) e há aqui bastante material para os entusiastas gastarem horas tentando fazer builds otimizadas — inclusive, elas serão praticamente necessárias para a nova Battle Arena, espaço focado em batalhas desenhadas especificamente para testar os limites dos protagonistas.



Quem já jogou as versões anteriores do título provavelmente também gostará de várias outras mudanças menores, mas muito bem-vindas, como a lista de Mini Medals e o Bestiário, que agora estão sempre acessíveis no menu. Feitos todos os elogios, é só uma pena que DRAGON QUEST VII Reimagined peque em um ponto crucial para o nosso público: a ausência de localização em PT-BR.

Sim, infelizmente, Reimagined não conta nem mesmo com legendas em português, o que prejudica a compreensão da história para quem não domina outro idioma e acaba contrastando com outras franquias da Square que oferecem suporte para a nossa língua, como [Final Fantasy](#). Assim, fica registrada a esperança de que uma atualização futura conserte esse deslize — a comunidade brasileira certamente agradecerá e acredito que a franquia DRAGON QUEST também se beneficiaria.



Por fim, em termos de performance, Reimagined se comporta muito bem no Switch 2, com um desempenho praticamente impecável a 60 quadros por segundo. Eu digo “praticamente”, pois é possível perceber alguns micro travamentos aleatórios (semelhantes ao fenômeno de *stuttering* no PC) quando se está explorando, mas, por eles serem bem infrequentes e não ocorrerem durante o combate, julgo que serão rapidamente corrigidos em um patch futuro. Logo, o único problema de fato é a ausência de possibilidade de upgrade (gratuito ou pago) entre as versões de Switch e Switch 2, que são tratadas como jogos separados na eShop.





Dessa forma, se você adquirir a versão de Switch do título, terá que comprar novamente a preço cheio a versão de Switch 2 se quiser jogá-la também (e vice-versa). Tendo em vista que várias empresas têm oferecido pacotes de melhoria quando lançam games nos dois consoles, seria bom se DRAGON QUEST VII Reimagined também contasse com essa possibilidade. Quem sabe em breve?

A versão definitiva de um RPG verdadeiramente atemporal

Graças a uma série de melhorias e uma apresentação visual espetacular, **DRAGON QUEST VII Reimagined** eleva o clássico RPG à perfeição prática, sendo facilmente recomendável tanto para quem já jogou as versões de PlayStation e 3DS quanto para quem vai embarcar pela primeira vez nesta divertida e envolvente aventura que visa descobrir o que há além de Estdard.



A verdade é que pouquíssimos remakes são conduzidos com tanto carinho e respeito pela obra original quanto este, e o resultado deste comprometimento fala por si só. Em resumo, graças à versão definitiva de um dos melhores jogos da saga, o quadragésimo aniversário de DRAGON QUEST não poderia ter começado de forma melhor — e os verdadeiros presenteados fomos nós, os jogadores. 



✓ Prós

- O novo visual se prova espetacular, destacando a genialidade e o traço único do saudoso Akira Toriyama;
- Mesmo anos após sua estreia no PlayStation, continua se sobressaindo por sua narrativa surpreendentemente sombria, com arcos emocionantes e personagens carismáticos e cativantes;
- As melhorias de qualidade de vida provam-se bem-vindas e ajudam a reduzir a lentidão (e repetição) que prejudicou a percepção dos lançamentos anteriores;
- Graças ao trabalho minucioso dos desenvolvedores e a inclusão de conteúdo inédito, consagra-se como a verdadeira versão definitiva de DRAGON QUEST VII — um RPG que merece ser conferido tanto pelos entusiastas quanto por quem não tem tanta intimidade assim com o gênero ou com a franquia.

✗ Contras

- *Stuttering* ocasional na versão de Switch 2;
- Ausência de localização em português brasileiro;
- Ausência de possibilidade de upgrade da versão de Switch para a de Switch 2.



DRAGON QUEST VII Reimagined (PC/Switch/Switch 2/PS5/XSX)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 05 de fevereiro de 2026

Nota **9.5**

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

SWITCH 2



por Felipe Castello

Revisão: Johnnie Brian
Diagramação: Felipe Castello

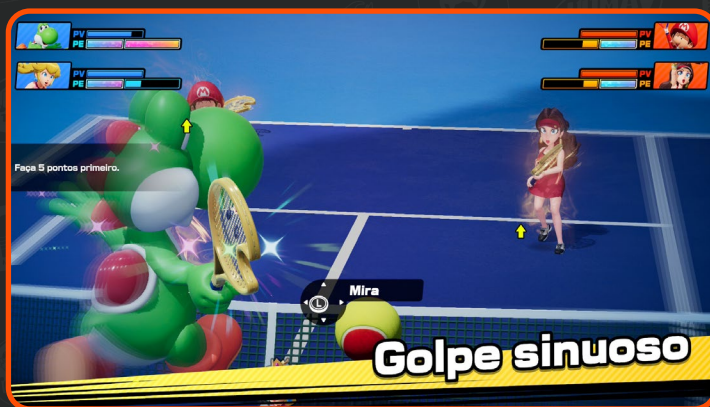
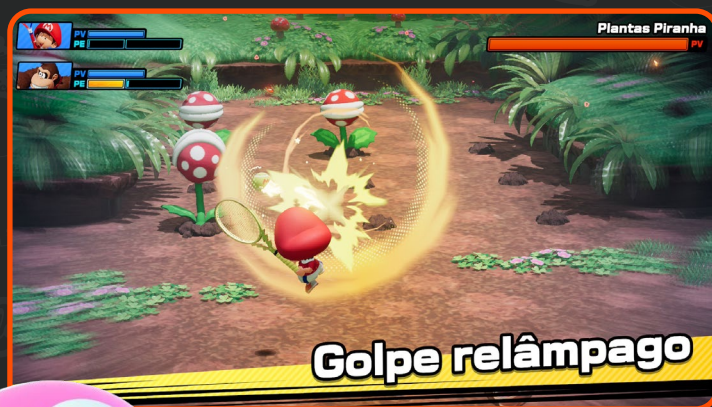
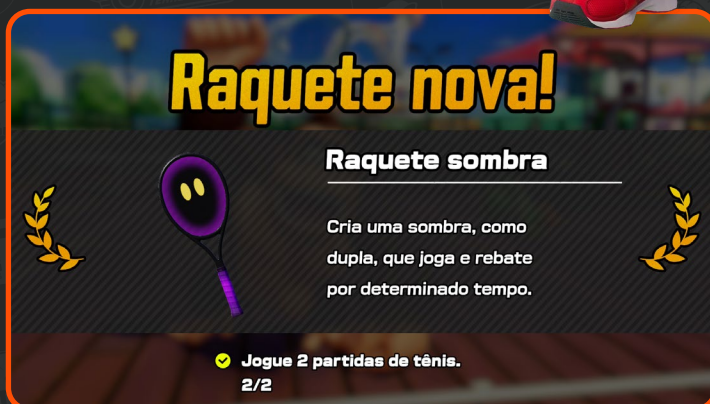
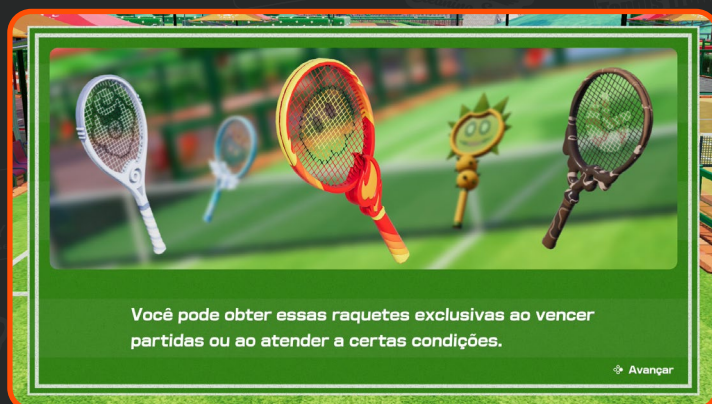
MARIO TENNIS Fever

**Traz as disputas mais criativas
(e eufóricas) da franquia
de tênis do encanador**

Anunciado como parte da celebração do aniversário de 40 anos de Super Mario Bros., **Mario Tennis Fever** é o mais novo título da série de partidas de tênis de Mario e seus amigos. Com a presença de vários modos de jogo inéditos e um elenco de tenistas de dar inveja em outros títulos da série Mario, Fever também carrega a missão de se diferenciar o suficiente do último título da franquia, **Mario Tennis Aces**. O resultado são boas horas de diversão, variedade e euforia nas quadras do Reino Cogumelo.

Preparando as raquetes

O carro-chefe do título é, sem dúvida, a introdução das Raquetes Eufóricas. Essas raquetes permitem que diversos poderes especiais (ou Golpes Eufóricos) sejam usados ao longo das partidas, adicionando uma boa dose de caos nas disputas. Para usar um Golpe Eufórico, é preciso ter ao menos uma barra de PE (Pontos de Energia) preenchida: isso ocorre naturalmente ao devolver a bola para a quadra do adversário ao longo da partida. Quando a raquetada especial é utilizada, o efeito só é liberado (na maioria das vezes) quando a bola quica na quadra do oponente; caso o adversário rebata a bola antes que ela encoste no chão, o efeito é devolvido, e assim por diante.



Dessa forma, as Raquetes Eufóricas são uma adição caótica e muito bem-vinda para as partidas de tênis do Reino Cogumelo, lembrando o ritmo frenético da série Mario Kart. O uso dos novos equipamentos exige que os jogadores se planejem e fiquem atentos para rebater os Golpes Eufóricos o mais rápido possível, ou aprendam a contornar os obstáculos e efeitos causados por eles caso não seja possível devolver a bola a tempo. Além disso, a nova mira utilizada ao realizar os Golpes Eufóricos não é totalmente livre como os Special Shots de Mario

Tennis Aces: temos algumas posições fixas para as quais a bola pode ser direcionada nos poucos segundos disponíveis para escolha – outro aspecto estratégico que requer a atenção do jogador.



Os efeitos de cada raquete, por sinal, são bem divertidos e fazem referência direta aos muitos itens e potencializadores da série Mario. Alguns exemplos são a Raquete Minicogumelo, que libera vários dos pequenos cogumelos azuis na quadra do oponente que, ao tocados, fazem o personagem diminuir de tamanho; a Raquete Cactubola, que cria um inimigo espinhoso que fica transitando pela quadra do oponente; e a Raquete Estrela, que torna o personagem que utilizou o Golpe Eufórico invencível e mais rápido por alguns segundos, se tornando invulnerável a outros efeitos que estejam em vigor na quadra.



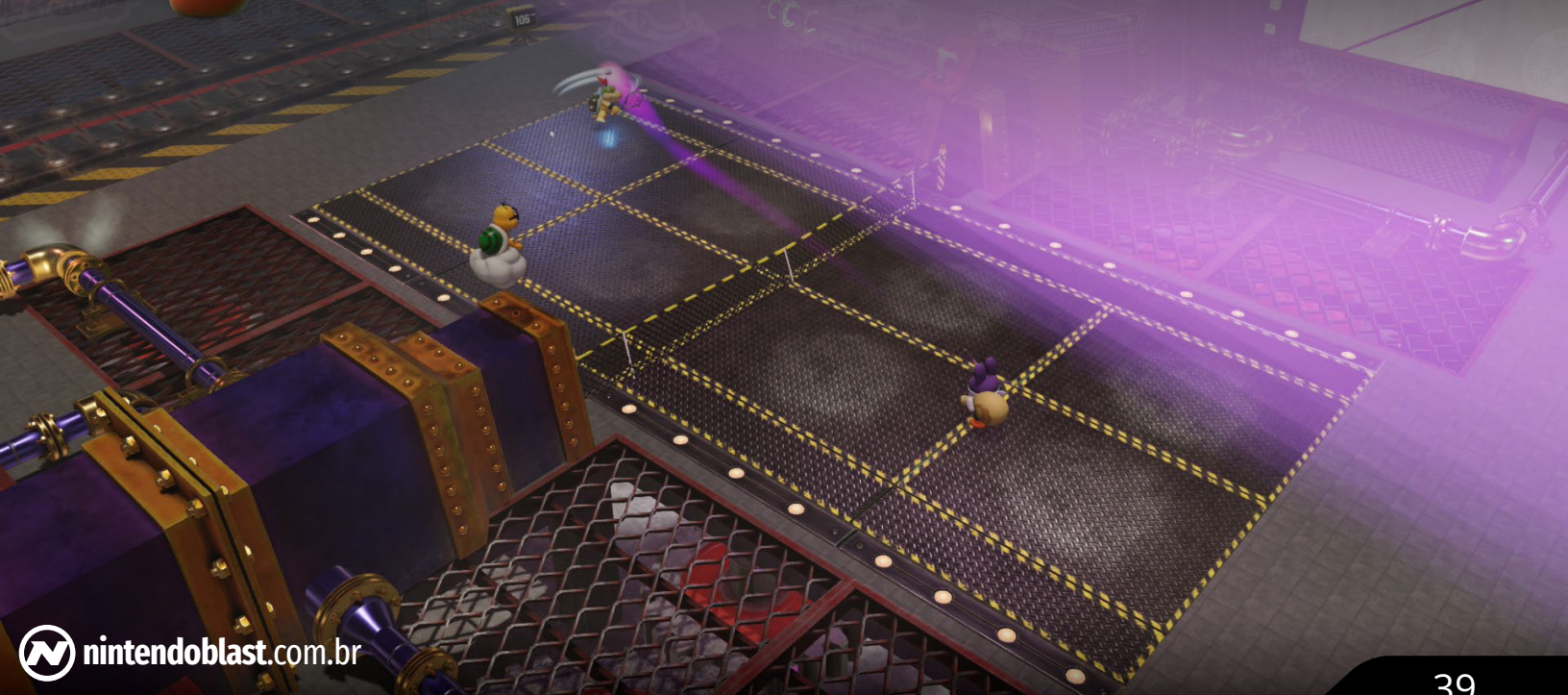
Ao todo, temos 29 raquetes disponíveis (contabilizando a raquete padrão, temos 30), o que proporciona uma boa variedade de estilos de jogo e uma boa dose de risadas – especialmente em partidas multijogador. É uma pena que algumas das raquetes tenham efeitos que acabam sendo muito parecidos (como a Raquete Fogo, a Raquete Flor de Fogo e a Raquete Vulcão, que envolvem poderes de fogo com diferenças básicas entre si), o que acaba tornando a variedade de poderes e efeitos menos interessante do que poderia ser.

Tenistas prontos para as disputas

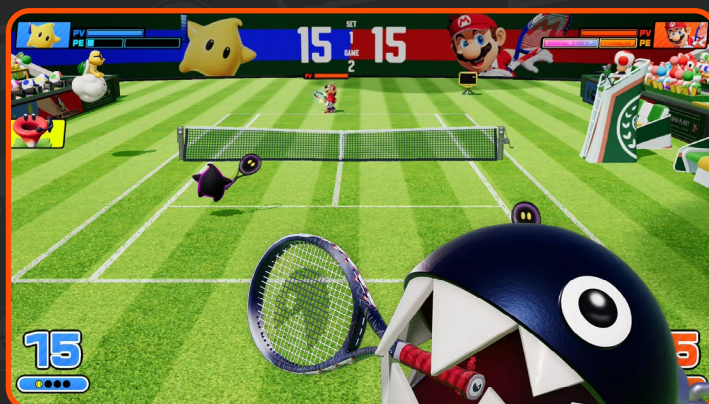
Além da grande quantidade de raquetes, Mario Tennis Fever reúne o maior elenco de personagens jogáveis já visto na série até então. São 38 tenistas selecionáveis, e chamam a atenção novas adições inusitadas, como Goomba, Ledrão, Bebê Wario e Bebê Waluigi. Outra adição bem-vinda, que incentiva o envolvimento do jogador nos vários modos de jogo, é que, ao contrário do que ocorreu em Mario Tennis Aces, grande parte dos personagens precisa ser desbloqueada cumprindo tarefas específicas (como jogar uma determinada quantidade de partidas ou vencer determinado modo de jogo nas dificuldades mais altas).



Alguns personagens também receberam visuais e cores alternativas, como Shy Guy, Yoshi, Koopa, Paratroopa e Luma (que recebeu uma variação da estrela Lumalee de **Super Mario Galaxy** e Super Mario Bros. O Filme). Alguns trajes alternativos que apareceram em Aces, como os tradicionais macacões de Mario, Luigi, Wario e Waluigi, foram deixados de fora.



É importante notar que alguns aspectos em relação aos personagens podem causar certo estranhamento: em primeiro lugar, muitos deles reutilizam animações de Aces ou apresentam animações muito semelhantes às do jogo anterior em suas comemorações ou cenas de entrada nas quadras. Em segundo lugar, apesar da presença de personagens como Bebê Mario, Bebê Luigi, Bebê Wario, Bebê Waluigi e Bebê Peach, a pequena Bebê Daisy ficou de fora da seleção inicial de personagens do título. A omissão faz sentido ao acompanharmos a história do Modo Aventura, mas, ainda assim, parece ter sido uma oportunidade perdida de completar o elenco.



Um modo história morno

Enquanto Mario Tennis Aces trouxe um modo história que dividiu opiniões por sua linearidade e diálogos excessivos, Mario Tennis Fever pareceu buscar outra direção para sua história. No Modo Aventura, a princesa Daisy se encontra acamada por conta de uma doença misteriosa. Como nada parece solucionar a enfermidade, Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong e Toad topam seguir um plano mirabolante de Wario e Waluigi: ir até uma ilha isolada, onde há um fruto dourado capaz de curar a doença. Não é preciso falar que tudo é uma grande armadilha dos rivais de Mario e Luigi: enquanto vasculham a ilha em busca de tesouros escondidos, Wario e Waluigi acabam despertando a fúria de monstros misteriosos.



As criaturas, envoltas numa névoa mágica, atacam Mario, Luigi, Peach, Wario e Waluigi, transformando os personagens em suas versões bebês. Salvos por Donkey Kong e Toad, eles precisam então treinar para recuperar suas habilidades no tênis e derrotar os monstros que os enfeitiçaram. A premissa da história é bem interessante, mas, infelizmente, o ritmo deixa muito a desejar, assim como aconteceu em Mario Tennis Aces.



Um ponto alto do Modo Aventura é, sem dúvida, a presença de cutscenes impecáveis visualmente: os personagens são retratados de forma muito expressiva, e suas interações são divertidas e cômicas. Porém, são pouquíssimos os momentos da história agraciados com cutscenes. A maior parte do Modo Aventura é guiada por diálogos excessivos entre personagens praticamente estáticos (de forma quase idêntica ao que acontecia em Aces) ou ainda por frames congelados de cenas acompanhadas de legendas.



A sequência de eventos do modo também é simples: começamos na Academia de Tênis, treinando aspectos básicos do esporte até nos formarmos e podermos partir para enfrentar os monstros. Controlamos somente Bebê Mario, que ganha pontos de experiência ao completar desafios e partidas... O que também é peculiar, já que a progressão normal na história não parece ser influenciada em nenhum momento pelo nível ou os atributos do personagem. Há alguns desafios de partidas contra NPCs, que também não rendem nenhuma recompensa além dos pontos de experiência.

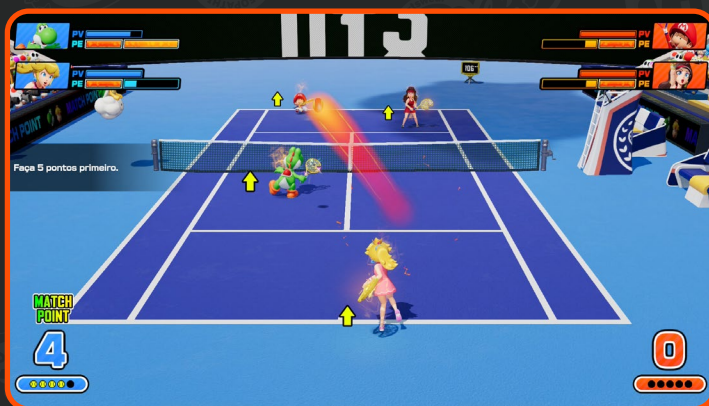




O modo traz alguns minigames exclusivos que são divertidos (e nem mesmo utilizam raquetes de tênis, lembrando em certa medida os minijogos da série Mario Party), mas explorados muito superficialmente. Esse ponto, aliado aos aspectos já mencionados e uma duração curtíssima (finalizei a história em pouco mais de três horas, e não há nenhum conteúdo extra ao terminá-la) fazem o Modo Aventura de Fever deixar um gosto amargo, infelizmente.

Partidas livres, torneios, missões e gincanas

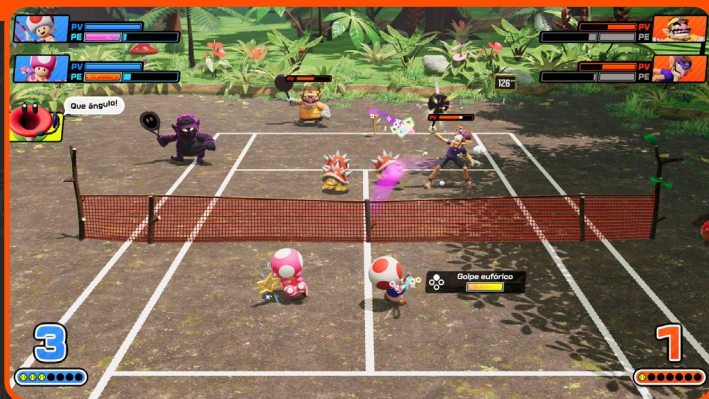
Apesar dos tropeços com o Modo Aventura, o título brilha em praticamente todos os outros modos disponíveis. Desde o começo do jogo, são disponibilizadas as opções de Jogo Livre, Torneio, Missões, Gincanas e Modo Realista.





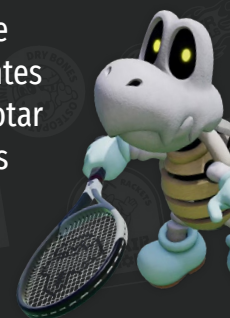
O Jogo Livre é o clássico modo da série onde podemos personalizar partidas para jogar solo ou com outros jogadores. Aqui, a variedade de personalização é perfeita: podemos ajustar a duração da partida, o ângulo da câmera, a velocidade da bola, a quadra, os personagens e a quantidade de Raquetes Eufóricas a serem utilizadas (uma, duas ou nenhuma). Também podemos desativar a narração da icônica Flor Tagarela de **Super Mario Bros. Wonder**, que faz comentários dublados no nosso idioma ao longo das partidas (e que podem se tornar repetitivos rapidamente).

Ainda é possível, na seleção de personagens, consultar os atributos individuais de cada tenista, indo muito além das categorias de Versatilidade, Técnica, Astúcia, Velocidade, Potência e Defesa: cada personagem tem velocidade, potência, precisão e efeito diferentes. Além disso, praticamente todos os tenistas apresentam um aspecto único ou incomum: os topspins de Wario carregam mais rápido que o normal, e Espigão é o personagem da categoria Potência com os atributos mais equilibrados, por exemplo.

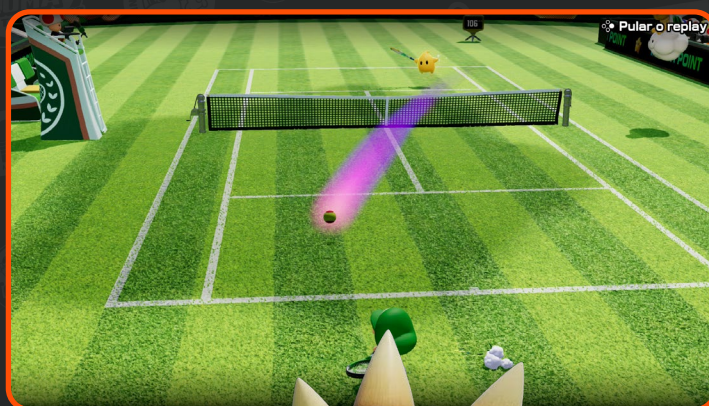
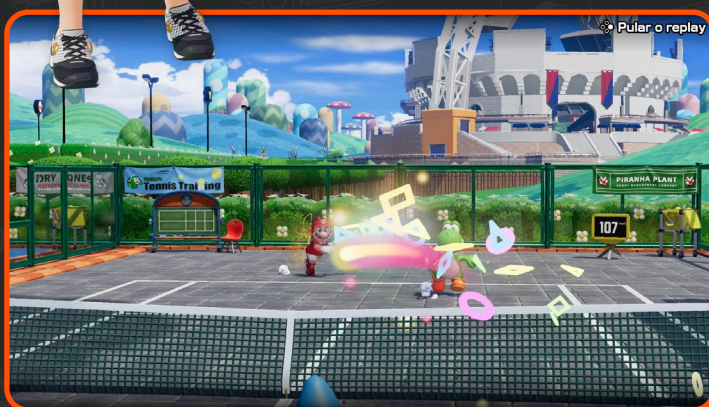




A personalização também engloba os controles: é possível mapear os diferentes tipos de raquetadas (como lobs, deixadinhas, slices e topspins) para botões específicos, facilitando o acesso aos diferentes movimentos. Porém, falando nos movimentos, é impossível não notar a ausência de opções que foram muito bem-vindas em Mario Tennis Aces, como os Trick Shots (que permitiam buscar a bola rapidamente gastando um pouco da barra de energia) ou a Zone Speed (que acionava um modo em câmera lenta para facilitar defesas e utilizar golpes especiais).



Me parece uma oportunidade perdida ter descartado esses movimentos quando eles também se utilizavam de uma barra de energia e poderiam ter adicionado ainda mais variedade ao título. Uma saída poderia ter sido permitir que certos tipos de raquetada fossem desativados ou reativados nas regras das partidas, assim como é o caso do uso das Raquetes Eufóricas.

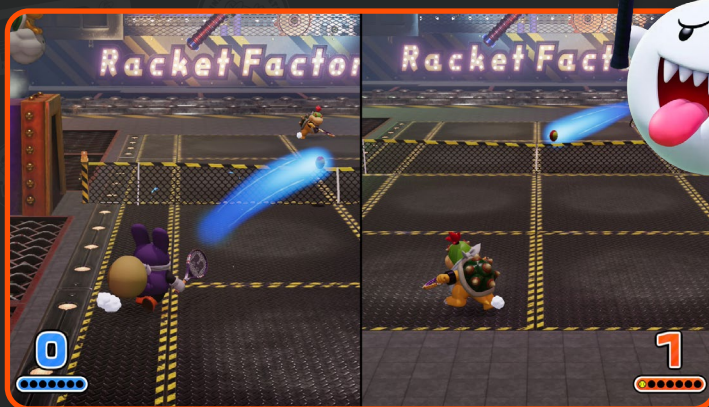
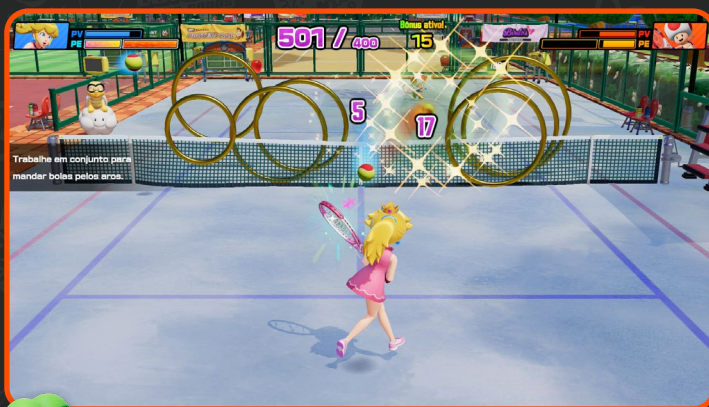


Os outros modos disponíveis, como a Torre das Missões e as várias gincanas, também são destaques: no primeiro, subimos dez andares de torres com dificuldades diferentes, vencendo desafios sob condições específicas (como personagens e Raquetes Eufóricas pré-selecionados). Já no modo Gincana podemos selecionar diversos modos inéditos, além do clássico Tiro ao Aro.





Entre os modos inéditos da Gincana estão: as partidas na Quadra Fenomenal, onde vários efeitos especiais vindos diretamente de Super Mario Bros. Wonder aparecem ao longo da partida; as partidas na Fábrica de Raquetes, que contam com várias Raquetes Eufóricas aparecendo pelas quadras ao longo das partidas; e as partidas na Quadra Floresta, onde rebater bolas nas Plantas Piranha faz com que a quadra do oponente aumente de tamanho, dificultando suas recepções. As gincanas são um dos pontos mais altos de Fever, trazendo novas formas divertidas e caóticas de se jogar tênis.



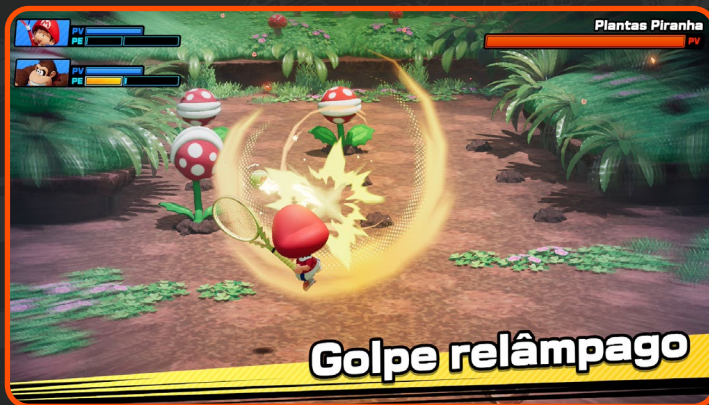
O Modo Realista, que já havia aparecido em Aces como Swing Mode, retorna com a mesma premissa: partidas mais simples utilizando os controles de movimento dos Joy-Con 2. É uma forma eficiente de tornar o título mais acessível para quem não está familiarizado com os comandos dos botões, mas não deixa de ser um pouco imprevisível saber que tipo de movimento será feito pelo personagem ao rebater a bola, e há momentos em que os controles de movimento são pouco responsivos durante as partidas. O modo também permite usar Raquetes Eufóricas, mas somente seis delas podem ser selecionadas.



Os diferentes modos disponíveis tornam a experiência do título muito variada e divertida. Acabei passando horas explorando cada tipo de desafio de pontos e gincanas, buscando desbloquear todos os personagens e variações; testar os efeitos de cada uma das Raquetes Eufóricas e combiná-los com os efeitos da raquete da sua dupla nas partidas de dois contra dois também é um dos pontos altos da jogatina.

Game, set e partida

Mario Tennis Fever é divertido no que se propõe: os novos modos são caóticos e cativantes, e a introdução das Raquetes Eufóricas adiciona uma nova camada de estratégia (e bagunça) às partidas. Por outro lado, fica impossível não acabar comparando o título ao seu antecessor, Mario Tennis Aces: afinal, Fever tinha a missão de se diferenciar o suficiente do título anterior, já que Aces pode ser jogado tanto no Switch como no Switch 2.



No fim das contas, são jogos semelhantes, que compartilham de vários elementos, mas Fever, sem dúvidas, traz mais conteúdo e variedade do que Aces. Com a remoção de alguns movimentos e mecânicas introduzidas no título anterior, fica a sensação de que o título prefere se manter numa zona segura ao invés de se aproveitar de muitas funcionalidades ao mesmo tempo. Porém, a variedade e as novidades introduzidas acabam compensando as poucas omissões feitas e um Modo Aventura pouco interessante.



Mario Tennis Fever traz os modos de jogo mais divertidos da franquia até o momento, introduz mecânicas que proporcionam inúmeras combinações e estratégias diferentes com as Raquetes Eufóricas e conta com o elenco de personagens mais variado de toda a série. A diversão é garantida com o bigodudo e seus amigos nas quadras mais caóticas já vistas no Reino Cogumelo. 



✓ Prós

- Raquetes Eufóricas tornam as partidas muito divertidas e caóticas, lembrando o ritmo frenético da série Mario Kart;
- Ótima personalização de controles, permitindo mapear diferentes movimentos para botões específicos;
- Boa quantidade de desbloqueáveis: raquetes, quadras, personagens e trajes/cores alternativas;
- Narração totalmente dublada em PT-BR;
- Elenco variado, com atributos específicos para cada personagem;
- Múltiplos modos de jogo com objetivos diferentes, adicionando ainda mais diversão e variedade nas disputas.

✗ Contras

- Algumas Raquetes Eufóricas têm efeitos muito semelhantes, diminuindo consideravelmente a variedade dos golpes especiais;
- Várias animações reutilizadas do título anterior;
- Menos possibilidades de movimento e estratégias com a remoção dos Trick Shots e Zone Shots de Mario Tennis Aces;
- Modo história pouco atrativo e de curta duração.



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

Nota **8.0**

Revista GameBlast #91

Neste mês, investigamos mortes misteriosas na pele de Grace Ashcroft em Resident Evil Requiem.



Ainda nesta edição, trazemos um especial de 30 anos da série Resident Evil, uma análise completa de Dragon Quest VII Reimagined e muito mais!

Baixe já a sua!

#91
FEV
2026



por **Leandro Alves**Revisão: Beatriz Castro
Diagramação: Felipe Castello

PARTE 1

Os melhores RPGs do Switch e do Switch 2

Resolvi falar sobre meu gênero de jogos favoritos — RPG — e aproveitar para falar também de grandes jogos que me trouxeram diversas experiências que considero muito positivas, tanto no entretenimento quanto emotivas. Por isso, vou comentar sobre cada um e, no final da parte 2, deixo uma menção honrosa para alguns que merecem destaque. Esse gênero é muito rico e vem evoluindo, aliás, ele está entre os mais difíceis, pelo menos, no passado. Quem aí não sofreu com Fire Emblem Fates: Conquest? Pois é, então vamos aos jogos.

Antes de tudo, vale deixar claro que esta lista reflete exclusivamente a minha opinião pessoal — e, claro, não deve ser encarada como uma verdade absoluta. Além disso, todos os jogos citados aqui são títulos que eu já joguei, o que torna essa seleção ainda mais pessoal. Dito isso, aproveito para te perguntar: quais são os seus RPGs favoritos? Esse é, sem dúvida, o meu gênero preferido, e eu adoro trocar ideias sobre ele. Então, fica o convite para deixar nos comentários do post da revista os seus títulos prediletos.

Também é importante ressaltar que escolhi apenas um representante por franquia, buscando deixar a lista mais variada e interessante. Por isso, não veremos casos como *Bravely Default I e II* aparecendo juntos, por exemplo, mas vou considerar o DLC/ Expansão se houver.



Xenoblade Chronicles 3

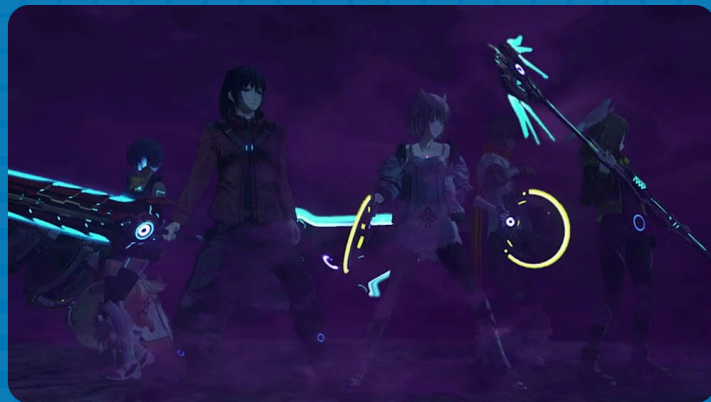
Vou começar com uma das minhas franquias favoritas: **Xenoblade Chronicles 3**. Na verdade, meu envolvimento com a série começou de vez em **Xenoblade Chronicles 2**, que segue sendo o meu favorito quando o assunto é história e mecânicas. Ele também é, sem dúvidas, o mais difícil dos quatro jogos da franquia, o que acabou afastando muita gente.



Xenoblade Chronicles 3 surge justamente para “redimir” esse aspecto, ao simplificar sistemas e apresentar uma evolução muito mais bem estruturada. É impressionante ver como o jogo roda no Nintendo Switch: um mundo gigantesco, repleto de criaturas de todos os tamanhos, boa variedade de inimigos e uma história capaz de tirar o fôlego — especialmente para quem acompanhou os títulos anteriores.

Xenoblade Chronicles 3



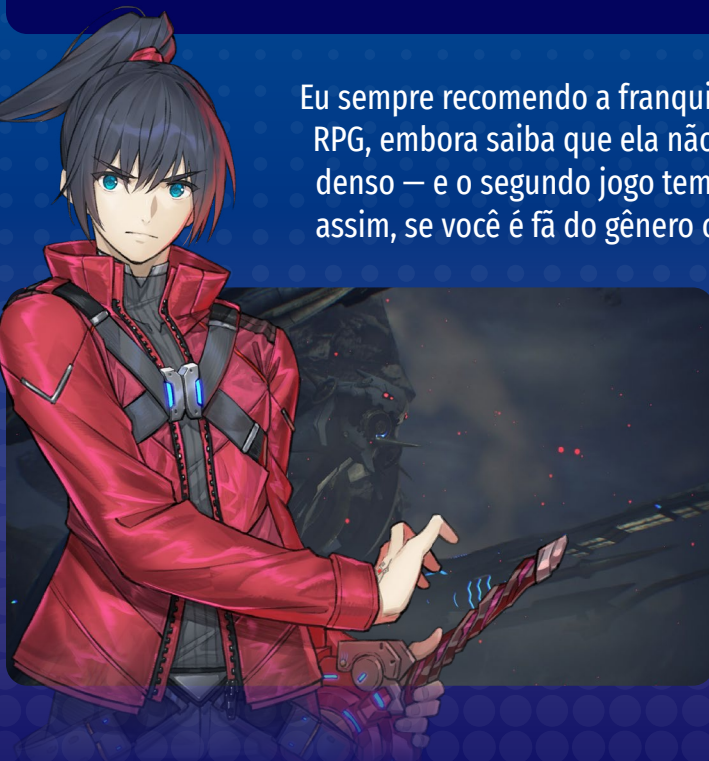


O sistema de batalha é extremamente satisfatório e exige estratégia, além de um bom gerenciamento de equipamentos e classes. São mais de vinte classes bem construídas e diversificadas, o que me fez investir dezenas de horas repensando estratégias e descobrindo combinações absurdamente poderosas. O desenvolvimento dos personagens está entre os melhores que já experimentei nos videogames, com evoluções naturais e críveis, que fazem você querer ajudá-los e protegê-los a todo momento.

Eu completei **100%** do jogo e, sinceramente, queria que tivesse ainda mais conteúdo. Sua expansão é um verdadeiro presente da **Monolith Soft**, fechando diversas pontas soltas da franquia e trazendo os protagonistas dos jogos anteriores em sua melhor forma. Jogar com Rex — protagonista de Xenoblade Chronicles 2 — foi uma alegria imensa por gostar tanto do personagem, mas também uma tristeza ao conhecer seu destino.



Eu sempre recomendo a franquia para quem tem um Nintendo Switch e curte RPG, embora saiba que ela não é para todos. Xenoblade é denso — muito denso — e o segundo jogo tem uma curva de dificuldade mais acentuada. Ainda assim, se você é fã do gênero como eu, vale muito a pena dar uma chance.



Fire Emblem: Three Houses

Seguindo com outra franquia que eu amo, **Fire Emblem: Three Houses** é, sem dúvidas, o meu título favorito dentro da série. O jogo é particularmente ambicioso, trazendo **quatro histórias distintas em um único cartucho**, todas repletas de acontecimentos impactantes e muito bem construídos. Aqui, a palavra de ordem é estratégia, em sua forma mais pura.



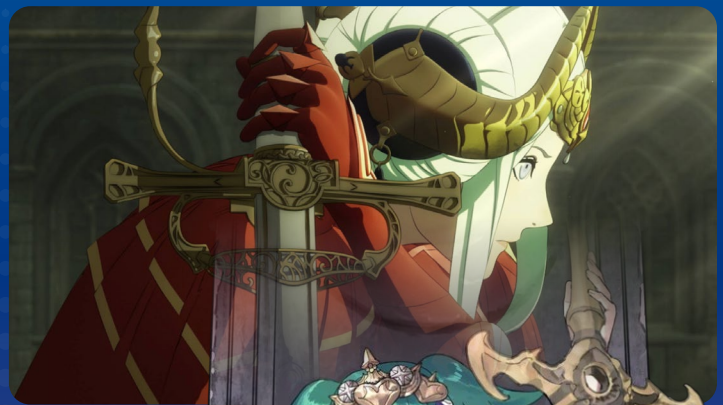
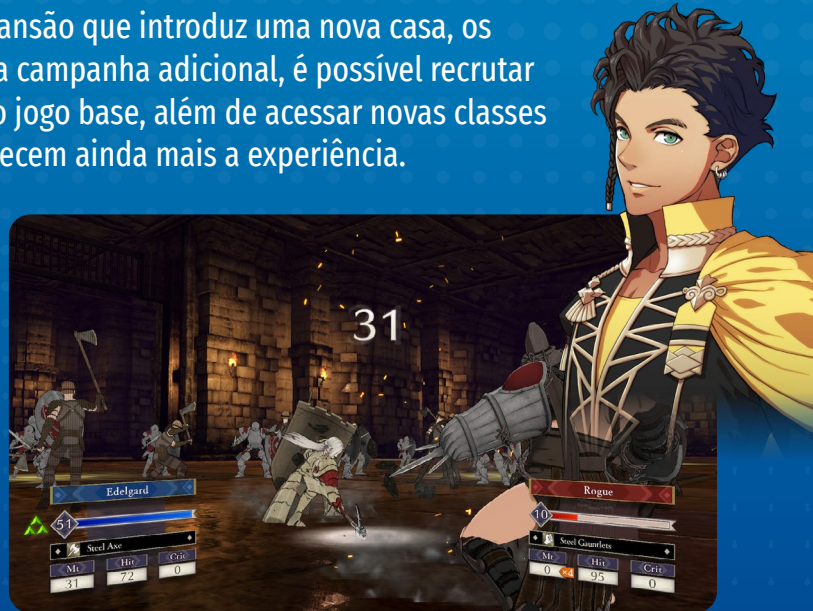
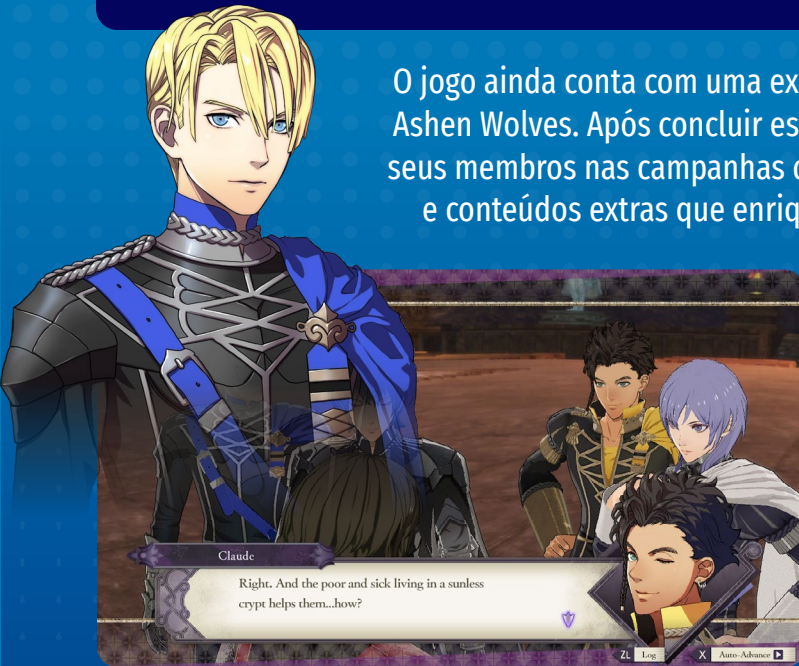
Neste capítulo, assumimos o papel de um professor cercado de mistérios, com um passado repleto de segredos profundos. Logo no início, somos confrontados com uma decisão nada fácil: escolher qual casa iremos liderar. Cada uma das três opções possui pontos fortes e fracos bem definidos, e nenhuma escolha é “errada”. Um dos aspectos mais interessantes de Three Houses é a liberdade oferecida no desenvolvimento dos alunos. Apesar de suas predisposições naturais para certas classes, você pode instruí-los a seguir o caminho que desejar, tornando a experiência muito mais aberta e personalizada.



Outro ponto de enorme destaque — e talvez o mais impactante do jogo — é sua campanha, que aborda temas fortes e maduros. Política, economia, conflitos familiares e religião se entrelaçam de forma orgânica, apresentando diferentes perspectivas de acordo com o caminho escolhido. Prepare-se para ser surpreendido pelos rumos da guerra e para enfrentar personagens que antes eram seus amigos, colegas de estudo e parte do seu cotidiano, mas que acabam se tornando adversários em batalhas de vida ou morte no continente de Fódlan.



O jogo ainda conta com uma expansão que introduz uma nova casa, os Ashen Wolves. Após concluir essa campanha adicional, é possível recrutar seus membros nas campanhas do jogo base, além de acessar novas classes e conteúdos extras que enriquecem ainda mais a experiência.



Aproveitando o gancho, o recém-anunciado **Fire Emblem: Fortune's Weave** aparenta ter uma ligação bastante forte com Three Houses. Elementos apresentados até agora remetem diretamente ao título, como a presença de uma figura que lembra muito Sothis, a deusa primordial da história, além do retorno de armas divinas que fazem parte do contexto narrativo daquele universo — o que certamente levanta teorias e expectativas entre os fãs.



Paper Mario: The Thousand-Year Door

Quebrando um pouco o clima mais maduro dos jogos citados anteriormente — mas sem deixar de abordar temas interessantes — **Paper Mario: The Thousand-Year Door** mostra que não é apenas “mais um” título da franquia. Trata-se de um RPG em sua forma mais clássica e carismática. Sua versão para o Nintendo Switch se consolida como a experiência definitiva, mesmo com o ponto negativo da queda de 60 fps para 30 fps. Ainda assim, os ganhos são muito mais significativos, começando pelas melhorias de qualidade de vida na exploração, que facilitam bastante a jornada.





O visual também recebeu um cuidado especial: o que já era muito bonito na versão original ficou simplesmente lindo no Switch, com animações mais refinadas e um charme ainda maior. The Thousand-Year Door é elegante, prazeroso de jogar e totalmente digno de estar nesta lista, seja por sua campanha extremamente divertida, seja pelos desafios bem dosados ao longo da aventura.

Lembro perfeitamente do seu anúncio: ele me arrancou um sorriso imediato e me fez contar os dias até o lançamento. Até hoje, segue sendo o meu Paper Mario favorito e, sem exageros, um dos melhores RPGs disponíveis no Nintendo Switch.



Octopath Traveler II

Este é o clássico dos clássicos quando se fala em RPG. Uma experiência marcada por história densa, sistemas tradicionais e uma forte ênfase em itens e equipamentos — daqueles que incentivam a exploração constante. Mesmo com mapas mais simples, a sensação de recompensa é sempre presente, seja ao descobrir inimigos poderosos, classes avançadas ou itens realmente valiosos para a progressão.



O combate por turnos é diferenciado e extremamente estratégico graças ao sistema de Boost e Break. Aqui, é possível acumular pontos ao longo dos turnos para realizar múltiplas ações ou potencializar habilidades especiais, o que exige planejamento e leitura cuidadosa das batalhas.

Assim como em Xenoblade, o sistema de classes permite combinações criativas e muito poderosas. Inicialmente, temos acesso a oito classes principais, mas, conforme avançamos, mais quatro classes avançadas podem ser desbloqueadas ao superar desafios de nível elevado, recompensando quem se aprofunda nas mecânicas do jogo.

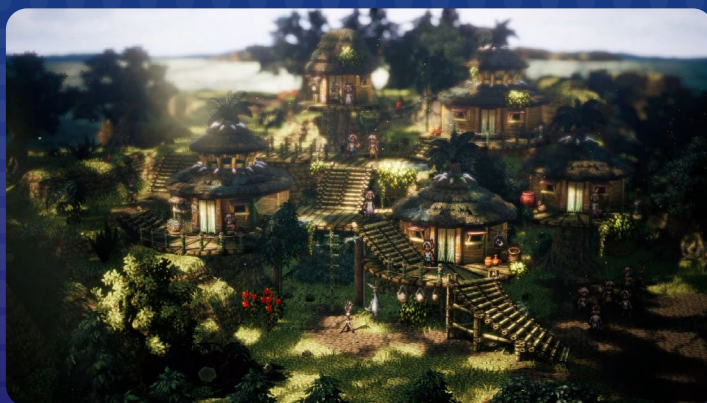


OCTOPATH TRAVELER™

Visualmente, não há discussão: este é, sem sombra de dúvidas, o título mais bonito da franquia. O estilo 2D-HD revitaliza os RPGs clássicos em pixel art com efeitos modernos de iluminação e profundidade, unindo passado e presente com maestria. O jogo é uma verdadeira obra de arte, com histórias bem pensadas — ainda que a conexão entre os personagens seja mais sutil.



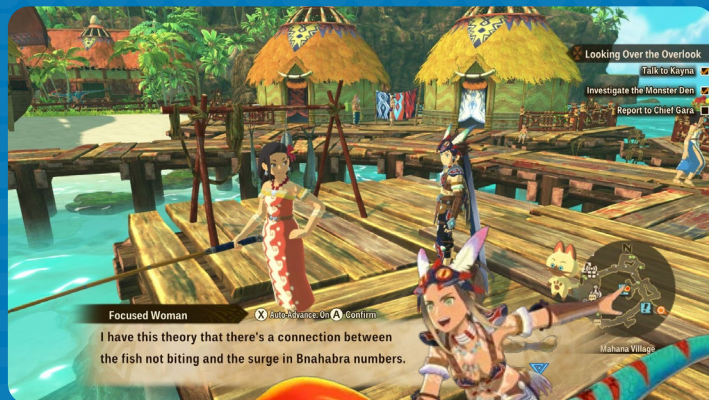
A mecânica de alternar entre dia e noite com um simples toque de botão adiciona uma camada extra à narrativa e à exploração, alterando não apenas o cenário, mas também NPCs e missões disponíveis. **Octopath Traveler II** é nostalgia pura, honesta e extremamente bem executada.



Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin foi uma grata surpresa. O primeiro jogo, lançado originalmente para o Nintendo 3DS, já chamava atenção pelos visuais muito bonitos, uma campanha curiosa — no melhor sentido — e um sistema de batalha inovador. Ainda assim, a espera por uma continuação foi longa, e eu sinceramente não imaginava que veríamos um segundo título, muito menos com o retorno de personagens do primeiro jogo, agora mais velhos e com maior peso narrativo.





Stories 2 evolui o seu antecessor em absolutamente todos os aspectos. As batalhas estão mais dinâmicas, a exploração é mais densa e recompensadora, e o visual impressiona do início ao fim. O jogo traz uma variedade maior de Monsties, mecânicas aprimoradas e eventos online que ajudam a manter a comunidade ativa e engajada.

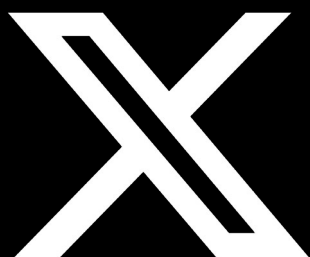


Eu mesmo participei de diversos desses eventos e investi muitas horas na aventura, explorando tudo o que o jogo tinha a oferecer. Agora, fico na expectativa pelo terceiro capítulo da franquia — e, pelo que tudo indica, a Capcom não está para brincadeira. Que venha **Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection**.

Esta matéria acabou ficando maior do que o planejado — e isso é um ótimo sinal. Ainda tenho mais alguns RPGs que merecem ser comentados com calma e o carinho que o gênero pede, por isso decidi dividir este especial em duas partes. Assim, consigo desenvolver melhor cada jogo, falar das experiências que eles me proporcionaram e valorizar o que cada um tem de especial. Espero que tenham gostado desta primeira parte e, claro, deixem nos comentários quais são os seus RPGs favoritos no Nintendo Switch. Prometo ler todos — e a Parte 2 já está a caminho. 



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



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

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/nintendoblast

Seguir



nintendoblast.com.br/podcast

Inscriver-se



youtube.com/@NintendoBlast

Inscriver-se



por Windsor Santos

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Felipe Castello

30 ANOS

Pokémon

Red & Green

Quando um garoto e seus insetos mudaram o mundo

Em 1996, após seis anos de um desenvolvimento turbulento, que quase levou a Game Freak à falência, chegaram ao Game Boy **Pokémon Red & Green**. Nada indicava que aqueles cartuchos simples, rodando em um hardware modesto, já no final de sua vida, dariam origem a uma das maiores franquias e ícones culturais da história do entretenimento. Antes de se tornar um império bilionário, Pokémon foi a representação do olhar de um menino sobre sua realidade — o olhar de Satoshi Tajiri.

A chama do criador e o artista das folhas

Satoshi Tajiri cresceu nos arredores de Tóquio, em um Japão ainda marcado por áreas verdes e terrenos baldios. Quando criança, passava horas explorando esses espaços em busca de insetos, catalogando espécies e trocando descobertas com amigos. Essa prática era, além de um passatempo, uma forma de exercitar a curiosidade e a conexão com a natureza.

Com o avanço da urbanização, esses espaços desapareceram — e, com eles, aquele tipo de infância. Tajiri sentiu essa perda. Pokémon nasce justamente dessa vivência: a vontade de preservar a experiência de descoberta em um cenário que já não oferecia isso de maneira tão simples. O conceito, porém, só ganhou vida graças ao traço de Ken Sugimori, que traduziu as ideias de Tajiri em designs memoráveis, dando personalidade e forma a cada criatura.

Satoshi Tajiri



Ken Sugimori

O caderninho que virou ouro

A Pokédex é o coração dessa jornada. Embora pareça um simples banco de dados fictício, ela funciona como uma representação das cadernetas de campo usadas por jovens entomologistas — cientistas dedicados ao estudo dos insetos e de sua interação com o meio ambiente, os humanos e outros organismos. Cada novo registro é uma observação de hábitos e comportamentos. O jogo recompensa o olhar atento, não somente a força bruta, como ocorre na mecânica de captura, em que não é necessária a derrota do Pokémon selvagem para capturá-lo.

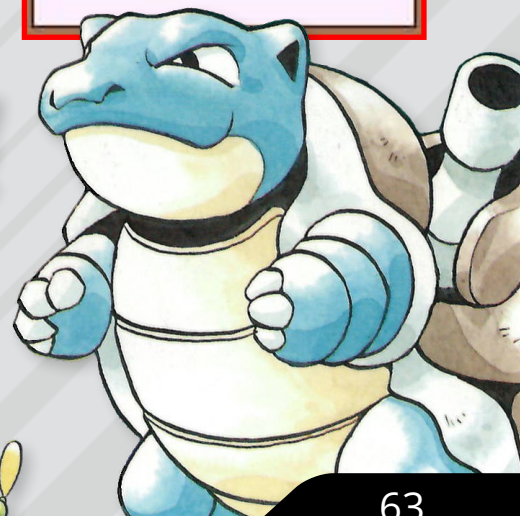
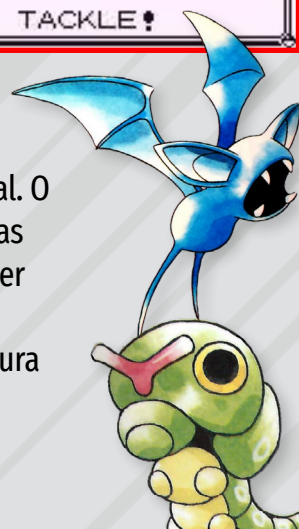


CONTENTS	
008	SEEN 7
009	OWN 5
010	
011	CATERPIE
01	
01	WEEDLE
01	KAKUNA
	DATA
	CRY
	AREA
	QUIT

RATTATA	
HP: 12	
	SQUIRTLE
HP: 17	
24/24	
SQUIRTLE used TACKLE!	

PIDGEY	
TINY BIRD	
HT 1'00"	
No. 016	WT 4.01b
A common sight in forests and woods. It flaps its	

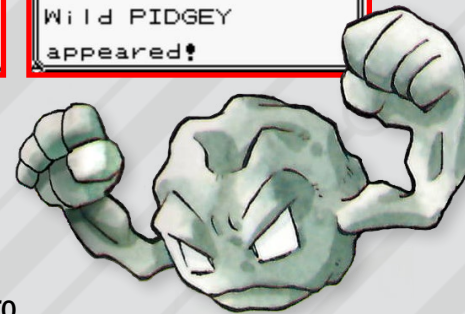
Nesse sentido, Pokémon subverte o RPG tradicional. O objetivo final não é apenas “salvar o dia”, mas conhecer o que nos cerca. A verdadeira vitória está em compreender cada criatura e treiná-la da melhor maneira possível.





As rochas das limitações lapidadas em esmeraldas

As mecânicas reforçam essa filosofia. As evoluções condicionadas e o limite de quatro movimentos obrigam o jogador a fazer escolhas conscientes. Como não há espaço para carregar tudo, é preciso decidir e se adaptar. Os tipos elementais seguem uma lógica natural: água vence fogo; fogo vence grama. Entender o contexto é imprescindível: um simples golpe Surf ou Terremoto pode acabar com uma estratégia inteira. Um Pokémon fraco, no local adequado, pode superar outro muito mais poderoso. É como encontrar um espécime raro no lugar e na hora certa.



Até o protagonista reflete isso. Red é silencioso; ele não explica o universo ao redor, apenas o observa. Embora, aqui, eu filósofo sobre uma limitação técnica, ela foi fundamental para que o jogador projetasse sentido nos vazios e aprendesse errando. Pokémon confia na percepção de quem joga.



O olhar que descobriu um diamante em preto e branco

Lançar o jogo em duas versões não foi apenas uma estratégia comercial — foi uma sugestão do lendário Shigeru Miyamoto, criador de, entre outros, Super Mario, Donkey Kong e The Legend of Zelda, para incentivar a interação social. Elas materializam a ideia de que ninguém completa essa jornada sozinho. Em uma era pré-internet, o famigerado cabo link do Game Boy tornou-se uma ponte. O jogo continuava no recreio da escola e nas negociações presenciais. Era uma experiência comunitária, tal qual a troca de insetos na infância de Tajiri.



Essa genialidade também nasceu da escassez técnica. A falta de memória levou a soluções criativas, como o segredo de Mew, uma adição clandestina feita pelo programador Shigeki Morimoto no último minuto. O fato de ter sido descoberto pelos jogadores, através de boatos e falhas, transformou o código em folclore. Como um inseto raro encontrado por acaso, Mew virou lenda. A estética simples e a trilha sonora marcante nasceram da necessidade de adaptação, construindo um plano que deixava espaço para a imaginação — algo que se perdeu, em parte, com o passar das gerações.



Shigeru Miyamoto

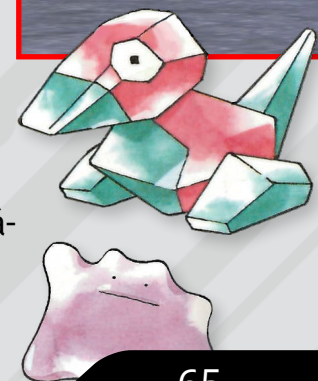


30 anos de um legado legendário

Três décadas mais tarde, Pokémon é uma marca global, presente em animes, filmes e vestuário. Essa expansão para as telas imortalizou a relação entre criador e obra: no Japão, o protagonista chama-se Satoshi e carrega o espírito de Tajiri — curioso e persistente, ainda que às vezes teimoso. Ele é alguém mais interessado na jornada do que na vitória final, definindo-se por sua relação com o mundo e não apenas por títulos.



Mas, apesar do gigantismo atual, **Red & Green** permanecem singulares: o ponto em que tudo ainda era íntimo e profundamente humano. Revisitar esses jogos hoje é lembrar que Pokémon nasce de um desejo de preservar uma sensação — a de descobrir algo novo e querer compartilhá-lo. Antes de ser um império, **Pokémon** foi um garoto, um caderno e um punhado de insetos.



Mesmo ao final, o jogo não exige completude. A Pokédex pode permanecer incompleta, pois sempre haverá algo fora do nosso alcance. Talvez essa seja a mensagem mais honesta de todas e o motivo pelo qual, trinta anos depois — seja lá onde você conheceu a franquia, seja por acidente, por alguma revista, indicação de amigo, no Guaraná Caçulinha tirando um Machop enquanto sua irmã ganhava um Charmander (que era o seu favorito!), nas fitas VHS das farmácias Agafarma, no Rio Grande do Sul, presenteado pelo pai, nos Tazos, no Bob's ou McLanche Feliz —, ela ainda importe tanto: a ponto de um pai hoje, aos 30 anos, retribuir o gesto e presentear os filhos com pelúcias dos iniciais, emocionando-se ao redigir um texto sobre as três décadas dessa jornada. 



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista