

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#195 MAR 2026



Resident Evil 9

Requiem Traz à tona todo o terror e tensão na pele de Grace e Leon

Melhores RPGs

Trouxemos os melhores RPGs do Nintendo Switch 1 e 2 parte 2

Análise

Jogamos Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection

Do Minecraft ao craft Ditto

Março chegou com ótimos jogos, e desta vez a escolha da capa foi fácil: **Pokémon Pokopia** conquistou corações com seu charme e aquela sensação viciante de “só mais um pouco”. Nesta edição, mergulhamos em uma análise completa desse verdadeiro jogo grude. Também trazemos dois destaques para quem curte monstros e tensão: **Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection** e **Resident Evil Requiem**. Para fechar, confira a segunda parte do especial com os **melhores RPGs do Nintendo Switch 1 e 2**. Prepare sua poltrona favorita e aproveite! - **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



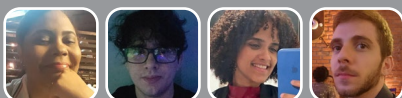
SUPERVISOR DE
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello



REDAÇÃO
Leandro Alves
Renzo Raizer



REVISÃO
Cristiane Amarante
Johnnie Brian
Mariana Marçal
Vitor Tibério



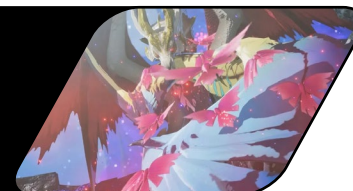
DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves



03 | CAPA
Pokémon Pokopia
(Switch 2)



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



23 | ANÁLISE
Resident Evil
Requiem (Switch 2)



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





por Renzo Raizer

Revisão: Johnnie Brian
Diagramação: Felipe CastelloThe background of the cover is a vibrant, isometric illustration of a Pokémon world. It features a red Pokémon Center, a river with a bridge, a field with a large tree, a garden with a heart-shaped path, and various Pokémon like Pikachu, Eevee, and others. The title 'Pokémon Pokopia' is prominently displayed in the center, with 'Pokémon' in its classic blue and yellow font and 'Pokopia' in a colorful, stylized font with a smiling face on the 'i'.

Pokémon Pokopia

Pokémon Pokopia transforma um mundo abandonado no paraíso dos monstrixhos

Quando **Pokémon Pokopia** foi anunciado, muitos ficaram divididos, sem saber se o estilo de jogo combinaria com a franquia. Por outro lado, muitos gostaram de ver um novo spin-off bem diferente do que já vimos anteriormente. E posso dizer, com certeza, que esse novo jogo da franquia é imensamente divertido e combinou demais com Pokémon. Revitalizar um mundo inteiro do zero — criando, explorando e encontrando os monstrixhos — deixa o jogo muito viciante. Então, sem mais delongas, vamos à análise!



O mistério do mundo desabitado

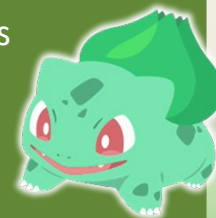
A história se passa em um mundo onde humanos e Pokémon simplesmente sumiram. O Professor Tangrowth acordou um dia e encontrou tudo destruído e abandonado, passando muitos anos sozinho até que o nosso protagonista, um Ditto, surge da sua Pokébola copiando a aparência do seu antigo treinador.



Logo no início, os dois encontram um Squirtle desmaiado e precisando de água. Usando suas habilidades de transformação, o Ditto consegue copiar o golpe Water Gun do Squirtle, salvando o Pokémon. A partir daí, começamos a explorar o mundo e a revitalizar as plantas mortas.



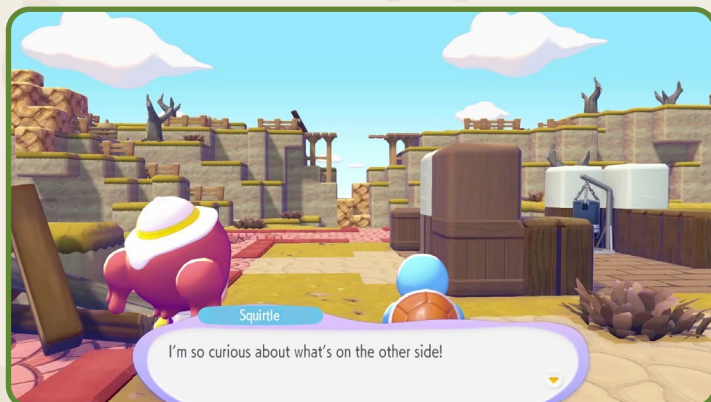
Ao liberarmos o Bulbasaur com o golpe Leafage, o conjunto dessas duas habilidades permite criar habitats para que novos Pokémon apareçam. Enquanto avançamos, descobrimos que os outros Pokémon estavam "dormindo" e não perceberam o que aconteceu. Assim, o Professor Tangrowth pede a ajuda de Ditto para reconstruir a cidade, na esperança de encontrar algum humano e descobrir a verdade sobre o sumiço de todos.





Arquitetura Pokémon

A gameplay e a exploração são onde o jogo brilha de verdade. O mundo é dividido em áreas, e cada uma tem suas próprias missões. Recebemos as tarefas principais através do Professor Tangrowth, enquanto as missões secundárias surgem dos Pokémon que aparecem conforme criamos novos habitats. Também temos missões mais simples que podemos acessar através do PC do Centro Pokémon, como: encontrar uma certa quantidade de Pokémon e adicioná-los à Pokédex, revitalizar plantas, colher vegetais, construir casas e rodovias, e assim por diante.



Ao concluir as missões principais, avançamos na história, que traz até algumas surpresas. Já as secundárias nos ajudam a aumentar o nível do ambiente, permitindo desbloquear itens para compra no PC do Centro Pokémon. Ao aumentar o nível do ambiente, os Pokémon ficam mais felizes e dispostos a ajudar na reconstrução desse mundo abandonado. Conforme o nível de afeição sobe, eles passam a te dar presentes e itens úteis para as construções. Uma adição interessante são as receitas, que ajudam a criar novos itens. É fundamental adquiri-las, pois elas permitem gastar menos recursos e economizar tempo durante a exploração.





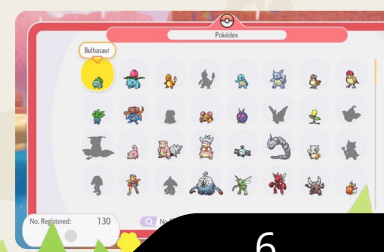
A construção de habitats e a interação dos Pokémon com eles, e até mesmo com outros Pokémon, é a parte que mais gostei no jogo. Cada habitat possui características específicas: um Charmander, por exemplo, gosta de lugares quentes, então o ambiente precisa estar aquecido para que ele apareça.



O jogo nos dá uma espécie de “receita de bolo” para essas construções de habitat. Encontramos pequenos brilhos no chão, que são resquícios de um Pokémon; ao coletá-los, adicionamos o habitat à nossa Dex de Habitats. Ela é fundamental para o progresso, pois indica exatamente o que precisamos construir ou quais plantas devemos revitalizar para tornar o local propício para cada espécie.

A nossa clássica Pokédex também tem uma função muito importante: além de permitir o acesso à Dex de Habitats, nela podemos ver as habilidades de cada Pokémon. Um Timburr, por exemplo, possui a habilidade de construção; logo, para erguer uma casa, você precisará dele e de outros Pokémon com o mesmo talento.

Os Pokémon apresentam diversas habilidades, como gerar energia elétrica, acelerar o crescimento de plantas, pintura, teleporte, voo, além de várias outras que vou deixar para você descobrir. Como cada uma delas desempenha uma função vital, criar habitats e encontrar novos Pokémon é extremamente essencial para essa aventura.



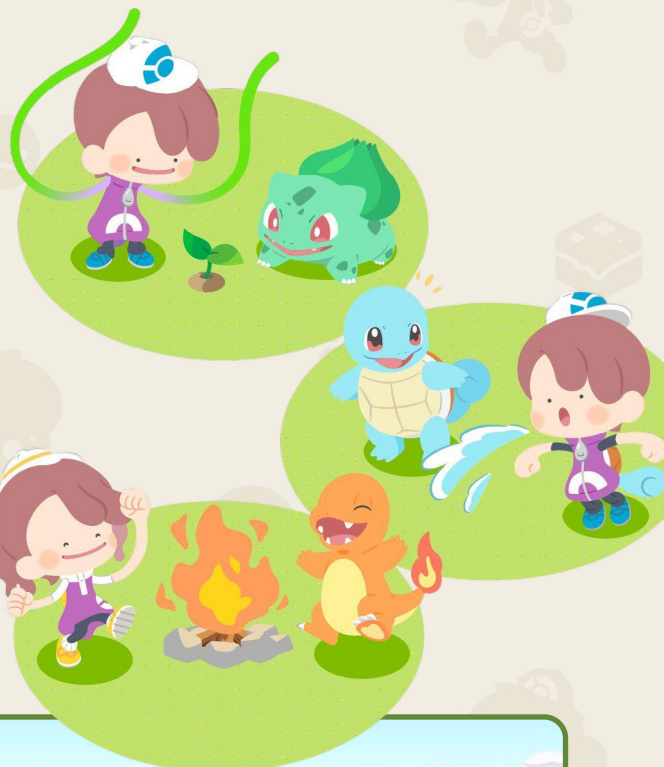


O canivete suíço roxo: Ditto e a arte de se transformar

Além das habilidades que os Pokémon possuem, temos as nossas próprias funções com o Ditto. Para quem joga a franquia há bastante tempo, a mecânica lembrará os antigos HMs dos jogos principais. Conforme atraímos mais Pokémon para o ambiente, o Ditto descobre novas habilidades. Por exemplo, além de Squirtle e Bulbasaur, que nos ensinam golpes iniciais, podemos aprender o Surf com o Lapras, o Rock Smash com o Hitmonchan e o Cut com o Scyther, entre vários outros. Essas habilidades são fundamentais para a exploração do cenário e para a coleta de materiais.



Aproveitando o gancho das habilidades do Ditto, é possível melhorá-las através da culinária. Isso mesmo: como nos foi apresentado na Pokémon Direct, o **último trailer** de Pokémon Pokopia introduziu o Chef Dente, um Greedent que atua como mestre de cozinha. Ele nos ensina a cozinhar e indica quais pratos aprimoram nossas habilidades. No entanto, o benefício não é por tempo ilimitado; ele dura apenas até o PP do golpe acabar.





Nem tudo são berries

Em relação à interação dos Pokémon com o ambiente, é muito engraçado vê-los convivendo. Eu mesmo presenciei uma conversa entre um Diglett e um Kricketot, ambos com habilidade musical, em que os dois estavam compondo uma música juntos. Foi muito legal ver essa cena; ela faz com que o mundo pareça mais real. Nesse jogo, todos são amigos, se ajudam e mantêm ótimos relacionamentos entre si.



O que me deixa triste, no entanto, é que nem todos dominam o inglês e o jogo não está disponível em português. Assim, muitos jogadores que não conhecem o idioma acabarão perdendo essas interações ou simplesmente não as entenderão.



Outra coisa que me incomodou foi a falta de algumas animações. Por exemplo, quando o Lapras me ensinou Surf, uma tela preta apareceu e, ao fundo, tocou apenas um barulho de água, como se ele estivesse nadando. Quando a imagem voltou, surgiu a mensagem de que eu tinha aprendido a técnica. Achei estranho, como se estivesse faltando algo ali. Além disso, como o mundo de Pokémon Pokopia é muito vasto, explorar a pé é demorado; o jogo até oferece uma opção de locomoção mais rápida, mas ela só aparece após cerca de 10 horas de jogatina, como foi o meu caso.



Um ponto extra que gostaria de pontuar é o fato do Ditto carregar pouquíssimas coisas. No jogo, precisamos construir caixas para guardar os itens coletados, pois a mochila não é infinita. O que achei ruim foi ter que voltar a essas caixas toda hora, já que o inventário enche muito rápido. Como ainda não finalizei o jogo, não sei se é possível aumentar a capacidade de carga do protagonista; por enquanto, a única solução é construir mais caixas, que são as únicas que possuem um sistema para expandir o espaço de armazenamento.



E para aqueles preocupados com a performance do jogo, podem ficar tranquilos. O título está rodando muito bem a 30 FPS, sem nenhum pop-in, e também é possível ver ao longe os Pokémon se movimentando sem quedas de frames. O jogo apresenta uma performance bem estável no console.



O “Animal Crossing” da nova geração

Dito tudo isso, Pokémon Pokopia é um excelente spin-off para a franquia. Achei muito interessante a visão que a produtora trouxe para os nossos amados monstros; uma abordagem que combinou demais com eles. Todas as mecânicas acima são o que tornam o jogo excelente! Espero que, no futuro, o jogo continue se expandindo e tenha uma vida útil longa. Em títulos de gerenciamento como este, é totalmente possível estender o tempo de vida do projeto, como vimos no caso de Animal Crossing, que recebeu atualizações por muito tempo, mantendo-se relevante.



Pokémon Pokopia é um jogo que tanto os novos quanto os antigos fãs da franquia vão amar, viciando-se nesse novo mundo de criação, revitalização e exploração. É uma adição muito bem-vinda à biblioteca do Switch 2 e um título perfeito para passar o tempo até a chegada da 10ª geração, prevista para o ano que vem. 



✓ Prós

- A revitalização do mundo através da criação de habitats torna o progresso extremamente viciante.
- O uso do Ditto como protagonista permite uma releitura criativa e funcional das antigas mecânicas de HMs.
- As interações entre os Pokémon no cenário confere vida e carisma ao jogo.
- O sistema de receitas e níveis de ambiente estabelece um ciclo de gerenciamento muito bem estruturado.
- A performance técnica no console é sólida e apresenta uma taxa de quadros estável sem problemas visuais.

✗ Contras

- A ausência de localização para o português prejudica a compreensão das interações e da história para muitos jogadores.
- O uso de telas pretas em certos momentos passa uma impressão de falta de polimento.
- O espaço limitado no inventário do Ditto força interrupções constantes na exploração para o gerenciamento de itens.
- A demora excessiva para liberar o sistema de locomoção rápida torna a travessia pelo mapa vasto um pouco exaustiva.



Pokémon Pokopia (Switch 2)

Desenvolvedor Game Freak, Omega Force (Koei Tecmo)

Gênero Simulação, Aventura

Lançamento 5 de março de 2026

Nota **9.0**

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

SWITCH 2



por Leandro Alves

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves

MONSTER HUNTER STORIES 3

TWISTED REFLECTION

supera seus antecessores e entrega a melhor aventura da série

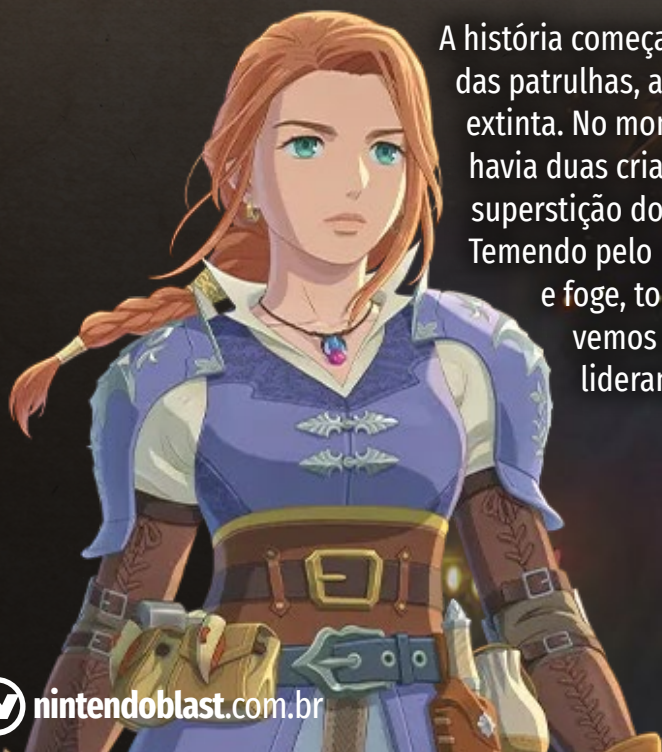
A Capcom não está para brincadeira em 2026, e traz mais um grande jogo neste início de ano. Monster Hunter Stories é um spin-off que começou no Nintendo 3DS em 2017 no Ocidente. Diferente da série principal, na qual atuamos como caçadores de monstros, aqui fazemos parceria com eles e os chamamos de Monsties. Em um primeiro momento, a comparação com Pokémon é inevitável, o que é até natural. Contudo, Stories segue um caminho próprio e bastante original. **Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection** é o ápice da franquia e, de antemão, já posso dizer que é um Monster Hunter top tier.

O início

Os jogos anteriores seguiram com personagens mais jovens. No Stories original tivemos uma criança; em Stories 2 seguimos com um adolescente, e por isso a história já culminava em uma campanha mais madura. Em Stories 3, nós somos um adulto e príncipe do reino de Azuria, com responsabilidades tanto com o reino quanto com a Patrulha — equipe criada por sua mãe, a rainha Amara, responsável pela restauração do ecossistema dos Monsties.



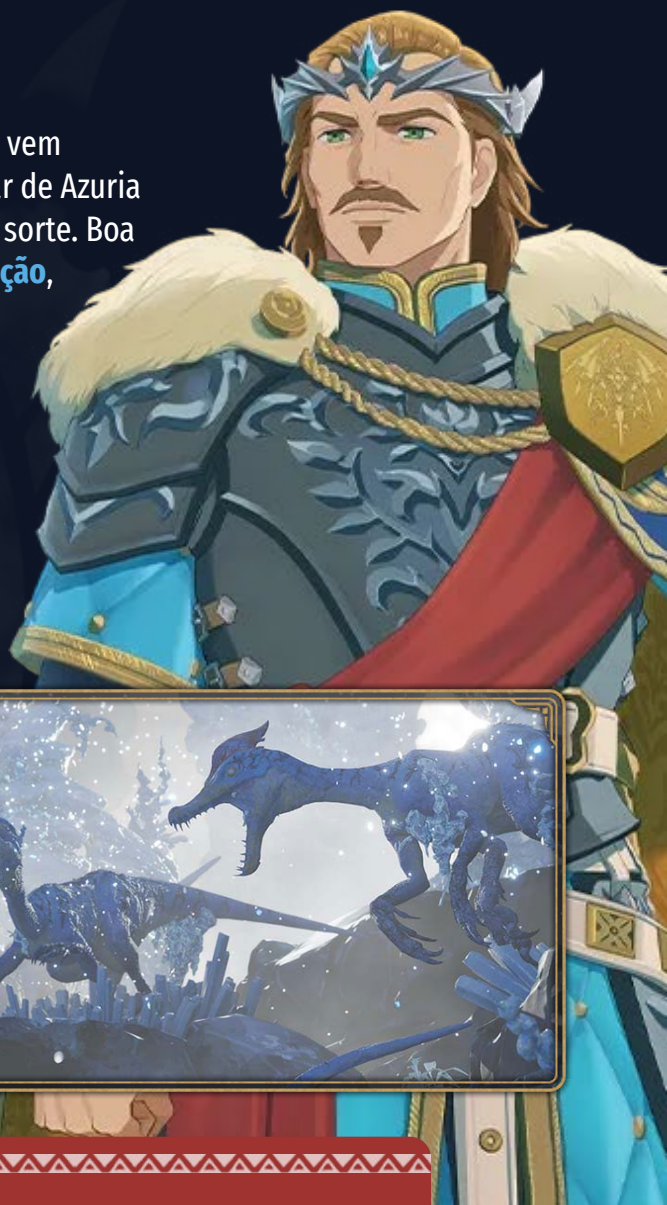
A história começa com perdas significativas para o protagonista. Em uma das patrulhas, a rainha Amara descobre o ovo de uma criatura há muito extinta. No momento da eclosão, o protagonista, ainda criança, sente que havia duas criaturas dentro do ovo, e dois Rathalos nascem. Contudo, a superstição do reino coloca a vida de uma das criaturas à beira da morte. Temendo pelo pior, a rainha resgata o monstro antes que pudessem matá-lo e foge, tornando-se uma traidora do reino. Anos mais tarde, nós nos vemos como capitão da Patrulha, tomando o lugar de sua mãe e liderando uma equipe de patrulheiros e amigos muito próximos.



Conflitos entre os reinos

O reino de Azuria é rico e próspero, contudo uma força da natureza vem ganhando espaço e consumindo Monsties e tudo o que toca. Apesar de Azuria ter sido pouco afetado, Vermeil, o reino vizinho, não teve a mesma sorte. Boa parte de seu território foi cristalizado pelo fenômeno da **crostalização**, e o reino se viu obrigado a entrar em conflito com Azuria.

O fenômeno continua avançando, deixando seus habitantes com poucos recursos. Além disso, monstros afetados pelos cristais ficam enfurecidos e passam a atacar e invadir territórios humanos, trazendo ainda mais desgraças. Sem encontrar uma forma de acabar com o fenômeno, Vermeil decide atacar e conquistar Azuria, quebrando um pacto que existia há anos.



Em uma reunião, Eleanor, irmã da rainha de Vermeil, decide ficar como refém para tentar impedir uma guerra. Seu pai (protagonista), Arken, o rei de Azuria, decide confiar em você para fazer o que for preciso para proteger o reino e evitar o conflito. Eleanor, princesa de Vermeil, também não concorda com os meios que sua irmã está utilizando, contudo entende o desespero de ver seu povo padecendo. Os dois decidem unir forças para ajudar os reinos e partem em uma aventura em busca de respostas para acabar com o conflito.



A caminhada é cheia de reviravoltas, conflitos políticos, tragédias e uma boa história de amizade e gentileza, tudo apresentado de forma bastante madura. Apesar de o jogo apostar em uma identidade visual com cell shading, ele consegue transmitir uma narrativa séria e convincente. Stories 3 faz você se importar com os personagens, algo que seus antecessores não fizeram tão bem. Aqui também encontramos missões secundárias e missões chamadas de arcos, que contam histórias envolvendo seus amigos, expandindo a lore do jogo e desenvolvendo ainda mais os personagens. Entre as atividades estão buscar Poogies perdidos, minerar cavernas, encontrar monstros raros e muito mais.



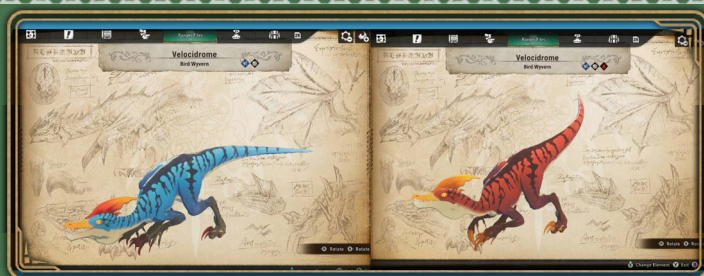
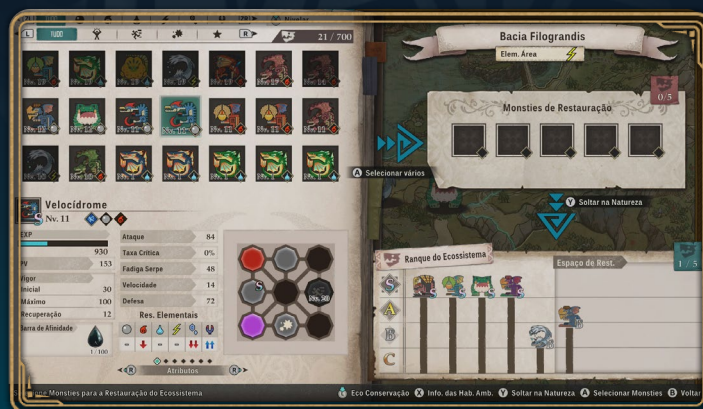
Monstros e mais monstros

Uma das principais dúvidas entre os fãs é quais Monsties estarão disponíveis nesta sequência, e posso dizer que há uma grande variedade — com certeza algo que agradará aos jogadores. A Capcom também trouxe de volta uma mecânica que havia se perdido: as subespécies de Monsties, agora com diferentes elementos.



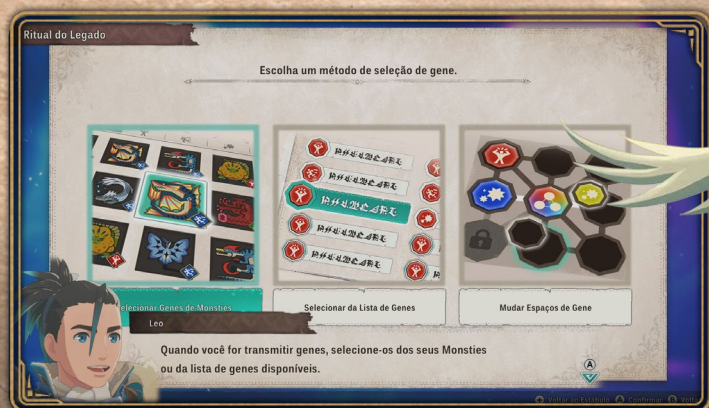
Isso foi implementado de forma bastante inteligente. Através da restauração do ecossistema, podemos avançar e encontrar ovos de criaturas há muito extintas. Quando encontramos Monsties invasores, precisamos fazê-los recuar para que retornem ao local do ninho onde escondem seus ovos. Ao resgatá-los, podemos cuidar deles, chocá-los e recolocá-los no ecossistema, trazendo novos Monsties para aquele território.

Mas não para por aí. Com a nova espécie aparecendo, podemos enfrentá-la novamente e fazê-la recuar para encontrar mais ovos e povoar ainda mais o local. Através de um sistema simples de entender, repetimos esse processo até atingir o rank S. Nesse nível, os ovos encontrados passam a ter chances de gerar Monsties mais poderosos e com técnicas de rank S.



Para diversificar as subespécies, por exemplo, um Velocidrome com elemento fogo e coloração avermelhada pode surgir em territórios correspondentes a esse elemento, permitindo que o jogador personalize seu time da forma que desejar.

A mecânica dos genes também está de volta. Assim que o ritual do legado é liberado durante a campanha, torna-se possível transferir genes entre Monsties. A grande melhoria é que o Monstie que cede o gene não é perdido. Também existe agora uma forma de buscar genes específicos entre seus Monsties, facilitando encontrar habilidades desejadas. Em outra tela, é possível reorganizar os genes para montar o famoso sistema de bingo e garantir bônus adicionais.



A beleza de uma terra arrasada pelos cristais

Twisted Reflection traz territórios muito bonitos, com cenários e ecossistemas incríveis que incentivam a exploração de cada canto do mapa. Cidades, florestas, desertos, cachoeiras e rios compõem ambientes vivos, repletos de Monsties e outras criaturas que formam a fauna e flora local.



Explorar esses ambientes pode render encontros com Monsties poderosos que você certamente desejará adicionar à sua equipe. Alguns eventos especiais também podem ocorrer, como a aparição de dragões anciões durante a noite após certas batalhas, deixando itens valiosos para criação de armaduras e armas poderosas.

O jogo roda em torno de 30 fps. Não tenho equipamentos para medições exatas, mas principalmente no modo portátil há quedas perceptíveis de desempenho, especialmente dentro do reino de Azuria. O HDR funciona muito bem, com cores vibrantes e cenários muito bonitos. Não tenho do que reclamar em relação ao visual e à direção de arte criativa.



Apesar de o mundo não ser totalmente aberto, ele apresenta áreas amplas e bem equilibradas. As animações, expressões e movimentações dos personagens estão muito bem aplicadas, tornando a experiência mais imersiva. Como mencionei antes, você realmente se importa com os personagens, e isso tem muito valor para mim. O game conta com legenda em nosso idioma e muito bem adaptado com frases como: “Nada de feijoada! Pururuca também não! Ninguém toca no meu suíno”, frase essa tirada em uma das missões do arco da personagem Thea. Espere por diversas conversas neste nível.



Batalhas mortais e repetitivas

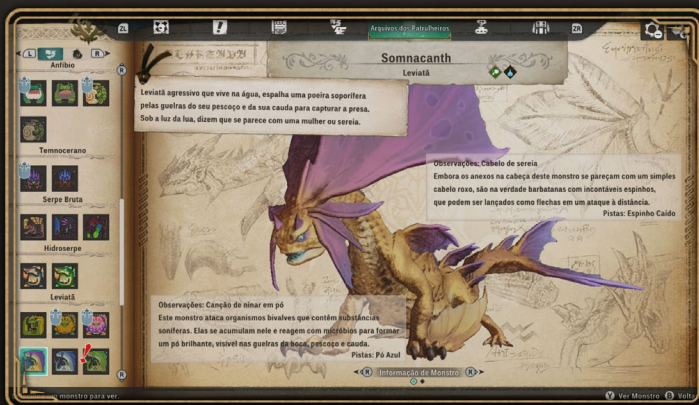
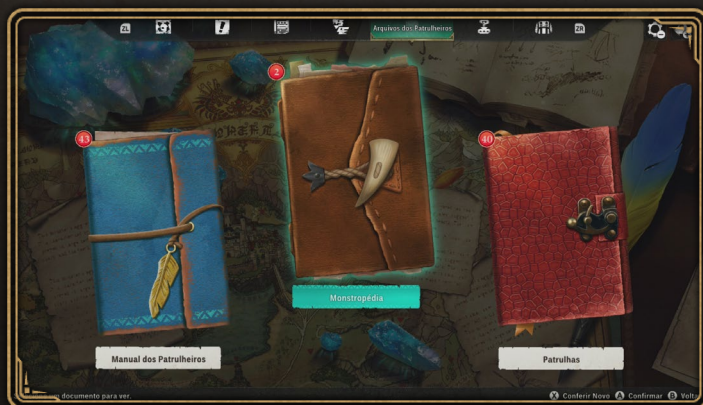
O cerne de todo RPG se baseia em três pilares: história, exploração e batalhas. Nos dois primeiros quesitos, o jogo se destaca com excelência. Contudo, o sistema de batalhas não segue exatamente o mesmo nível.

Isso não significa que as batalhas sejam ruins. O sistema segue a base presente desde o primeiro jogo. Aqui lutamos ao lado de nosso Monstie, além de um companheiro patrulheiro e seu próprio Monstie. As batalhas são por turnos e seguem um sistema semelhante a pedra, papel e tesoura — utilizando força, velocidade e técnica, cada uma com vantagens e desvantagens.



Cada Monstie possui seu próprio comportamento. Por exemplo, Tobi-Kadachi tende a usar velocidade, mas quando fica enfurecido passa a atacar com força. Isso se aplica aos demais monstros do jogo. Cada criatura possui também um elemento principal, embora algumas subespécies possam apresentar variações elementais, algo perceptível pela coloração e habilidades.

O jogo conta ainda com uma monstropédia, que coleta informações à medida que você enfrenta os monstros, sendo sempre útil consultá-la.



Durante as batalhas também acumulamos energia de afinidade. Quando ela está cheia, podemos montar em nosso Monstie, aumentando nosso poder e liberando uma técnica especial. O ideal é aguardar até o nível máximo de afinidade para liberar a habilidade com potência máxima. Seu parceiro também pode fazer o mesmo e, em Stories 3, é possível ativar você mesmo as finalizações conjuntas com animações bem elaboradas que causam dano massivo.

Mas, nem tudo são flores. As batalhas podem ser demoradas, e como enfrentamos muitos Monsties ao longo da campanha, isso acaba tornando o processo repetitivo e cansativo. A Capcom parece ter percebido isso e implementou um sistema de término rápido: se você estiver muito mais forte que o inimigo e já tiver enfrentado aquela espécie antes, basta pressionar L + R para encerrar a batalha imediatamente, recebendo experiência e itens. Ainda assim, não considero essa a melhor solução. Uma reformulação no sistema de batalhas, tornando os combates mais dinâmicos e curtos, talvez seja a melhor saída para o futuro da série.

Também senti falta de um calendário de eventos como aconteceu em Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin, que trouxe eventos online multiplayer e novas espécies de Monsties. Isso aumentou bastante a longevidade do jogo. Até o momento, não há informações sobre algo semelhante em Stories 3, e também não encontrei nenhum recurso multiplayer no jogo, infelizmente.

Monster Hunter Stories 2 Roadmap			
July	August	September	October
Game releases July 9!	Available August 5 Free Title Update #2 Co-Op Quest Exclusive Monster Kulve Taroth	Available Early September Free Title Update #3 New Monsties Sculreaver Mizutsune Elderfrost Gammoth Oroshi Kirin	Available October Free Title Update #5 Co-Op Quest Exclusive Monster ??? (High Difficulty)
Available July 15 Free Title Update #1 New Monstie Palamute	Available Late September Free Title Update #4 New Monsties Hellblade Glavenus Boltreaver Astalos	Available Late September Free Title Update #4 New Monsties Dreadking Rathalos Molten Tigrex Co-Op Quest Exclusive Monster Kulve Taroth (High Difficulty)	Available October Free Title Update #5 Co-Op Quest Exclusive Monster Silver Rathalos Gold Rathian

*As of July 2, 2021.

Details including but not limited to the dates of the game's release and title updates are subject to change. For the latest information, please visit the official website.

Batalhas, monstros e muita originalidade

Monster Hunter Stories vem evoluindo a cada jogo lançado, e isso me anima demais. A franquia acabou se tornando uma das minhas favoritas, superando até mesmo a linha principal na minha opinião. Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection é um jogo altamente qualificado — diria mais, um grande concorrente ao jogo do ano. Com belos visuais, cenários ricos e criativos, monstros diversos e personalizáveis, além de uma história madura e bem escrita, o jogo também apresenta NPCs bem desenvolvidos e carismáticos. Rudy que o diga: o felino quase me arrancou lágrimas.

O sistema de desenvolvimento de Monsties traz surpresas agradáveis, embora ainda precise de uma renovação no sistema de batalhas. Também senti falta do multiplayer com eventos para derrotar monstros poderosos ao lado de outros jogadores, algo que trouxe muito mais longevidade ao título anterior. Talvez isso apareça em uma atualização futura? Porém, o que posso analisar é o que está em minhas mãos agora, e esse é um ponto negativo. Ainda assim, Stories 3 representa a evolução da franquia e entrega um Monster Hunter de altíssimo nível.

Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection mostra que a série encontrou sua identidade definitiva e entrega a melhor aventura da franquia até agora. 🐾

✓ Prós

- História madura e envolvente;
- Grande variedade e personalização de Monsties;
- Cenários bonitos e ótima direção de arte;
- Legendado em nosso idioma com boa adaptação;
- Personagens carismáticos.

✗ Contras

- Sistema de batalhas pode se tornar repetitivo;
- Combates longos durante a campanha;
- Ausência de multiplayer e eventos online.

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

Desenvolvedor Capcom

Gênero RPG, Aventura

Lançamento 13 de março de 2026

Nota **9.0**

Revista GameBlast #92

Neste mês, nos aventuramos em uma jornada inesquecível pelo vasto mundo de Crimson Desert.



Ainda nesta edição, trazemos análises de God of War Sons of Sparta e Scott Pilgrim EX, além de uma prévia completa do aguardado jogo brasileiro A Investigação Póstuma!

Baixe já a sua!

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

RESIDENT EVIL

requiem

Traz à tona todo o terror e tensão na pele de Grace e Leon

Chegamos a um dos jogos mais esperados do ano. Com tantas promessas e retornos épicos, **Resident Evil Requiem** entrega terror, tensão e ação em um novo capítulo da franquia que ajudou a consolidar o gênero como um fenômeno mundial. Após alguns títulos que dividiram opiniões e levantaram dúvidas entre os fãs, o nono capítulo chega trazendo respostas — e, para melhorar, também ao console da Nintendo. É uma volta digna, e vamos te contar tudo.

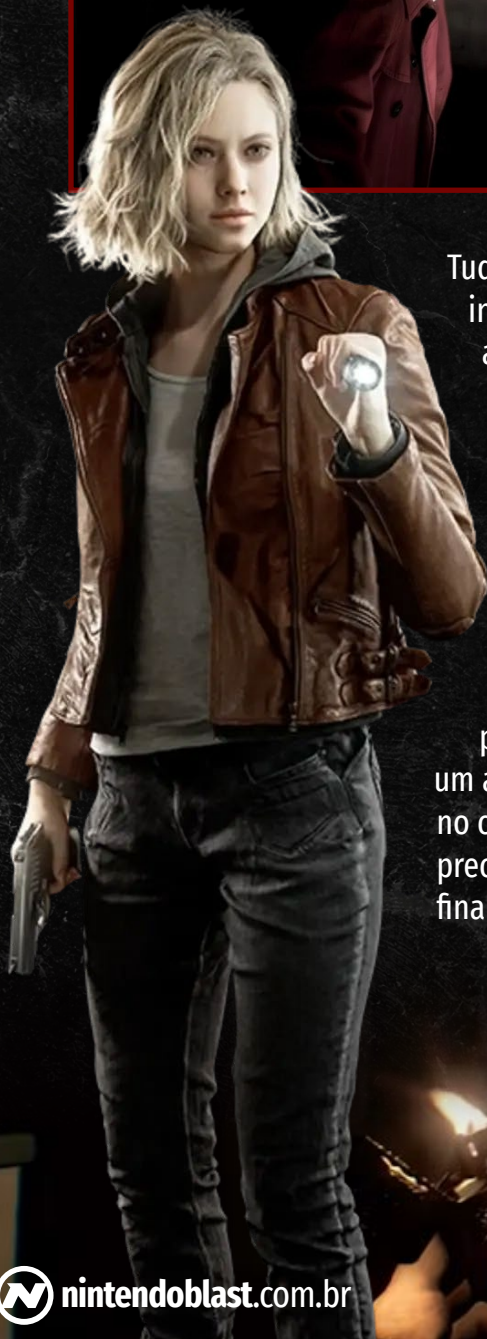
Um réquiem para o terror

Resident Evil Requiem marca o nono capítulo numerado da franquia principal e sucede Resident Evil Village, título que deixou um gosto estranho para alguns e representou um recomeço para outros. Requiem resgata personagens e cenários inesquecíveis, além de apresentar uma nova protagonista muito bem construída, retomando histórias do passado, como a de Alyssa Ashcroft, uma das sobreviventes de **Resident Evil Outbreak**, trazendo respostas há muito esquecidas.



Tudo começa com segredos do passado e investigações do FBI que não chegaram a lugar algum, exigindo alguém com talento para mergulhar nesse cenário obscuro. É aí que entra Grace Ashcroft, que ingressou no FBI motivada pela morte de sua mãe. Ela é enviada ao mesmo local onde Alyssa foi assassinada. Mesmo carregando traumas profundos, Grace aceita a missão.

De volta ao hotel Wrenwood, ela busca em suas memórias pistas que possam conectar passado e presente. Em meio a uma tempestade, cercada por um ambiente decadente e traumatizante, cada passo no chão de madeira range e desperta medos que precisam ser enfrentados para que as respostas finalmente apareçam. Contudo, ela já era esperada.

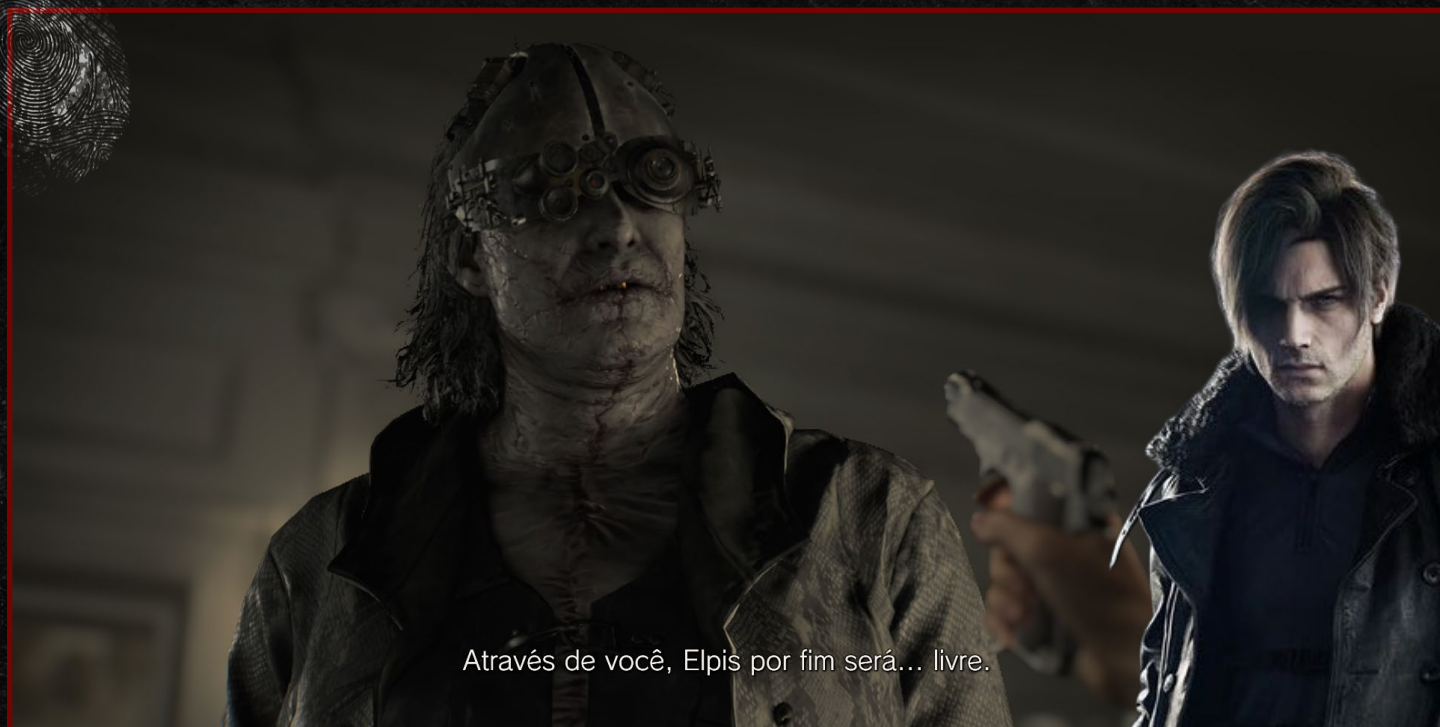
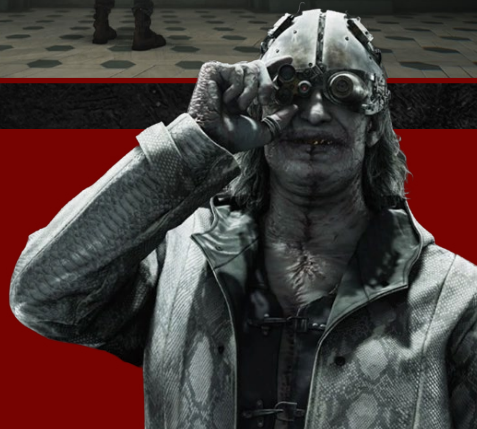




Preciso de uma boa analista técnica neste caso.



Victor Gideon, pesquisador da Umbrella envolvido no Projeto Tyrant, a sequestra e a leva para a Rhodes Hill Chronic Care Center, clínica onde continuam experimentos clandestinos desde 2003. Ali, ele identifica a chamada Síndrome de Raccoon City, uma doença letal ligada ao T-Vírus, e Grace é a peça-chave para seus objetivos.



No meio do caos, Leon S. Kennedy, que investigava resquícios da Umbrella, presencia Gideon carregando Grace desacordada e tenta impedi-lo. O pesquisador, então, libera diversas infecções, transformando pessoas em zumbis. Em meio ao colapso, Leon perde o paradeiro do vilão, mas não desiste. Com ajuda, descobre seu destino e parte em perseguição. A partir desse momento, com os protagonistas já apresentados, passamos a vivenciar duas experiências que se interligam ao longo de toda a campanha.





Um game, duas experiências distintas

Essas experiências estão bem definidas. São dois protagonistas: uma agente do FBI ainda inexperiente e o veterano Leon Kennedy. Logo é possível perceber as diferenças na jogabilidade — e isso é genial. As campanhas se conectam diretamente, e as ações de um personagem impactam a experiência do outro, elevando a imersão a um nível muito alto.



Grace é inexperiente diante de armas biológicas. É possível sentir sua respiração ofegante enquanto ruídos externos quebram o silêncio e tornam sua estadia nos corredores claustrofóbicos ainda mais perturbadora. Seres grotescos aguardam qualquer descuido.



A nova protagonista começa sem armas. Se esgueirar, evitar barulho e caminhar no escuro são suas melhores estratégias de sobrevivência. Mesmo quando passa a portar armamento, a sensação de vulnerabilidade permanece.



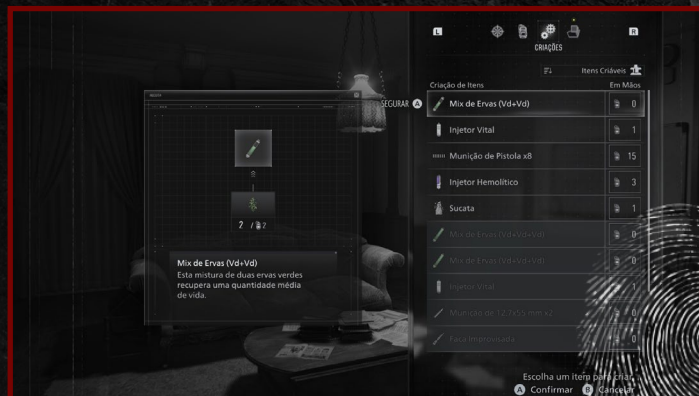
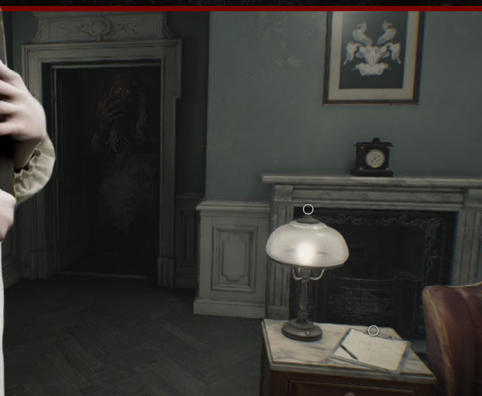
Seguindo a recomendação da Capcom, joguei a campanha de Grace em primeira pessoa — decisão que intensificou ainda mais a tensão. Explorar corredores, examinar cada canto e coletar files (arquivos essenciais para compreender melhor a narrativa e solucionar puzzles) se torna quase um ritual. Bisbilhotar salas, banheiros, cozinhas — ambientes muitas vezes mais assustadores que os próprios monstros — faz parte da experiência.



O retorno dos baús para armazenar equipamentos reforça o survival horror clássico. O espaço é extremamente limitado, e o gerenciamento de inventário é crucial. Muitas vezes é necessário retornar a áreas já exploradas, enfrentando novamente os perigos dos corredores.



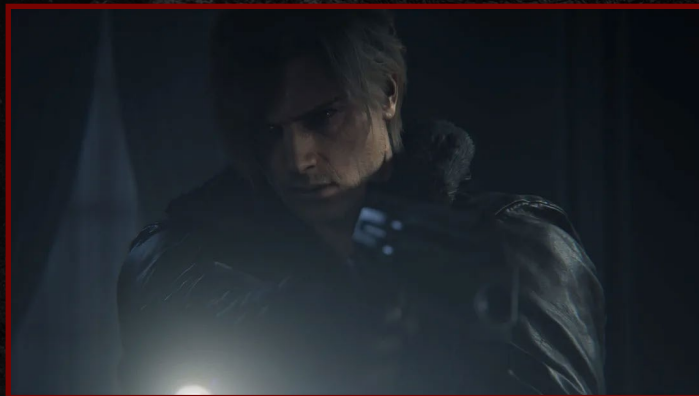
Outro recurso interessante são as moedas, usadas para desbloquear melhorias, como aumento de vida ou maior estabilidade com armas. O sistema de craft também retorna: após encontrar o coletor de sangue, é possível criar munições, injetores vitais e até o injetor hemolítico, capaz de fazer zumbis explodirem em litros de sangue.



Portas trancadas, puzzles bem construídos — ainda que fáceis — e backtracking constante compõem o ritmo da campanha. Agora imagine tudo isso enquanto uma criatura o persegue após um simples barulho ou disparo. A tensão é real. Muitas vezes, sua única esperança é a luz. Literalmente, corra para a luz. Entrei em desespero diversas vezes. Morri. Tentei novamente. E me senti genuinamente imerso. É terror de verdade.

Com Leon, a dinâmica muda completamente. Ele conta com um vasto arsenal, munição mais acessível e ataques brutais. Não há baú, mas o espaço de inventário é mais generoso. Ainda assim, o gerenciamento continua relevante.





Falando no arsenal, a novidade aqui com Leon é o machado. Logo pensei que ele sairia distribuindo golpes sem parar, mas não é bem assim. Além do dano ser baixo, a arma precisa ser afiada constantemente para continuar eficiente. Por outro lado, é possível aparar ataques — como o da serra elétrica — pressionando o botão L no momento certo. É um recurso útil para economizar munição, mas sem quebrar o equilíbrio do combate.



Leon é preciso, ágil e confiante. Seus combates são intensos e satisfatórios. E lembra daqueles zumbis que o atormentaram enquanto você controlava Grace? Aqui é o momento da vingança. É gratificante eliminar aquele inimigo que antes o perseguiu com um cutelo gigante. Mesmo assim, Leon não é invencível. Saber a hora de atacar ou recuar continua sendo vital.



Cenário de terror

Um dos maiores protagonistas da franquia retorna com força: o cenário. É impossível não lembrar do corredor dos cachorros na mansão Spencer ou das salas do RPD que traumatizaram tantos jogadores ao longo dos anos.



Requiem honra esse legado. Rhodes Hill Chronic Care Center é um espetáculo de ambientação. A cozinha e o lounge me deixaram genuinamente em pânico. Evitava passar por esses ambientes sempre que possível — mas nem sempre havia escolha.

A trilha sonora é impecável. Rangidos no assoalho, chuva, correntes arrastando-se, respirações e silêncios perturbadores criam uma atmosfera constante de ameaça. As salas de save continuam sendo refúgios emocionais: escapar de uma perseguição e ouvir a música tranquila é quase terapêutico.

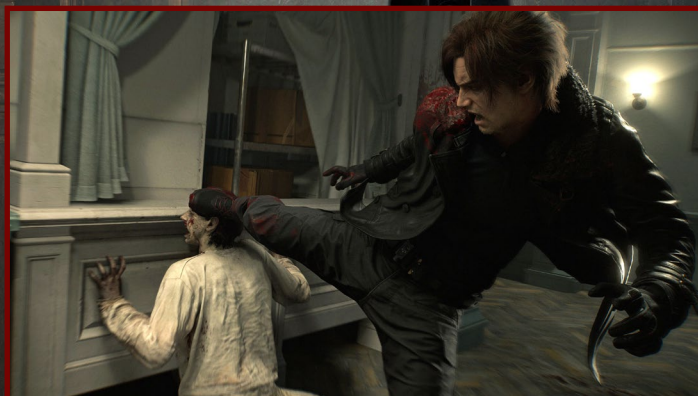
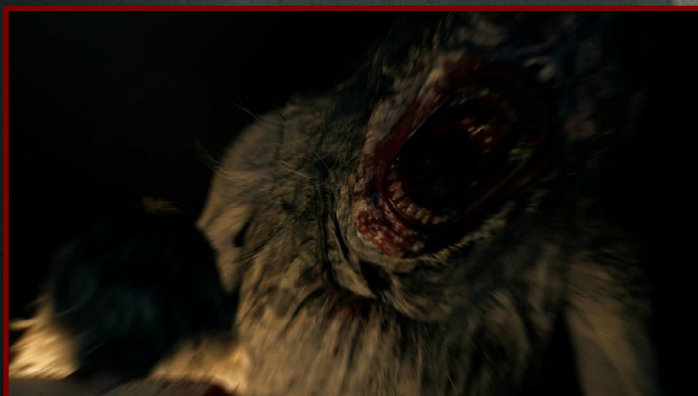
Aproveitando o gancho da trilha sonora, outro ponto fundamental para a imersão é a dublagem em nosso idioma. Aqui deixo meus parabéns pelo trabalho incrível do elenco de dubladores, que entrega atuações intensas e cheias de personalidade, elevando ainda mais o impacto emocional da experiência.

O survival horror está presente do início ao fim. A imersão é intensa, o realismo dos ambientes impressiona e cada detalhe convida à exploração — seja para encontrar recursos ou simplesmente admirar o trabalho da equipe da Capcom.





Falando em terror, temos a volta dos zumbis clássicos — e é impressionante a variedade de tipos e comportamentos, o que só aumenta a imersão. Particularmente, quatro deles me deram bastante trabalho: a camareira que limpa o espelho do banheiro, o porteiro que fica ligando e desligando a luz, a cantora que carrega uma história mais profunda e o cozinheiro, enorme, empunhando um cutelo gigante. A diversidade de inimigos é um dos pontos altos e certamente vai surpreender.



E no Switch 2?

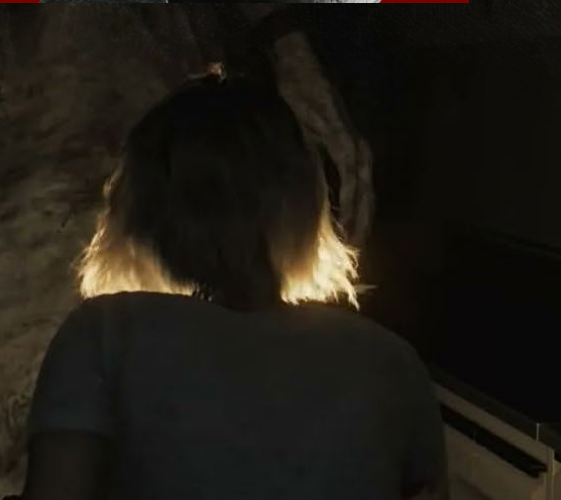
Optei por jogar no Nintendo Switch 2. Gosto da liberdade do portátil, e poder jogar um título desse porte fora da TV é algo especial. O game não roda em 4K no modo TV, embora mantenha 60 quadros por segundo, com algumas quedas perceptíveis. Nada que tenha prejudicado batalhas, mas em certos momentos incomodou.



No modo portátil, a resolução dinâmica e o serrilhado — especialmente nos cabelos — ficam mais evidentes. Acredito que seja uma limitação do próprio hardware no modo portátil. Vale lembrar que joguei antes do lançamento oficial, então atualizações podem melhorar o desempenho. Não percebi superaquecimento e, fora os pontos citados, a experiência foi sólida.



Como mostrado nos trailers, dois amiibo serão lançados: Amiibo Leon Kennedy e Amiibo Grace Ashcroft, que desbloqueiam skins para a arma Requiem. Não pude testá-los.



Um réquiem para todos

Resident Evil Requiem é um retorno poderoso às raízes do survival horror, equilibrando vulnerabilidade e ação em duas campanhas que se complementam de forma inteligente. Grace representa o medo cru e a sobrevivência no limite; Leon, a experiência e o enfrentamento direto do horror.

Com uma ambientação marcante, tensão constante e respeito ao legado da franquia, o nono capítulo prova que ainda há muito a explorar nesse universo. Mesmo com pequenas limitações técnicas no Switch 2, a experiência permanece intensa e memorável. Finalizei o game com 18 horas, explorando bastante e buscando todos os files, o que é uma boa quantidade, principalmente para o gênero.

Se a proposta era entregar um réquiem para o terror, a Capcom conseguiu. E conseguiu com honra. 



Prós

- Duas campanhas interligadas que se complementam de forma inteligente;
- Ótima construção da nova protagonista, Grace Ashcroft;
- Retorno forte ao survival horror clássico;
- Ambientação extremamente imersiva e opressiva;
- Variedade criativa de inimigos e comportamentos distintos;
- Gerenciamento de inventário e recursos bem equilibrado;
- Leon oferece combates intensos e satisfatórios;
- Trilha sonora e design de som impecáveis;
- Dublagem em português de alto nível, elevando a imersão.



Contras

- Puzzles interessantes, mas fáceis demais;
- Quedas pontuais de desempenho;
- Serrilhado perceptível no modo portátil;
- Backtracking pode incomodar jogadores menos pacientes.



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

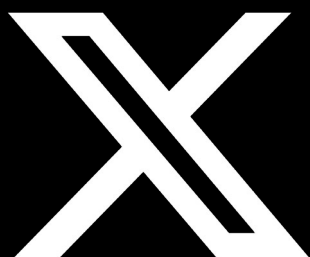
Desenvolvedor Capcom

Gênero Survival Horror, Ação

Lançamento 27 de fevereiro de 2026

Nota **9.0**

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 **Leandro Alves**

Revisão: Mariana Marçal

Diagramação: Felipe Castello



PARTE 2

Os melhores RPGs do Switch e do Switch 2

A jornada continua. Após darmos os primeiros passos na vasta terra dos RPGs no Nintendo Switch 1 e 2, é hora de seguir viagem e descobrir novas histórias, mundos e personagens inesquecíveis. Nesta segunda parte, reunimos mais cinco jogos do gênero que brilham tanto nos consoles da Nintendo. A lista poderia se estender como uma side quest infinita, mas optamos por cinco escolhas certas para manter o foco e valorizar cada experiência apresentada.

Lembrando: 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.

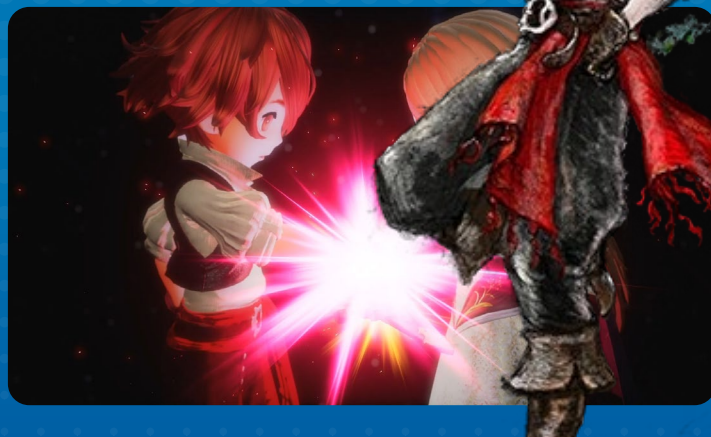


Também é importante ressaltar que escolhi apenas um representante por franquia, buscando deixar a lista mais variada e interessante. Por isso, não veremos casos como Bravely Default I e II aparecendo juntos, por exemplo, mas vou considerar o DLC/expansão, se houver.



Bravely Default II

Eu poderia facilmente ter incluído **Bravely Default Flying Fairy HD Remaster**, lançado para o Nintendo Switch 2. Gosto muito da sua história, do sistema de classes e de tudo o que ele representa para a franquia. No entanto, **Bravely Default II** foi concebido desde o início para o Nintendo Switch, enquanto o título original nasceu no 3DS — e essa diferença é perceptível em aspectos como texturas, modelagem e construção dos cenários.



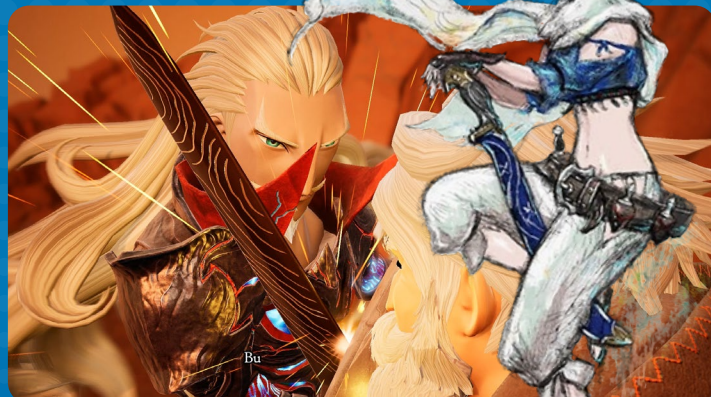
Dito isso, a sequência se mostra superior em diversos detalhes. Além de apresentar uma boa história, o jogo traz novas classes, cenários mais bonitos e um combate aprimorado, tornando a experiência ainda mais envolvente. Bravely Default II é extremamente divertido, conta com uma trilha sonora de altíssimo nível e se destaca pelas animações e efeitos visuais melhorados.



BRAVELY DEFAULT II



Fica aqui, inclusive, o desejo por uma continuação inédita — ou até mesmo um remake — em vez de um simples remaster de **Bravely Second: End Layer**, que dá sequência direta à história do primeiro jogo, agora pensando no Nintendo Switch 2.



Para quem aprecia o RPG clássico, este título entrega tudo o que os veteranos esperam: um sistema robusto de classes, variedade de equipamentos e armas, além de uma progressão estratégica bem construída. O tradicional combate por turnos ganha uma camada extra de profundidade com duas ações centrais: **Default**, que permite acumular turnos de forma defensiva, reduzindo o dano recebido; e **Brave**, que possibilita gastar esses turnos acumulados — ou até “pegar emprestados” turnos futuros — para realizar até quatro ações consecutivas.



Bravely Default II tem todos os elementos necessários para conquistar o jogador. Basta dar uma chance — e se deixar levar pela aventura.



The Witcher III: Wild Hunt e Cyberpunk 2077

Este é um RPG incrível criado pela **CD Projekt Red**, estúdio responsável também por **Cyberpunk 2077** — e é justamente por isso que faço questão de citar ambos aqui. É difícil separar esses jogos pelo nível de profundidade que alcançam: desde decisões extremamente difíceis, que podem levar a rumos completamente diferentes na narrativa, até a riqueza de detalhes em cenários, personagens e culturas.



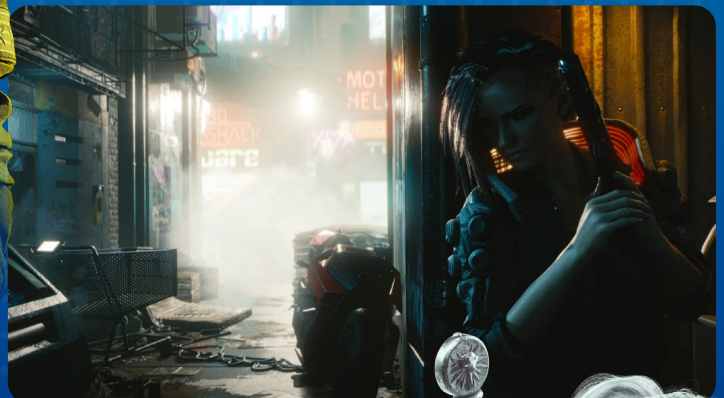
Ambos conseguem envolver o jogador de forma surpreendente, criando mundos vivos, bem estruturados e altamente imersivos. Suas cidades passam uma sensação real de presença, fazendo você realmente acreditar que faz parte daquele universo. E isso não é exagero: os jogos contam com boa dublagem, missões de tirar o fôlego e campanhas impactantes do início ao fim.

Na minha opinião, **The Witcher III: Wild Hunt** consegue ir além de Cyberpunk 2077 em alguns aspectos, mas, no geral, ambos estão em um nível altíssimo e muito próximo em termos de qualidade.





Apesar de compartilharem essa excelência, os dois títulos apresentam propostas bem distintas. Enquanto The Witcher aposta em um universo medieval e de fantasia, Cyberpunk mergulha em cidades futuristas, gangues e tecnologia avançada. Ainda assim, ambos abordam temas semelhantes, como política, economia e conflitos sociais que moldam seus mundos. São narrativas maduras — inclusive, recomendadas para maiores de 18 anos.

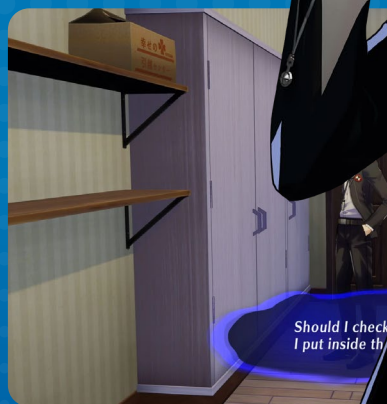


Se você busca uma experiência intensa, capaz de te colocar verdadeiramente na pele do protagonista, esses jogos são pratos cheios. E, como fã, não posso deixar de sonhar: uma versão de The Witcher III: Wild Hunt para o Nintendo Switch 2 seria simplesmente maravilhosa.



Persona 3 Reload

Chegamos a **Persona 3 Reload**, um port muito bem feito, em que a principal diferença perceptível entre as versões está no modo portátil, onde o jogo roda a 30 fps. Já no modo dock, após uma atualização, o título passou a operar a 60 fps, garantindo uma experiência mais fluida.



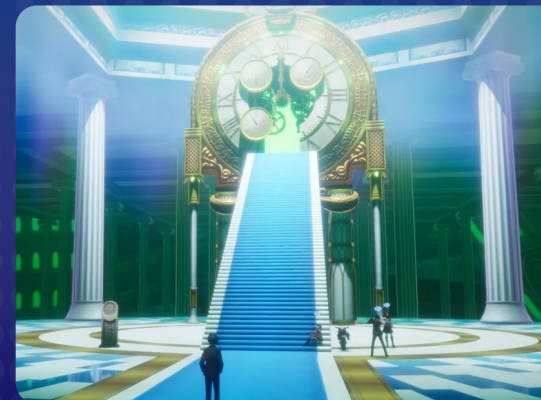
P3
PERSONA 3
RELOAD



O jogo é excelente ao combinar relacionamentos sociais com um RPG de batalhas por turnos, trazendo sistemas de equipamentos, itens e uma progressão bem estruturada. A trama é envolvente e bem desenvolvida, mantendo o alto padrão narrativo característico da franquia.

Um dos principais motivos para recomendar Persona 3 Reload — e não **Persona 5 Royal** — é o fato de o jogo contar, finalmente, com legendas e menus totalmente em português, algo que faz toda a diferença. Afinal, estamos falando de um título extremamente carregado de texto, e compreender cada diálogo é essencial para absorver tudo o que faz Persona ser Persona.

Ainda assim, é importante apontar um ponto negativo: o Tártaro, a imensa torre que surge no lugar da escola durante a Hora Sombria e serve como principal área de batalhas, pode se tornar bastante repetitivo ao longo da jornada.



Final Fantasy VII REMAKE Intergrade

E chegamos ao último jogo da lista — um título que finalizei recentemente no Nintendo Switch 2 e que, sinceramente, é incrível. Este é um daqueles games que deixam claro do que o novo console da Nintendo é capaz. E não é pouca coisa: a Square Enix está de parabéns pelo trabalho entregue aqui.



Falando do jogo em si, trata-se de uma reimaginação de Final **Fantasy VII**, clássico lançado originalmente no PlayStation 1. Um título muito à frente de seu tempo, que conquistou fãs ao redor do mundo e passou anos sendo lembrado sempre que o assunto era um possível remake para a nova geração.

Atendendo a esse desejo, **Final Fantasy VII REMAKE** Intergrade apresenta uma narrativa que dialoga diretamente com o original, mas segue caminhos próprios, criando conexões inesperadas e deixando os fãs ainda mais intrigados. E, para tornar tudo ainda melhor, a Square Enix não se contentou com apenas um jogo: a proposta é uma **trilogia**, que expande de forma cuidadosa tanto a campanha quanto o desenvolvimento de seus personagens.





Este é um RPG que simplesmente não pode faltar na sua coleção. A experiência aqui é quase obrigatória para qualquer fã do gênero — um verdadeiro espetáculo que honra o passado e aponta com força para o futuro.



E não poderia deixar de mencionar **Final Fantasy XII: The Zodiac Age**. Sou particularmente fã desse título, do mundo de **Ivalice**, do seu sistema de batalha mais estratégico e da liberdade oferecida pelo sistema de classes. É um RPG marcante, com identidade própria e que envelheceu muito bem ao longo dos anos.

Ainda assim, ao montar esta lista, foi impossível deixar Final Fantasy VII REMAKE Intergrade de fora. Pelo impacto, pela reimaginação cuidadosa de um clássico e pela forma como ele representa o que há de mais ambicioso no gênero atualmente, a escolha acabou sendo inevitável. Final Fantasy XII segue sendo um jogo excepcional — e altamente recomendado — mas, dentro da proposta desta matéria, Final Fantasy VII REMAKE Intergrade falou mais alto.



Menção honrosa

Para encerrar, vale reforçar que a lista poderia facilmente ser maior. O gênero RPG é extremamente rico e diverso, especialmente no Nintendo Switch 1 e agora no Switch 2, com experiências para todos os gostos e estilos. Por isso, alguns títulos igualmente relevantes ficaram de fora do corpo principal, mas merecem ser citados como menções honrosas.

Entre eles estão **Pokémon Scarlet/Violet**, que, apesar de suas controvérsias técnicas, entregam um mundo aberto ambicioso e uma proposta inédita para a franquia; **Ni no Kuni II: Revenant Kingdom – Prince's Edition**, um RPG encantador, com visual deslumbrante e uma narrativa leve, mas cativante; e **Hogwarts Legacy**, que oferece uma experiência imersiva no universo bruxo, agradando tanto fãs de RPG quanto admiradores do mundo de Harry Potter.



Esses jogos reforçam o quão forte e variado é o catálogo do gênero nos consoles da Nintendo. Seja em aventuras épicas, narrativas emocionantes ou mundos cheios de possibilidades, uma coisa é certa: se você é fã de RPG, há muitas jornadas esperando por você. 🎮

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista