

Resident Evil Requiem Meledak di 2026: Switch 2 Jadi Gerbang Baru Masuk ke Dunia Horor Capcom?

Prolite - Haloo para pencinta horor, selamat datang kembali di Edisi Malam Jumat! Hari ini sering identik dengan suasana yang lebih tenang dan reflektif, momen yang pas untuk menikmati cerita-cerita bernuansa horor. Dalam beberapa tahun terakhir, genre ini tidak hanya berkembang di film, tetapi juga di industri game. Salah satu yang paling mencuri perhatian di 2026 adalah *Resident Evil Requiem*.

Kalau kamu penggemar horor, nama Resident Evil tentu sudah tidak asing lagi. Namun, yang menarik di tahun ini bukan hanya kualitas gamenya, melainkan bagaimana semakin banyak pemain baru mulai masuk ke dalam semesta tersebut. Perubahan ini tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kehadiran platform baru.

Game terbaru, *Resident Evil Requiem*, berhasil meraih kesuksesan besar, baik dari sisi ulasan kritikus maupun respons pemain. Penjualannya juga menunjukkan tren positif dan diprediksi akan terus meningkat, apalagi dengan rencana perlisian DLC dalam waktu dekat.

Baca Juga: [Kuliner Jepang Paling Hits di Indonesia : Dari Ramen sampai Hojicha, Sudah Coba Semua?](#)

Resident Evil Requiem: Teror Lama dengan Pendekatan Modern

Resident Evil Requiem Meledak di 2026: Switch 2 Jadi Gerbang Baru Masuk ke Dunia Horor Capcom?



Sejak awal kemunculannya, seri Resident Evil dikenal dengan atmosfer tegang, eksplorasi ruang gelap, dan elemen survival horror yang kuat. *Resident Evil Requiem* tetap mempertahankan identitas tersebut, namun dengan pendekatan yang lebih modern dan sinematik.

Game ini memadukan gameplay klasik dengan storytelling yang lebih mendalam. Banyak pemain menilai pengalaman bermainnya terasa seperti menyaksikan film horor interaktif, di mana emosi pemain ikut terlibat dalam setiap keputusan yang diambil.

Baca Juga: Bukan Soal Niat! Ini Cara Membuat Action System yang Konsisten dan Anti Gagal

Selain itu, berbagai ulasan dari media gaming internasional di 2026 menyebutkan bahwa Requiem berhasil menjaga keseimbangan antara nostalgia dan inovasi. Hal ini menjadi salah

satu alasan mengapa game ini dapat diterima oleh pemain lama sekaligus menarik perhatian pemain baru.

Kenapa Kali Ini Sukses Besar?

Dalam industri game, tidak jarang ditemukan judul berkualitas tinggi yang justru kurang berhasil secara komersial. Namun, hal tersebut tidak terjadi pada Requiem.

Produser game, Masato Kumazawa, menyebut bahwa salah satu faktor utama keberhasilan ini adalah aksesibilitas. Menurutnya, kehadiran versi portabel memberikan kemudahan bagi banyak orang untuk memainkan game ini tanpa harus memiliki perangkat dengan spesifikasi tinggi.

Sebelumnya, banyak calon pemain yang tertarik dengan seri Resident Evil, tetapi terkendala oleh keterbatasan perangkat. Dengan hadirnya versi yang lebih fleksibel, hambatan tersebut menjadi berkurang secara signifikan.

Switch 2: Membuka Akses untuk Lebih Banyak Pemain

Kehadiran versi *Resident Evil Requiem* di Switch 2 menjadi salah satu titik penting dalam kesuksesan game ini. Platform ini menawarkan fleksibilitas bermain yang tidak dimiliki oleh konsol tradisional.

Pemain dapat menikmati pengalaman horor dengan cara yang lebih personal, baik di rumah maupun saat bepergian. Format portabel ini juga memberikan kenyamanan tersendiri, terutama bagi mereka yang tidak memiliki waktu untuk bermain di satu tempat dalam durasi panjang.

Kumazawa juga mengungkapkan bahwa banyak pemain baru yang pertama kali mengenal seri ini melalui Switch 2. Bahkan, sebagian dari mereka memulai dengan memainkan *Resident Evil 7* sebelum akhirnya mencoba Requiem.

Hal ini menunjukkan bahwa Switch 2 tidak hanya berfungsi sebagai platform tambahan, tetapi juga sebagai pintu masuk baru ke dalam dunia Resident Evil.

Efek Domino: Dari Resident Evil 7 ke Requiem

Peluncuran ulang *Resident Evil 7* dan *Resident Evil Village* di Switch 2 memberikan dampak yang cukup signifikan. Banyak pemain yang awalnya hanya ingin mencoba satu judul, kemudian tertarik untuk mengeksplorasi seri lainnya.

Setelah merasakan pengalaman bermain di seri sebelumnya, pemain cenderung melanjutkan ke judul terbaru. Pola ini menciptakan efek domino yang memperluas basis pemain secara bertahap.

Strategi ini juga menunjukkan bagaimana pentingnya membangun ekosistem game yang saling terhubung, sehingga pemain memiliki alasan untuk tetap berada dalam satu franchise.

Pengalaman Horor yang Lebih Personal di Platform Portabel



Bermain game horor dalam format portabel memberikan pengalaman yang sedikit berbeda dibandingkan dengan layar besar. Kedekatan antara pemain dan layar menciptakan tingkat fokus yang lebih tinggi.

Dengan penggunaan headset dan lingkungan yang lebih terkendali, pemain dapat merasakan detail suara dan suasana dengan lebih intens. Hal ini membuat pengalaman bermain terasa lebih imersif, meskipun tanpa perlu efek yang berlebihan.

Pendekatan seperti ini sejalan dengan tren horor modern yang lebih mengandalkan atmosfer dibandingkan kejutan instan.

DLC dan Potensi Gelombang Kedua

Kesuksesan *Resident Evil Requiem* diperkirakan tidak akan berhenti pada peluncuran awal saja. Dengan adanya DLC yang sedang dalam pengembangan, banyak analis memprediksi

akan terjadi peningkatan penjualan kembali di akhir tahun.

Strategi ini sudah umum digunakan dalam industri game modern untuk menjaga minat pemain tetap tinggi. Dalam kasus Requiem, basis pemain yang sudah besar menjadi modal kuat untuk mempertahankan momentum tersebut.

Industri Game 2026: Aksesibilitas sebagai Kunci

Jika melihat tren industri game di 2026, aksesibilitas menjadi salah satu faktor paling menentukan dalam kesuksesan sebuah judul. Game yang dapat diakses oleh lebih banyak orang memiliki peluang lebih besar untuk berkembang.

Switch 2 menjadi contoh bagaimana inovasi perangkat dapat membuka pasar baru. Tidak semua orang memiliki konsol kelas atas, tetapi banyak yang tertarik untuk mencoba pengalaman bermain berkualitas.

Dengan pendekatan yang lebih inklusif, industri game kini bergerak ke arah yang lebih luas dan beragam.

Evolusi Cara Menikmati Horor

Kesuksesan *Resident Evil Requiem* tidak hanya ditentukan oleh kualitas game itu sendiri, tetapi juga oleh strategi distribusi dan aksesibilitasnya. Kehadiran Switch 2 membantu menjangkau pemain baru yang sebelumnya tidak memiliki kesempatan untuk mencoba seri ini.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa cara menikmati horor juga ikut berevolusi. Tidak lagi terbatas pada platform tertentu, kini pengalaman tersebut dapat diakses dengan lebih fleksibel.

Bagi para penggemar lama maupun pemain baru, ini menjadi momen yang menarik untuk kembali—or bahkan mulai—menjelajahi dunia Resident Evil dengan cara yang berbeda.

Resident Evil Requiem Meledak di 2026: Switch 2 Jadi Gerbang Baru Masuk ke Dunia Horor Capcom?



Baca Selanjutnya
Pemprov Jabar Beri Santunan kepada Korban Meninggal pada Kecelakaan Kereta di Bekasi
Sebesar Rp 50 Juta