

Conheça a irmã de Doom, Board Games e outros clássicos

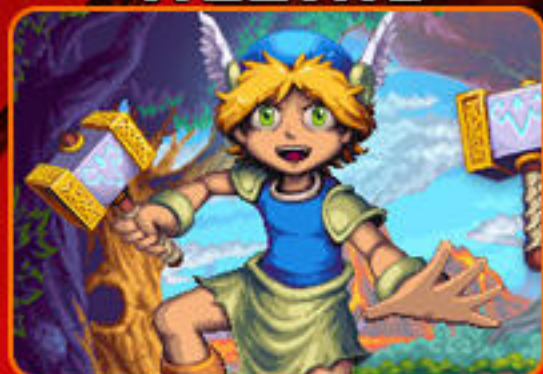
REVISTA

n-10

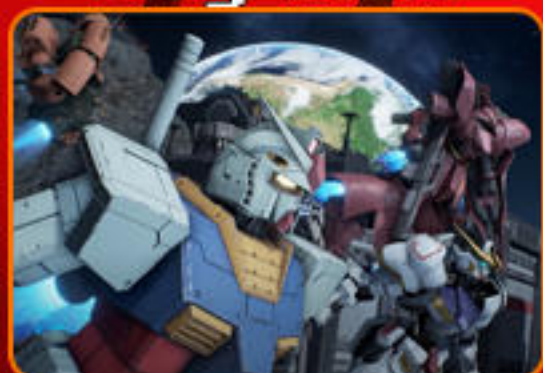
LAVERNA



Mashle



Tiny Thor



Gundam Evolution



Medal of Honor
Underground

DIABLO
Finalmente!!
A espera acabou

AERO FIGHTERS



Kowful



A série Aero Fighters, conhecida no Japão como Sonic Wings, foi lançada em 1992 pela desenvolvedora de arcade Video System. Oito pilotos - dois dos EUA, Japão, Suécia e Inglaterra - têm o trabalho de parar os ataques do inimigo em todo o mundo e além.



Equipe

Direção:

Jeff Hahn

Co-Direção:

Redação:

Toscocast(Matérias)

J. B. Hahn (Revisão)

JotaCê/PolentaGeek

Arte:

Jeff Hahn

Colunistas:

Toscocast

Colaboradores:

Danzyn

Streamer convidado:

Sol_Fatguy

CarloshMartinelli

Hall dos Tavernautas

A Revista Taverna tem um espaço dedicado a você, leitor!

Para participar, envie suas artes, dicas, ideias e experiências com jogos a serem compartilhadas para:
jeferson.socialtalks@gmail.com.

Todas as imagens utilizadas nesta revista têm como objetivo a resenha.

Todos os seus direitos são reservados aos respectivos proprietários.

Salve Tavernauta!

A Revista Taverna nasceu para saciar a sua sede de conhecimento a respeito do que acontece no desafiador universo dos games. Ao longo das páginas você vai encontrar notícias sobre jogos. Mas não é só isso! Também tem espaço a cultura japonesa como o anime e o tokusatsu, e as novidades do cinema e do universo das séries.

Top 4

Hercs Adventure

Recomendações de animes

Queimando a tv

Tiny Thor

Origen dos Video Games

Gundam Evolution

Diablo IV

Mashle - Musculos e magia

Board Games

Supplice

Agradecimentos:

Bandai Namco Brasil Pelo apoio com Gundam Evolution.

Hyperstrange Pela Chave de Supplice.
Gameforge 4D GmbH pela chave de Tiny Thor.

**Top 4:
favoritos
dos
leitores!**

Nascido em uma rica família do Brasil, Eddy foi para a prisão injustamente: quando tinha 19 anos, por pedido de seu pai, assumiu a culpa para ser preso, por acreditar que a prisão seria o único lugar seguro. Após sair da prisão, Eddy ouviu falar do torneio King of Iron Fist 3 e resolve entrar na disputa para tentar fazer com que o Império Mishima o apoie.



Eddy Gordo-40%
Jin Kazama-20%
Paul Phoenix-20%
Hwoarang-20%



Herc's adventure foi lançado para Playstation 1 e Sega Saturn em 31 de Julho de 1997. Em 2014, o jogo também foi disponibilizado para Playstation 3.



Entraremos na Grécia, em um mundo de deuses, heróis e monstros mitológicos (como a Hidra, Medusa e o Minotauro). A história começa quando Hades (o Deus do Submundo e dos Mortos) desperta a ira de seu irmão Zeus, ao colocar um de seus planos maléficos em ação. O deus do mundo inferior começa a ressuscitar criaturas mitológicas e os mortos, ordenando que estes ataquem os humanos. Zeus tenta impedir seus planos, porém fracassa. Hades ainda sequestra a deusa Perséfone, filha de Zeus. Diante desta situação Zeus resolve pedir a ajuda dos heróis (Hércules, Atlanta e Jasão).



Cada personagem apresenta características únicas:

- * Hércules, com sua força de semideus é capaz de erguer pedras enormes;
- * Atlanta se utiliza de um arco e flecha;
- * Jasão, o argonauta, usa um estilingue para atirar pedras em seus inimigos.



Além disso, o jogo possui um mapa extenso onde você poderá percorrer diversos lugares históricos, como as cidades de Atenas, Esparta, as pirâmides do Egito e a moradia das lendárias amazonas.

O objetivo dos heróis é descer ao submundo, derrotar Hades e libertar Perséfone, porém, para chegar até lá, prestarão favores a alguns deuses em troca de armas e chaves especiais para abrir portas até o mundo dos mortos.

Fora tudo o que foi citado, o jogo possui sátiras divertidíssimas com monstros ciclopes com cabelos de surfistas, extraterrestres nas pirâmides do Egito e deuses do Olimpo caracterizados de uma maneira estranhamente diferente.





Recomendações!

Another World, Real World

Sinopse:

Acompanhamos as aventuras de Yuuya, que após receber a casa do avô descobre que tem uma porta para outro mundo. Que lhe concede acesso a uma casa que teria pertencido a um sábio, ele não sabe mas a vida como ele conhece está prestes a mudar completamente.

Episódios: 13 • Duração: 24 min.

Estúdio: Millepensee



Tensei kizoku no isekai boukenroku

Sinopse:

Após morrer ao tentar impedir um crime, um homem é reencarnado em um outro mundo no corpo de garoto de uma família de nobres espadachins. Nesse novo universo, todas as crianças recebem um dom ao nascerem, porém, ele acaba por receber um poder que vai além do normal.

Episódios: 12 • Duração: 23 min.

Magic Bus, EMT Squared.



Quanzhi Fashi

Sinopse:

Seguimos a historia de Mo Fan, que almeja muito ser um mago apesar da sua familia não ter condições para nada. O Pai dele da um jeito dele entrar em uma escola de magia, e é ai que a vida dele vai virar do avesso.

Episódios: 12 • Duração: 18 min.

Estúdio: Foch Films





Queimando a TV



Medal Of Honor: Underground – Um Jogo Cinematográfico!

A Segunda Guerra Mundial foi um dos eventos mais catastróficos da história da humanidade e ocorreu entre 1939-1945. Por vezes, mesmo quem não é muito fã de história acaba prestando atenção a esse período. Tendo em vista que o cinema explorou muito bem essa temática, a indústria dos games voltou seus olhos para a mesma direção.



Resgate do Soldado Ryan



Call of Duty

O jogo em questão é o segundo da franquia Medal Of Honor e foi lançado em 23 de Outubro de 2000 para Playstation (além de uma versão para o Game Boy Advance, posteriormente). Foi produzido pela DreamWorks e publicado pela EA.



Esse foi o primeiro jogo de Playstation em que me aventurei em uma campanha. O primeiro contato com o game foi na casa de um amigo, ainda no final do ano 2000. Joguei as 4 primeiras fases e fiquei de boca aberta com a qualidade e os gráficos. Nessa época, eu ainda não tinha o console, sendo assim, a única possibilidade era jogar na casa de amigos. E foi justamente assim, em meados de 2001, que zerei o game (abraço para o Maurício que foi o meu parceiro de jornada).



Enredo

O game traz a possibilidade de o jogador entrar no ambiente da Segunda Guerra Mundial na visão dos franceses, sendo uma mulher a protagonista que ajuda na resistência francesa contra a ocupação alemã (esse detalhe de uma mulher protagonista no game de fato levou a construção do meu TCC na pós-graduação). Não entendia o motivo da escolha por uma protagonista no jogo... Isso não aparecia nos livros de história, tão pouco nos cinemas. Depois de querer responder a esse questionamento que fiz lá no final de 2000, em 2019, pude perceber o quão importante foi a participação feminina na Segunda Grande Guerra.



Elas sempre aparecem como uma sombra da figura masculina na história oficial e no período da Segunda Guerra Mundial isso é ainda mais latente, pois os homens ocupavam um lugar central no conflito e, por sua vez, contaram e escreveram isso (sim, a sua maneira e excluindo a figura feminina). Obviamente, como avançamos cada vez mais no tempo, há pesquisadores, professores e alunos que levantam questões (como fiz ao ver o jogo) e isso gera novas pesquisas e, conseqüentemente, novas compreensões do tema.



É fato que não podemos levar o jogo como uma plena verdade histórica, pois ele é produzido com visões de mundo, intencionalidades e direcionamentos. Mesmo assim, é importante perceber que há muitos elementos importantes dentro do contexto histórico abordado (a participação feminina é a central, na minha visão, obviamente).



Por que Medal Of Honor: Underground tem uma pegada fortemente cinematográfica?

Bom, um forte motivo para pensar assim é o fato de que Steven Spielberg foi o criador das histórias dos três primeiros jogos da franquia. Inclusive, Spielberg utilizou efeitos sonoros que foram reproduzidos no filme "O Resgate do Soldado Ryan". A trilha sonora ficou por conta de Michael Giacchino (que compôs, por exemplo, a trilha de Black, outro FPS que marcou época nos games).



Steven Spielberg



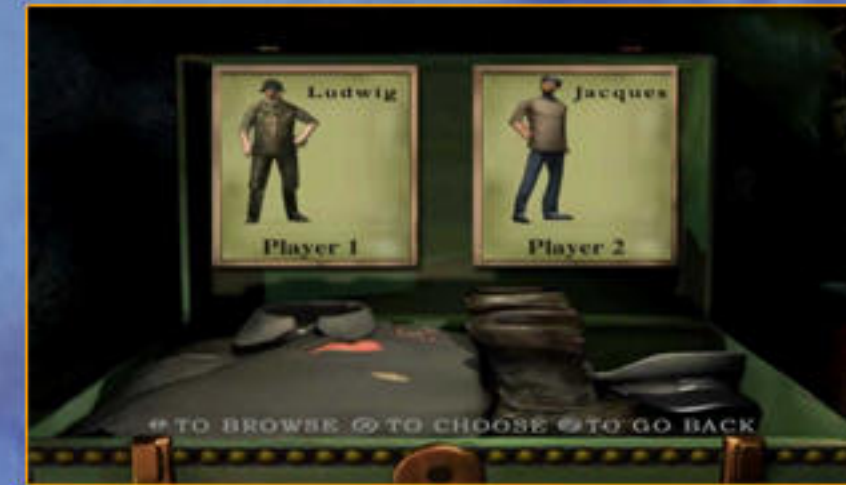
Michael Giacchino

Gameplay, gênero do jogo e inimigos

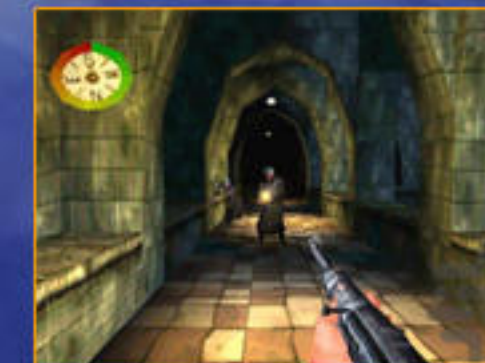
Medal Of Honor: Underground é um jogo do gênero FPS, ao melhor estilo "Rambo", onde você enfrenta um exército praticamente sozinho em todos os níveis do game.

O jogo conta com 1 modo multiplayer, 8 missões single player, divididas entre 27 fases, que podem ser jogadas em 3 níveis de dificuldade.

O modo multiplayer era local, pois na época, ainda não era possível estabelecer uma conexão com a internet. O combate acontecia no famoso x1, onde a definição por vitória poderia ser feita por número de rodadas definidas ou limite de pontuação em vitórias dos rounds.



Já no modo single player você deve sabotar pontes, utilizar disfarces, explodir tanques, detonar foguetes visando derrotar a ocupação inimiga no seu território. Se você se aventurar na campanha, jogando no nível easy ou normal, pode parecer que a IA do game é meio, digamos, burra.



Porém, modifique o nível de dificuldade para o Hard e falhe miseravelmente com essa impressão. Ao longo da jornada você irá enfrentar inimigos diversos, incluindo: soldados com armaduras medievais, robôs, cães e soldados disfarçados de cães.

Dentre os pontos marcantes no game, constam os vídeos utilizados antes e depois de completar a missão (vídeos reais da Segunda Guerra), contando justamente os desdobramentos das ações que o jogador protagonizou.



Print tirado do jogo

Outro ponto interessante são as vestimentas dos soldados. É possível discernir os soldados alemães, dos americanos, dos britânicos e da resistência francesa, por exemplo. Os armamentos e veículos também são diferenciados entre os embates do "Eixo" contra os "Aliados".

Ao final, mais uma coisa óbvia, que muitas vezes passa batida em uma aula de história: a Segunda Guerra foi Mundial. Quando citamos isso, logo há uma sedução em pensarmos na Alemanha, Itália, França e talvez, com um pouco de esforço, em Pearl Harbor.

Mas Medal Of Honor nos brinda com mapas dos campos de batalha em que explicitam missões em determinados países fora da geografia europeia (lutas no norte da África, por exemplo). Com um olhar mais apurado, isso nada mais é que situar o jogador dentro do contexto histórico do jogo.



Amongst the Dead mission



Catacumbas de Paris

Análise

Trilha Sonora - Marcante (10) - A ambientação é algo importante em um jogo. Em Medal Of Honor: Underground, toda a parte sonoplastia é impecável.

Gameplay - Sensacional (9,5) - Parece que você está na guerra. Obviamente, estou falando com o olhar de alguém que jogou o jogo em 2001. Se comparar aos games das últimas gerações corremos o risco de cair em anacronismos. Você pode achar a "AI" desse jogo "burra". Verdade. Mas tente zerar no hard o game e mude de opinião.

Mecânicas - Adaptável (7) - É a nota baixa aqui, pois, na época em que o game foi lançado, a adaptação era semelhante ao que aconteceria nos dias atuais: uma dificuldade em movimentar, mirar e atirar, principalmente nas fases iniciais. Lembrando também que na época ainda não havia jogado o game no dualshock. Claro, falo isso por experiência própria. Há pessoas que não possuem essas dificuldades.

O game é atemporal? - Envelheceu bem (7,5) - Não se iluda com essa nota. O jogo envelheceu muito bem. Talvez não seja um jogo atraente para algum jogador dos dias atuais, pois seria levado em questão a qualidade gráfica.

O resultado da análise é de 8,6 (somando as notas e dividindo por 4).

E você? Teve contato com esse jogo maravilhoso e nostálgico também? Aquele abraço e até a próxima!



Eu sou o Lúcio responsável pela Coluna Queimando a Tv, faço podcasts (Spotify) e lives na Twitch com o canal ToscoCast, e lembrando a todos, não liguem uma luminária no usb da tv, pode virar coluna de revista!

www.twitch.tv/toscocast





Primeiramente gostaria de agradecer à Gameforge e Asylum Square pela chave fornecida e a oportunidade de jogar essa obra de arte retrô, que é o Tiny Thor!

Teremos várias informações fornecidas pelo próprio estúdio, inclusive um guia do primeiro mundo do jogo.

Tiny Thor é perfeito para os fãs de games retrô que estejam em busca de um desafiador jogo de plataforma. Os jogadores devem guiar o pequeno herói por um vibrante mundo de 16 bits, trazido à vida com detalhes amorosamente animados, explorando a mitologia nórdica ao som de uma trilha sonora incrível. Em sua jornada, os jogadores devem sobreviver a batalhas frenéticas e difíceis, todas ligadas por pequenos elementos de quebra-cabeça, enquanto manipulam seu martelo arremessável para aprender novos truques e descobrir soluções criativas.



Mjöltnir

Com nada menos do que o Ragnarök em jogo - o fim do mundo nórdico, tudo se resume a usar de forma eficiente a poderosa arma de Tiny Thor. Um único lançamento habilidoso de seu martelo pode ser o suficiente para derrotar vários inimigos de uma vez. E sim, ele funciona muito bem! Enquanto você não chamar, ele não vai voltar até você.



Em sua aventura, Tiny Thor aprende a usar a variedade de habilidades de um jogo de plataforma, como pulos duplos, corridas e saltos nas paredes. Com cada habilidade desbloqueada adicionalmente, os jogadores aprenderão a controlar o pequeno herói cada vez mais rápido pelos vários níveis, descobrindo novas maneiras de superar obstáculos e derrotar inimigos.



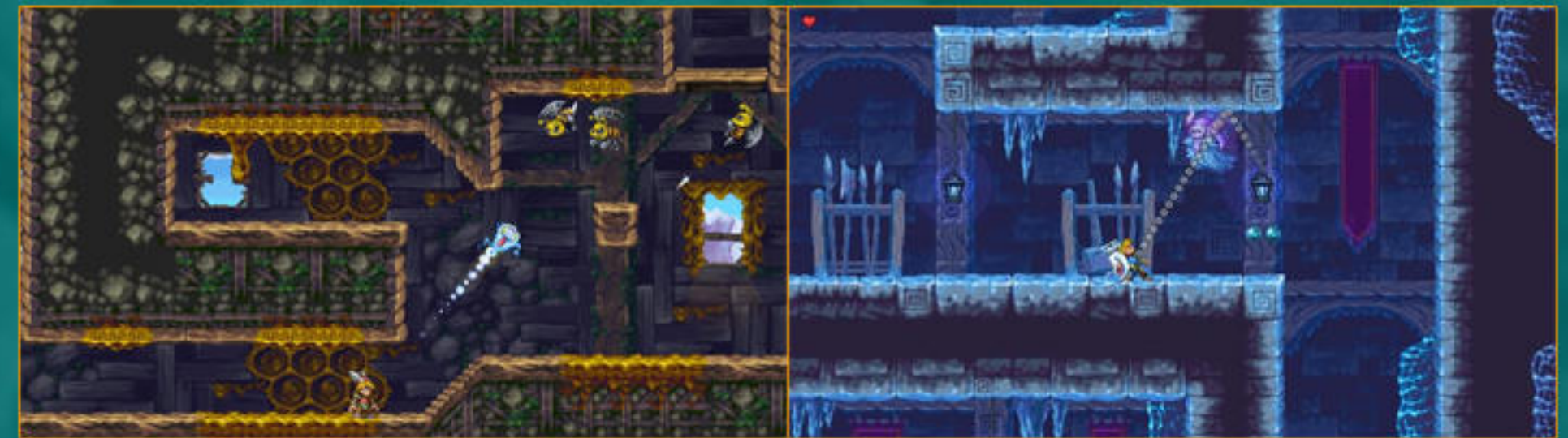
As batalhas contra inimigos e chefes, são muito bem elaboradas, cada uma com sua própria mecânica. Eu passei alguma dificuldade com alguns inimigos. Jogar exige bastante destreza e criatividade de quem está jogando!



E agora entraremos no guia fornecido pelo estúdio:

“Como Tiny Thor é um jogo desafiador de plataforma com quebra-cabeças ocasionais, queremos dar algumas dicas gerais sobre como jogar o jogo:

- Recomendamos jogar o jogo com um controle, mas fique à vontade para personalizar seu esquema de controle nas opções.
- Tudo o que você vê dentro de um nível pode ser realizado com as ferramentas fornecidas naquele momento; não é necessário voltar aos níveis anteriores.
- Existem dois modos para lançar seu martelo: disparos rápidos em ângulos de 45° e mira livre. Muitos desafios no jogo são projetados para serem concluídos com disparos rápidos, mas podem ser mais facilmente realizados com mira livre.



- Você saltará mais longe após usar um Slide, Walljump ou Dash do que com um salto normal.
- Passe por cada ponto de verificação para evitar perder muito progresso em sequências desafiadoras.
- Existem gemas secretas a serem encontradas, às vezes escondidas atrás de paredes invisíveis. Com essas gemas secretas, você pode desbloquear níveis de desafio no mapa do mundo.
- Mais tarde, você pode comprar melhorias para seu personagem com as gemas azuis que encontrar em todos os níveis.



O martelo é a chave de tudo, quebra cabeças, e como ele consegue coletar alguns itens, é mandatório aprender a utilizar. Ao longo das fases, encontramos gemas vermelhas, dependendo da fase, essas gemas são o prego para desbloquear a sua entrada.

“A arte de pixel de 16 bits em mais de 30 níveis foi feita à mão por Henk Nieborg, um veterano da indústria com títulos anteriores como Lionheart, Contra, Shantae e Battle Axe em seu currículo. Os jogadores exploram os três principais reinos da mitologia nórdica: o ambiente hostil de Midgard, os complicados túneis tecnológicos de Svartalfheim e os abismos gélidos de Niflheim.”



Henk Nieborg



- Existem muitos quebra-cabeças baseados em física, então sempre tente mover objetos com seu martelo.
- Seu martelo pode quicar em tudo, incluindo inimigos, paredes ou até mesmo a moldura do jogo. Experimente alguns arremessos especiais, como prender o martelo entre dois inimigos.”



Guia do Jogo

Se as dicas mencionadas anteriormente não forem suficientes, aqui estão algumas dicas mais detalhadas para desafios específicos.

Alerta de spoilers!

- **Nível 2:** A maneira mais eficaz de se livrar dos caramujos é jogando o martelo na frente de você enquanto se move na mesma direção.
- **Luta contra o chefe do Nível 3:** O Esmagapedra pode ser facilmente controlado se você ignorar todos os obstáculos, aproximar-se dele e spammar seu martelo até ele morrer. Apenas tenha cuidado com seu ataque corpo a corpo. Uma vez que ele pular para o outro lado, tente novamente se aproximar dele, usando a mesma estratégia.



- **Nível 3:** Assim que você cair, você notará algumas plantas com aparência estranha à sua esquerda, que podem ser ativadas lançando o martelo nelas. Se você ficar perto de uma dessas plantas e lançar o martelo no correspondente, você será catapultado. O mesmo vale para caixas colocadas nessas plantas mais tarde no nível; as caixas também podem funcionar como contrapesos.
- **Nível 5:** Os inimigos com escudos precisam ser atingidos duas vezes na cabeça ou uma vez nas costas.



- **Nível 6:** Há uma sequência com espinhos no teto e plantas catapultas abaixo. Você precisará de um timing correto para pular no momento certo, entre a ativação das plantas.
- **Nível 7:** Cubos de geleia são introduzidos, que impulsionam seu salto. Você pode empurrá-los como caixas para alcançar lugares altos. Em uma situação, você precisará impulsionar um cubo de geleia em cima de outro, o que os impulsionará ainda mais alto.
- **Nível 8:** Haverá uma caixa flutuando em espinhos, que pode ser empurrada com o martelo jogando-o contra a parede esquerda e fazendo-o quicar de volta na caixa. Repita isso até chegar completamente à direita para continuar. Logo depois, haverá uma cena semelhante com um cubo de geleia que exigirá um arremesso especial. Fique na plataforma acima do cubo de geleia, jogue seu martelo diretamente para a esquerda e ele quicará nas paredes, encontrando seu caminho até a geleia. Assim que atingi-la, pule nela enquanto seu martelo continua a empurrá-la para a direita.
- **Nível 8:** Mais adiante no nível, há abelhas pequenas que podem ser usadas como uma "escada" pulando nelas. Isso também reiniciará seu pulo duplo, permitindo que você pule mais longe. Em algumas situações, você precisará primeiro limpar a linha de abelhas para pular nelas, pois elas reaparecem.

- **Nível 9:** Este é um nível de deslocamento automático. No final dele, haverá linhas de abelhas pequenas que você precisará destruir efetivamente para progredir. Faça isso travando o martelo entre o chão e o teto.



- **Luta contra o chefe do Nível 9:** A Rainha Abelha é uma luta difícil onde você precisará desviar de muitos projéteis. Para derrotá-la rapidamente, sempre prenda seu martelo entre as paredes e ela (funciona horizontalmente e verticalmente). Isso também permite que você se concentre totalmente em desviar, já que o martelo causa dano contínuo se estiver preso.



Informações técnicas e onde se encontra o jogo:
Disponível nas seguintes plataformas:

- **Steam:**
https://store.steampowered.com/app/541310/Tiny_Thor/
 - **Epic Games Store:**
<https://store.epicgames.com/en-US/p/tiny-thor-76delf>
 - **GOG:**
https://www.gog.com/en/game/tiny_thor
- O Nintendo Switch será lançado mais adiante neste verão!

- **Gênero:** plataforma 2D, retrô, mitologia nórdica, pixel art, um jogador
- **Conteúdo:** duração de 10 a 20 horas de jogo, 3 mundos diferentes, 36 níveis, 7 lutas contra chefes
- **Lançamento:** 5 de junho de 2023
- **Desenvolvedor:** Asylum Square Interactive GmbH
- **Publicador:** Gameforge 4D GmbH
- **Idiomas:** inglês, francês, alemão, italiano, espanhol, português (BR), japonês, chinês





Digamos que a geração zero dos jogos digitais e consequentemente dos videogames surgiu por volta do ano de 1966. O protótipo era chamado Brown Box. E tal como nome era o seu design: Uma enorme caixa marrom acompanhada de dois controles e uma espingarda para a utilização em jogos de tiro. Voltando os olhos para cronologia, o primeiro jogo a ter um enredo voltado para história aconteceu em 1970, numa experiência com jogos do tipo RPG - Role Playing Game ou Jogo de Interpretação de Papéis (tradução livre).



Ralph Baer o pai dos games



Brown Box



Dentre a história desses jogos de RPG as viagens que auxiliam no enriquecimento do conteúdo proposto no jogo como lugares fascinantes ou personagens mágicos remetiam a uma visão e ação dos participantes, algo que antes era apenas um conto. Ainda na década de 1970 houve mais duas evoluções e os jogos atingiram a segunda geração.



1974: Dnd para PLATO system

A grande sacada desta época foi um aparelho chamado Atari, que vinha acompanhado de dois controles tipo alavanca, e proporcionava uma experiência mais real do que tinha o seu avô, lá da década de 60. Nos anos 80, os jogos digitais atingiram o ápice da época com a terceira geração com o videogame, o chamado NES, que proporcionava muito mais realidade e jogabilidade a seus jogadores.



A partir de então, surge a percepção de que o videogame passou a ser muito mais uma nova forma de interação social do que um simples brinquedo.

Em menos de vinte anos (até então) a evolução foi notável: De meros quadradinhos pulando de um lado para o outro, para formas e certas expressões corporais. Mas o boom da interatividade singular e socialmente falando aconteceu nos anos 90, quando os jogos começaram a ganhar sentidos múltiplos e atingiram vários públicos (crianças, adolescentes, jovens e adultos), tornando-se uma verdadeira máquina na indústria de entretenimento.



Hoje em dia, a indústria dos jogos já fatura mais do que a cinematográfica. Na década de 2000, o enfoque continuou sendo a realidade, coisa que não se alterou muito na década de 10 do século vigente. Hoje em dia, quanto mais interatividade melhor. Na atual época, percebemos que as brincadeiras não são mais mesmas de anos atrás. Os jogos ganharam esses espaços, e muitas vezes são um gerador de conflitos familiares.

**Desliga o video
game vai
estragar a tv!**



Os pais não estão acostumados com a situação, porque provavelmente não tinham acesso a estes jogos no seu período de juventude e julgam estranhos os novos modos de convivência e interação de seus filhos. Guardadas as proporções, sabemos que muitas vezes há excessos, porém, é possível ver essa nova perspectiva de interação com maus olhos? É preciso impor limites e nivelar as experiências? Como deixar de perceber que estamos vivenciando um período totalmente diferente do que se viu até hoje na história da humanidade? Sem a tecnologia não seríamos nada (basta ficarmos um dia sem luz ou sem telefone apara sentirmos os efeitos catastróficos ao qual me refiro). Nossos avós até conseguiam viver sem as “comodidades” e “facilidades” com as quais vivemos hoje, contudo, creio que nós não.

E se formos formar uma linha do tempo dos Consoles, com os principais consoles de sua geração, como ela ficaria?

Geração Zero: Brown Box (Protótipo) – 1966

1ª Geração: Pong Atari Arcade – 1972 / Magnavox Odyssey – 1972 / Telejogo da Philco – 1977 / Color TV Game Nintendo – 1977

2ª Geração: Atari 2600 – 1977 / Atari 5200 – 1982 / Commodore MAX Machine – 1982 / Dactar – 1983

3ª Geração: NES/Famicon – 1983 / Atari 7800 – 1986 / Master System – 1987 / Game Boy – 1989

4ª Geração: Mega Drive – 1988 / Snes – 1990 – NeoGeo – 1990 / Sega CD – 1991

5ª Geração: 3DO – 1993 / Playstation – 1994 / Sega Saturn – 1994 / Nintendo 64 – 1996

6ª Geração: Dreamcast – 1998 / Playstation 2 – 2000 / Nintendo GameCube – 2001 / Xbox – 2001

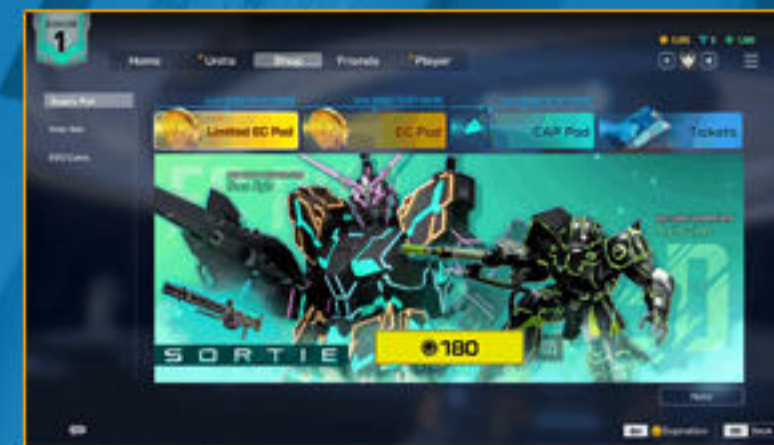
7ª Geração: Xbox 360 – 2005 / Playstation 3 – 2006 / Nintendo Wii – 2006

8ª Geração: Nintendo WiiU – 2012 / Playstation 4 – 2013 / Xbox One – 2013 – Nintendo Switch – 2017

9ª Geração: Xbox Series S/X – 2020 / Playstation 5 – 2020 / Steam Deck – 2022.



O jogo permite customizar os mechas, as armas e as ações com skins. Jogando você adquire tickets, que podem ser gastos com supply pods, e através deles você consegue várias skins.



Ranqueadas

O sistema ranqueado funciona basicamente como outros sistemas existentes, jogue partidas casuais até alcançar o level 20. É a partir dele que libera a fila de ranqueadas, as quais são divididas em tiers: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Master e New Type.



Partidas ranqueadas são baseadas na temporada que dura 2 meses e, quando ela acabar, você recebe a recompensa de acordo com o seu tier mais alto, não importando se você caiu ou não.

Quando uma nova temporada começa, as classificações são redefinidas. Após a redefinição, a classificação será ajustada com base na classificação e nível no final da temporada anterior.

Toda vez que uma temporada muda, as cinco primeiras partidas classificadas serão para colocação. Sua classificação não será exibida durante essas partidas. Ela aparecerá depois que todas as cinco partidas forem concluídas.

Tem outra maneira de participar das ranqueadas sem estar level 20, basta possuir o passe de temporada premium, funcionando apenas quando está ativo.

Depois de alguns meses esperando, Gundam Evolution finalmente chegou no Brasil junto com a sua quarta temporada "Ballista", que adiciona o Gundam Dynames ao jogo.

Gundam Evolution é um jogo de tiro em primeira pessoa, com sistema de arena como Overwatch e outros jogos do gênero, utilizando os Mechas da franquia.

A chegada de Gundam Evolution ao Brasil e na América Latina faz parte do grande projeto de levar a franquia para todo o planeta - principalmente porque a Bandai Namco promoveu o campeonato Gundam Evolution Showdown. Os oito melhores times da Pilot Academy e do último Last Chance Qualifier (LCQ) competiram entre os dias 22 e 23 de abril de 2023 por uma premiação total de US\$20 mil.





Gundam Dynames

Enfim a novidade dessa temporada 4, a unidade Gundam Dynames, quem conhece sabe que Dynames é um atirador bem preciso, como mostrado em Gundam 00, então, no jogo, possui algumas habilidades que auxiliam essa função de atirador.

Possui duas armas, um Gn Sniper Rifle, efetivo em longo alcance e com um bônus, quando seguramos a mira, recebemos um escudo que nos permite levar algum dano sem se preocupar.

Gn Bean Pistol, arma de médio alcance que dá uma movimentação extra por ser mais leve que uma sniper.

G Maneuver ou seu ultimate é o TRANS-AM, com esse modo ativado, é possível carregar o tiro de sniper, aumentando muito o dano.

A primeira skill fica como troca de arma, e a segunda é o Gn Missile, que atrai os inimigos, tirando eles da sua cover. A terceira habilidade é a Recovery Gun, que concerta um aliado à distância.



Como o jogo chegou recentemente ao Brasil, resolvi pedir algumas opiniões sobre, para a comunidade Brasileira que joga. Veja algumas dessas opiniões:

“Gundam Evolution é um hero shooter bem competente”.
“Apesar de problemas com a falta de servidores na América do Sul e de boa parte do pessoal dos servidores, que é melhor pra gente da SA, NA e EUR, jogarem quase sempre no Servidor Asiático, pela falta de jogadores, o jogo consegue ser muito competente”.

“Os personagens são muito bem equilibrados (e tem uma boa variedade de robôs não muito conhecidos tipo o Mahihiro), os mapas são grandes e dão vários modos de você entrar no objetivo, mantendo as partidas sempre dinâmicas e divertidas. Espero que o jogo continue saudável com updates e mais modos de jogo”.

https://www.twitch.tv/sol_fatguy



“O game me impressionou muito, sua mecânica é simples de se aprender, sendo assim convidativo para jogadores inexperientes e casuais. Sendo um game Free to Play, atrai ainda mais o público. As únicas ressalvas que tenho com ele são a falta de um Crossplay entre consoles e o sistema de encerramento de partida quando um jogador desconecta. Entendo que é para equilíbrio da partida, mas acaba atrapalhando. Contudo é um jogo divertido para se jogar com os amigos casualmente ou competitivamente”.

<https://www.twitch.tv/carloshmartinelli>

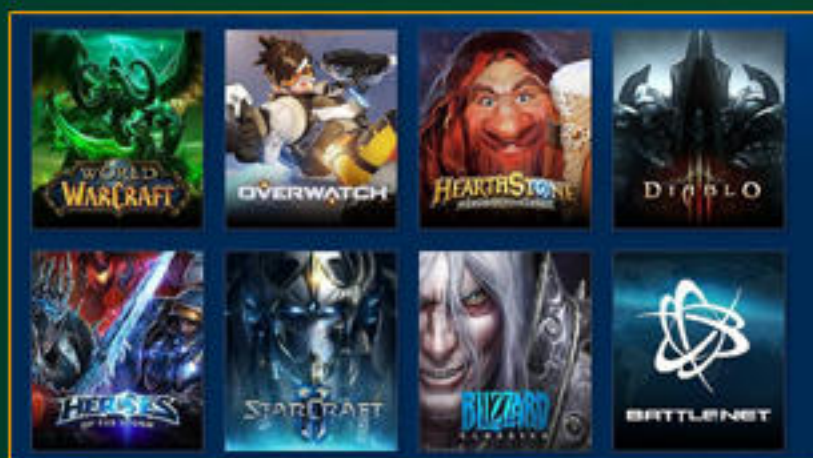


O jogo é gratuito em todas as plataformas, basta apenas baixar e jogar.



Ser um consumidor dos produtos da Blizzard não tem sido a coisa mais fácil nos últimos tempos, alguns updates de WOW (World of Warcraft) se mostraram duvidosos. Da mesma forma, expansões de Diablo III trouxeram uma sobrevida ao jogo que respirava por aparelhos com a implementação da classe Necromante.

Nem vou me atrever a falar do OverWatch 2, uma continuação desnecessária que serviu para tentar acalmar um público sedento por sangue, vísceras e ódio desde o anúncio de Diablo IV.



BLIZZARD®

ENTERTAINMENT

Repito, a Blizz nos mandou às favas algumas vezes, mas somos fiéis, esperamos pacientemente (deu tempo de Deckard Cain morrer de velhice hahaha), mas a espera valeu a pena. Experimentei as versões Beta por alguns dias, e achei bacana (já aviso que fiz o teste com o Necromante, pois admito que sou fã boy da classe; e joguei também com a Renegada).



No beta do Necromante, fiquei emocionado em poder “reerguer” nossos esqueletos dos corpos deixados pelo caminho, algo que me lembrou os bons tempos de Diablo. Como a vida do proletário é puxada, não tive todo o tempo para experimentar todas as possibilidades do jogo e da classe durante o beta.

Na segunda experiência que a Blizz nos deu antes do lançamento oficial, resolvi que iria jogar com a Renegada, e é uma classe incrível. Nas primeiras horas de jogatina já sabia que a Renegada seria a mais popular entre os players. Resumidos em dois parágrafos os betas, agora é hora de falarmos da verdadeira caça aos demônios. Segurem-se, pois aí vem o derradeiro veredito deste que vos escreve.



Fique um pouco
e escute!



Disse ser entusiasta do Necromante, mas pasmem, após aberto o servidor oficial testei a versão Bud Spencer do santuário, também conhecido como Druida, e viciiei no amigo urso. Sobre a classe, early game bem sofrido, onde o dps de algumas skills pode deixar o jogador um pouco frustrado. Ainda, pensa num bicho parrudo! Pensou? O urso tanka muito! Tem cura, escudo de pedra, pode usar companions, ótimo para controle de grupos.



Um adendo, falei da minha experiência como Druida metamorfo focado no Werebear, há uma corrente druídica que se especializa em elementos como raio e outra focada no Werewolf, pode também focar em jogar na companhia de lobos, corvos etc, (todas especialidades excelentes), e confesso que com uma árvore de talentos tão vasta, seria pouco provável que estas sejam as únicas builds a serem desenvolvidas (jogador de RPG ama criar sua própria forma de jogar).



O jogador terá de enfrentar Lilith, a mãe do ódio. Odiar é a praia desta capirota! Depois que um caso com Inárius (um anjo que além de forte é bem arrogante) e, de terem criado Santuário e os Nefalens, ela teve seus planos frustrados quando fora banida para o vazio. De lá a mãe do pecado tramou seu retorno e neste cenário que nós estaremos.



Além da mãe do ódio o jogador vai enfrentar outros males infernais tão perigosos quanto ela (algo já esperado por quem curte a franquia há algumas décadas). Ainda temos uma lore dividida em atos como no D3, e níveis de dificuldades que nos recompensam bem quanto maior o sufoco.

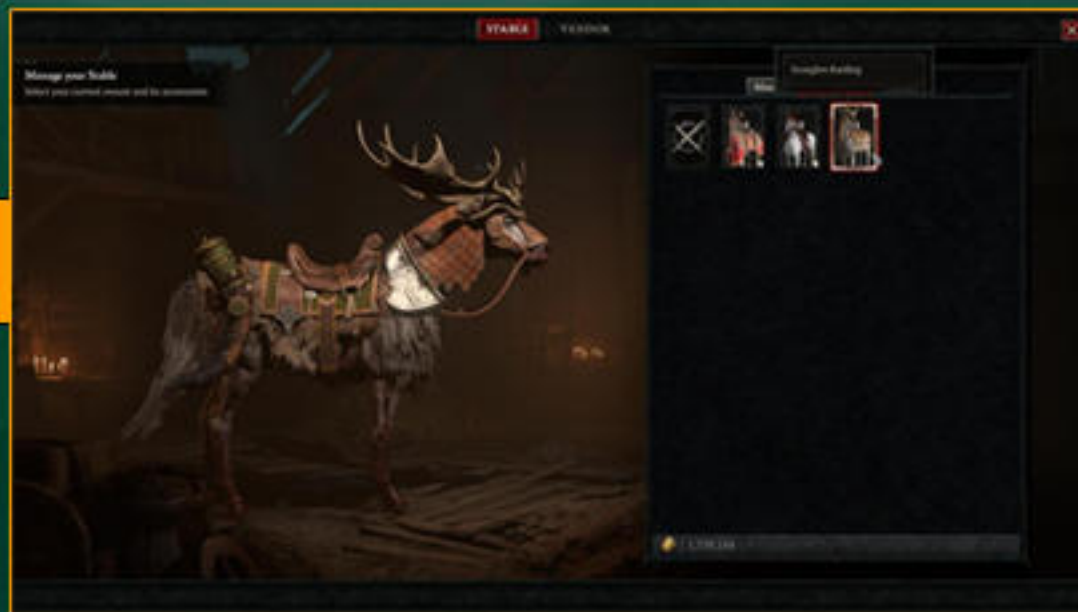
Na nova versão contamos com os aspectos - itens de Craft importantes para a construção de um personagem sólido. Os aspectos podem ser obtidos da quebra de itens ou em calabouços específicos.



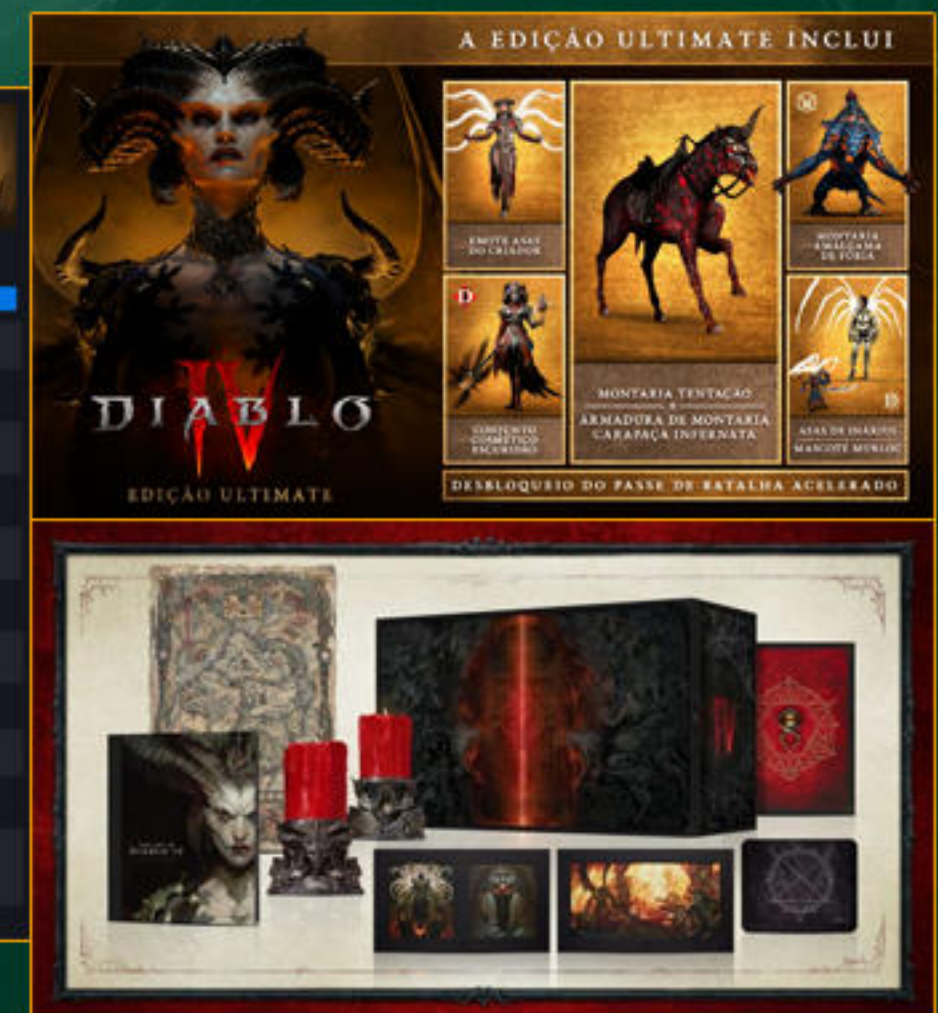
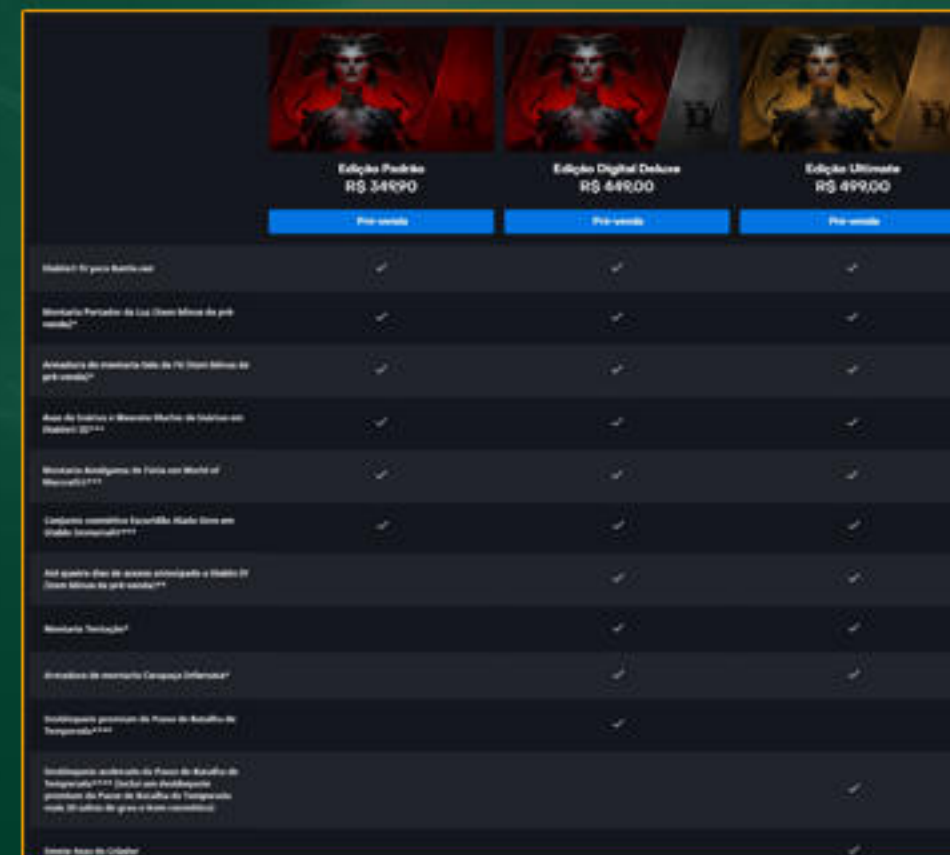
Além disso, dando sequência no modo história com o primeiro personagem, o jogador poderá liberar as montarias (ato IV).

The image is a hand-drawn map of the world of Diablo IV. The map is set against a parchment-like background with a dark, textured border. The title "DIABLO IV" is written in a stylized, red and blue font in the upper right corner. The map shows various regions, including the Frozen Sea, Dry Steppes, Swamp Land, and the Sea of Eight. Key locations marked on the map include Xiansai, Scosglen, Cur Dulra, Dreadlands, Sharval Wilds, Khanduras, Kebistan, Caldeum, Sea Hall, Grib, Twin, Ceratan Jungles, Vazjun, Shovee Isles, and Shartara. The map also features a small inset map in the bottom right corner, which shows a larger view of the world. The text "BETA 2023" is visible in the Dry Steppes region.

Menu de montarias



Dizer qual a melhor versão é uma opinião extremamente subjetiva, e sei bem que não é fácil dispor de tanta grana para um único jogo, porém se tu que lê este artigo gosta desta franquia e pode dispor desta grana, meu amigo!!! Se tá no inferno, abraça o capeta!



Algumas montarias



É muito divertido acompanhar a temporada de animes, tem bastante repetições é claro, mas na maioria das vezes acabamos nos deparando com uma perola em meio as repetições.

E os melhores animes para mim, não são aqueles que tem uma historia seria e te deixam tenso durante a temporada, mas sim aqueles que te fazem rir do começo ao fim e ainda entregam muito bem o que se propõem a fazer. Sejam batalhas épicas, acontecimentos do dia a dia ou ate uma aventura. Posso citar vários animes assim, mas citarei algo que todo mundo conhece, como One Punch Man e Mob Psycho.

Que possuem o próprio universo e suas historias e ainda assim trazem uma comedia bem elaborada, por conta dos protagonistas e alguns personagens que complementam.



Grande parte do humor as vezes se obtém com inúmeras referencias a outras obras, que é o caso do anime em questão. Primeiramente é um anime que ainda esta em exibição, então não posso citar muitas coisas, afinal não quero dar spoiler para ninguém.

Então aqui veremos um pouco da historia, personagens e alguns outros detalhes.



Eu venho acompanhando esse anime durante a semana e a primeira impressão que a gente tem é que caiu em um anime maluco levemente inspirado em Harry Potter, varinhas magicas, vassouras e escola de magia. Não sei qual era a ideia do Hajime Komoto quando criou Mash, mas é essa a primeira impressão que temos. Então resolvi ir atras dos detalhes da criação de Mashle, mas não consegui muitas informações apenas que virou anime graças a sua popularidade.



No primeiro volume de MASHLE: MAGIA E MÚSCULOS, Komoto descreveu o caminho que o levou a Shonen Jump. Isso incluiu ser fã de séries de comédia como Bobobo-bo Bo-bobo e Gintama na escola e ter aspirações para ser um escritor de comédia.



Atualmente, no Japão, há 15 volumes lançados e um 16º volume planejado para abril de 2023. No Brasil, a obra é publicada pela editora Panini.

Em todo lugar que eu vou encontro a mesma coisa, One Punch man + Harry Potter = Mashle, certo, agora vamos entender o por que dessa comparação.

Imagine um mundo aonde todo mundo é mago e se usa magia para tudo durante o dia a dia, e o mais maluco é que a magia determina seu status social, as pessoas tem uma "marca na cara" que determina o nível de poder mágico que ela possui. Mago e cicatriz na cara, aonde foi que já vi isso... Agora que sabemos o cenário geral podemos entrar em alguns detalhes.



Cabana do Hagrid



Chapéu seletor



Quadribol

Academia de magia de Easton



Uma escola de magia bem familiar podemos dizer, aonde os alunos são divididos em 3 casas, Adler, Orca e Lang. Os uniformes lembram bastante as vestes de Hogwarts, os alunos podem obter moedas por seus feitos em aula, podendo varias de bronze a ouro.



Se por eventualidade esse aluno acabar se destacando muito, pode muito bem ser considerado como candidato a visionário divino e ter um passe direto para Agência da Magia, órgão supremo que manda em tudo. Agora vamos acabar com algum mal entendido, quem deve estar imaginando que Mash o personagem principal seria um mago.

マッシュル MASHLE

Mash Burndead

Nosso protagonista é único que não possui uma marca indicando seu nível de magia, já que não possui nenhuma magia, aí vem um detalhe interessante, foi incentivado desde pequeno a nunca parar de treinar, então ele acabou ficando com um nível de força sobre humano. Ele faz aquele estilo protagonista bobalhão que nem o Saitama, mas quando a coisa fica séria, muda completamente de figura.



Devido a um descuido de Mash a policia local acaba descobrindo que ele não possui marca, e como é ilegal abrigar alguém assim, acaba dando problema para o Avô dele, logo ele perderia o seu estilo de vida. Sendo obrigado, ele da uma surra nos membros da força que logo vem com uma proposta.

“ Não entregamos você no nosso relatório mas terá que se tornar o Visionario Divino.”

Sendo assim começa a jornada de Mash em uma escola de magia, sem possuir magia alguma!



O Anime

Como comentei, foi possível apenas pela sua popularidade então aqui temos alguns nomes envolvidos no anime.

Diretor: Tomoya Tanaka, ligado a vários animes de sucesso, como Naruto Shippuden, My Hero Academia, Hunter x Hunter entre outros, como diretor de episodio a outras participações;

Composição da Série / Roteiros : Yōsuke Kuroda também associado a animes grandes como Saint Seiya, My Hero e algumas series de Gundam;

Música: Masaru Yokoyama (Mobile Suit Gundam : Iron Blooded Orphans)

Design de Personagens: Hisashi Higashijima também tendo trabalhado em franquias como SAO e Gundam;

Diretor de Arte: Yusa Ito , SAO e One piece;

Criador original: Hajime Kōmoto

É claro que faltaram muitos nomes relacionados a produção de um anime o anime vai ao ar toda sexta feira, assiste e me conta depois como foi.





Cartas (e dados) na mesa!

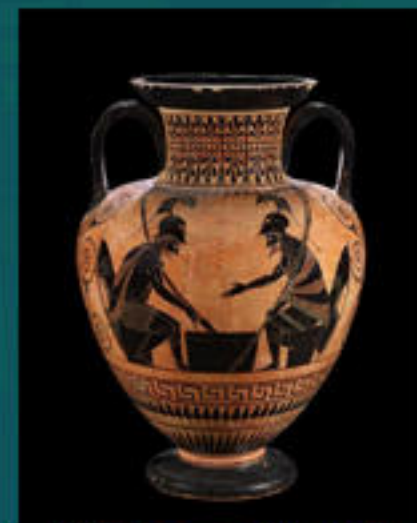
Você já ouviu falar em “board games”? E jogos de tabuleiro?

Bem, saiba que ambos são a mesma coisa. Lembra do seu professor de Educação Física em um dia chuvoso chegando na sala com um baú cheio de caixas? É isso! Esses eram alguns jogos de tabuleiros.

Geralmente essa brincadeira nos remete a dias de chuva em sala de aula, tempos de férias na casa de amigos ou fins de semanas até tarde da noite na jogatina com os primos e tios. Mas se engana quem acha que esse multiplayer local surgiu a pouco tempo. Na verdade, há indícios arqueológicos de que os jogos de tabuleiros existam há pelo menos 5.000 a.C. Esse período remeteria mais ou menos à Idade dos Metais, mais antigo até que a própria escrita!



The Royal Game of Ur - 2600-2400 A.C



Ajax e Aquiles jogando dados

E, obviamente, as significações foram se modificando ao longo da História: em um primeiro momento, no período pré-histórico, os jogos tinham uma ligação direta com passagem da vida para morte (inclusive, pessoas eram enterradas com seus jogos, pois, acreditava-se que essa era uma maneira de se livrar de uma possível mesmice eterna).

Se analisarmos do ano 1 d.C até a época da Revolução Industrial, os jogos de tabuleiros sofreram modificações conforme diferentes culturas tinham contato com eles, realizando adaptações e até criando novos jogos. Os objetivos que esses games trazem a partir dessa época são claros: Desenvolvimento de análise e solução de problemas.



A partir da Revolução Industrial, a produção de board games tem o seu “boom”, pois, há a possibilidade de produção em larga escala, o que em pouco tempo propiciaria o surgimento de uma indústria cultural (tal qual vemos hoje com os vídeo games, por exemplo).

Apesar do estouro de produção ocorrer entre os séculos XVIII e XIX, a Era de Ouro dos Jogos de Tabuleiro ocorreu entre a década de 1960 e 1980 do século XX. Não entrarei em detalhes relativos a essa época, pois isso pode se tornar uma grande e chata aula de História. Vamos adiante!



Sabe o que levou os board games ao declínio? Sim. Os vídeo games! A partir da década de 80 do século passado, mesmo que ainda engatinhando, a indústria dos games entregava cada vez mais diversão, inovação e tecnologia no quesito divertimento. Os consoles caseiros começaram a se tornar rotina e aquela caixa empoeirada cheia de jogos começou a ficar mais comum em um armário em cada casa.

Se esse texto for bem recebido, nas próximas edições da revista Taverna poderemos trazer reviews de grandes jogos de tabuleiros, assim como, sua história e curiosidades.

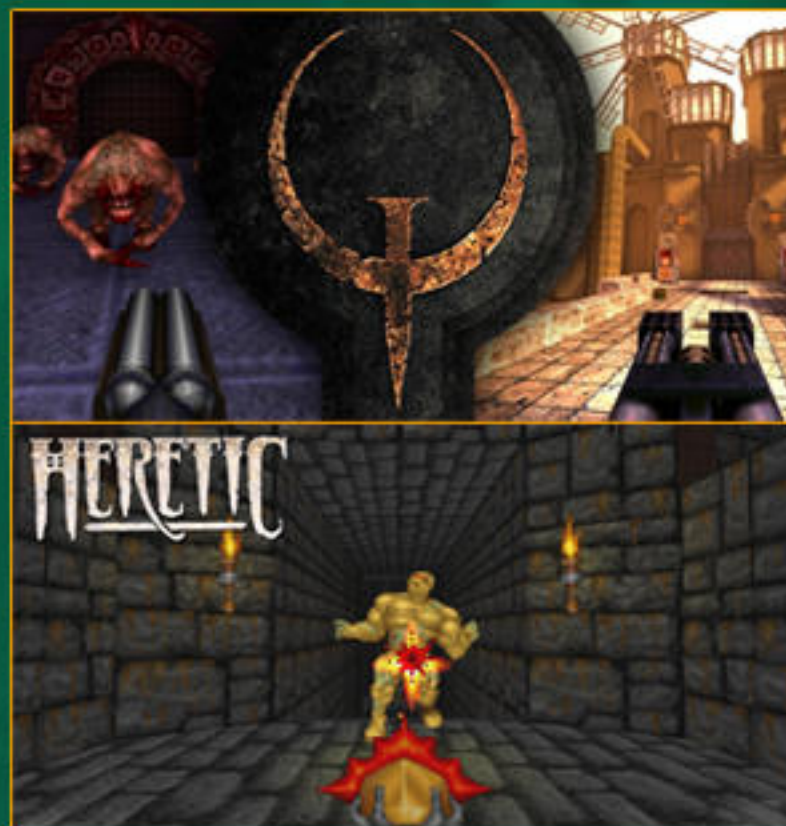
A melhor coisa de ser old gamer é que, de tempo em tempo, lançam jogos baseados em grandes sucessos do passado, por isso sempre presto mais atenção em jogos indies do que em jogos triple A.

Levando em conta a piada que foi o port do Last of us para PC, podemos pensar que franquias grandes fazem o jogo de qualquer maneira e atiram na cara do consumidor, o que, claro, é apenas especulação minha. Não sei como funciona a produção de um jogo, nem estou atacando nada aqui, apenas citando um exemplo recente, com o qual quero ressaltar o cuidado meticuloso que os estúdios indies têm com seus jogos e a resistência necessária para lançar um game baseado num estilo clássico hoje em dia, em um tempo em que todo mundo reclama até da própria sombra.

Falaremos um pouco de jogos de tiro clássicos e os bravos que persistem nessa atual geração.



Antigamente, jogávamos Doom, Heretic, Hexen, Quake, Half life, games que nos entretinham por horas, com partes difíceis que até davam certa raiva. Eu sempre fui muito ligado nesse tipo de jogo de tiro que após Doom 3 teve uma queda gigantesca na produção, isso na era Playstation 3.



Então, tivemos duas franquias, Dishonored em 2012, e BioShock em 2007. A essa hora, você, que está lendo essa matéria, deve estar pensando: mas tem vários Call of duty, Medal of honor e Battlefield. Eu não conto nenhum desses títulos por serem estilos completamente diferentes.

Fiquei muito animado com a volta de jogos de tiro que eu considero como um estilo mais clássico, e antes que alguém diga algo, não estou contando Wolfenstein.

Agora que esclarecemos alguns pontos, podemos voltar aos tempos atuais. Quero começar falando sobre um estúdio que conhecemos muito bem chamado 3D Realms, quem lembra?



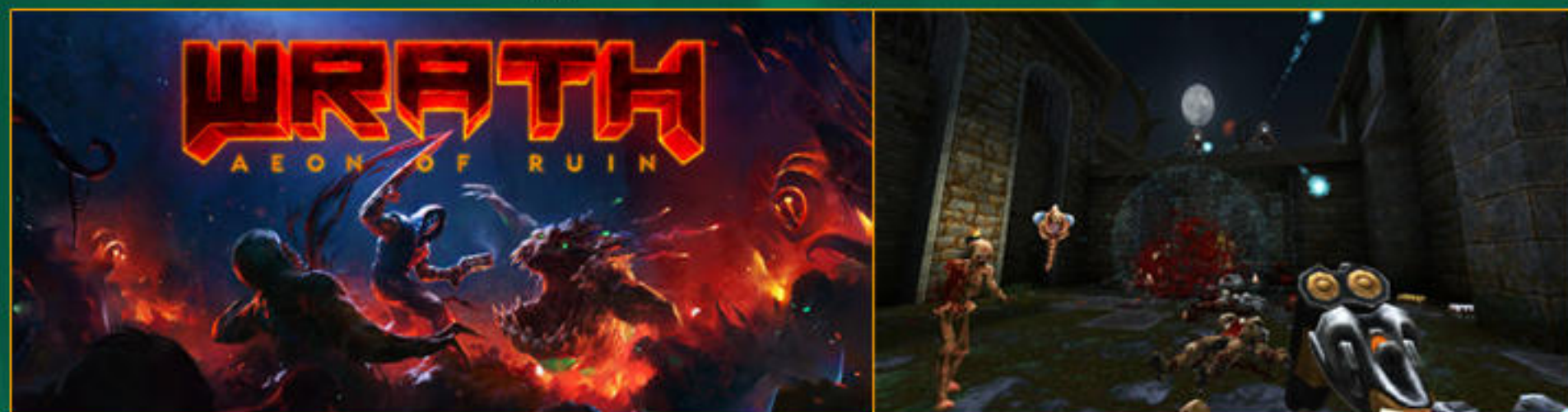
Sim, o aclamado estúdio do tempo do PS1, responsável por jogos como Duke Nukem, e se você pensa que eles não estão na ativa, está enganado. Eu tive a oportunidade de jogar alguns jogos atuais deles, os quais citarei aqui.



Wrath: aeon of ruin

Joguei ele em 2019, e é meio confuso a princípio. Nele, assumimos o papel de um Outlander, um sujeito que está perdido nas ruínas de um mundo muito antigo e que em determinado momento recebe a missão de derrotar diversas divindades e monstros que atormentam o lugar. Para alcançar o objetivo, obviamente contaremos com uma grande quantidade de armas bizarras e poderes mágicos, tudo para tentarmos vencer os 15 estágios ao longo de três capítulos.

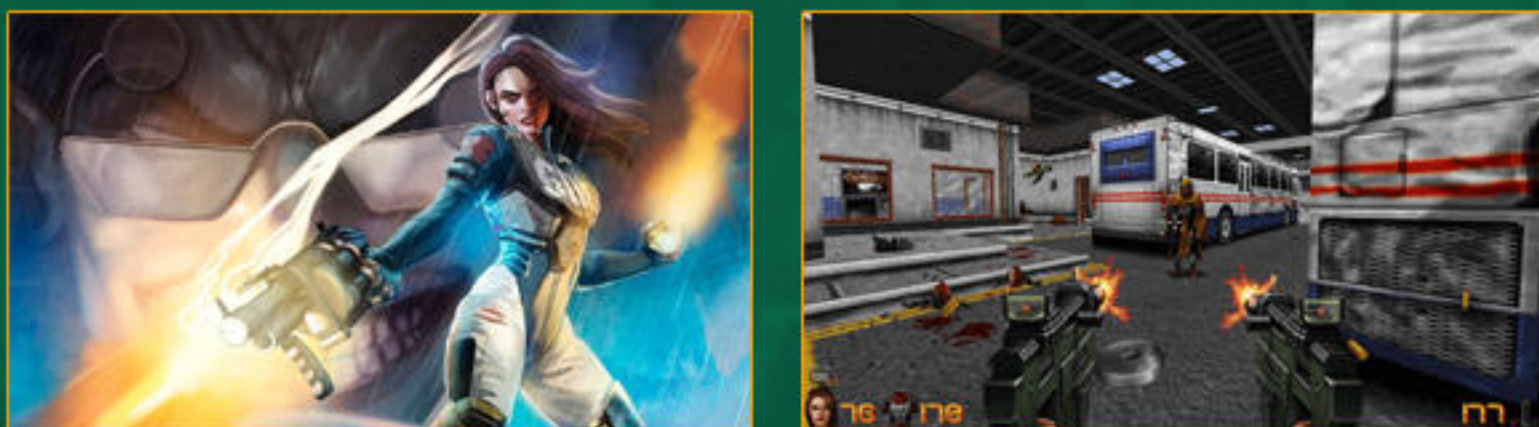
Foi um jogo bem diferente para 3D Realms, acostumados a produzir jogos no estilo Duke Nukem. Dessa vez foi utilizada a Quake Engine.



Ion Fury

Esse eu joguei recentemente. Tem o motor gráfico do Duke Nukem 3D de 1996. É quase um Duke Nukem, cheio de referências, com personagem feminino.

A protagonista de Ion Fury é a policial Shelly "Bombshell" Harrison, cuja missão é impedir que o maléfico Dr. Heskell e suas criaturas horrendas conquistem Neo DC. É basicamente essa a história do jogo. A bem da verdade, o game adota o estilo "atire primeiro, atire depois" em praticamente 100% do tempo de campanha. A personalidade ácida e sagaz de Shelly só é apresentada ao jogador por meio de suas falas esporádicas durante a aventura, as quais são referências a filmes e séries clássicas, como Duro de Matar e Breaking Bad.



99% de Ion Fury é resolvido na base de balas e explosões. O 1% restante fica por conta de alguns quebra-cabeças modestos que exigem situações como ativar botões e válvulas aqui e acolá, pisar em botões no chão e encontrar cartões de acesso coloridos em uma área para então obter acesso a outra com os referidos cartões. E é aqui que se encontra a repetição mais enfadonha do jogo.

Na questão visual, o jogo é literalmente um game dos anos 90 lançado atualmente.



Silent Hill: The room easter egg

Graven

É outro jogo da 3D Realms. É um tanto diferente dos outros 2 títulos. Nele, encontraremos mais um estilo Hexen do que Doom ou Quake. Como temos apenas a demo dele, não deu para jogar muito.

História

Um fiel sacerdote da ordem ortogonal, exilado até a morte por um crime em defesa de outro, você vive novamente em um pequeno barco, à deriva em um pântano. Um estranho leva você a um terreno sólido e lhe dá instruções vagas, junto com uma misteriosa pauta e um livro. Vá em frente, padre piedoso, alivie o sofrimento, descubra enganos e esmague as perversões antiquadas que invadem a própria realidade.



O que podemos dizer do jogo?

É uma mistura entre ferramentas e técnicas de desenvolvimento modernas com uma estética do final dos anos 90, dando vida ao quebra-cabeça de ação em primeira pessoa Graven, com designs de personagens de Chuck Jones (Duke Nukem 3D, Half-Life) e a voz de Stephan Weyte (Blood, Fire Emblem, DUSK) em uma experiência de fantasia medieval sombria, mas distinta.

Citando esses três games da 3D Realms, agora, sabemos que este estúdio ainda está na ativa. Queria aproveitar e chamar a atenção para outro estúdio chamado Hyperstrange e seu último jogo Supplice, o qual tive oportunidade de jogar o acesso antecipado e agradeço ao estúdio por isso.



Supplice é tudo o que você poderia querer de um jogo de tiro no estilo dos anos 90: ação em ritmo acelerado com grandes armas e inimigos ainda maiores, envolto numa pixel art bem estilosa. Em outras palavras, se o Doom original tivesse uma irmã, Supplice certamente ocuparia essa posição.



História

Em Supplice, você é uma jovem engenheira enviada para terraformar um mundo extremamente distante. O desastre cai sobre a colônia depois que uma anomalia envolve a instalação do Portão de Fluxo, inundando o mundo com estranhos horrores trans dimensionais. Você rapidamente se vê como único sobrevivente da invasão brutal. É tarde demais para salvar a colônia, mas você promete se vingar do agressor trans dimensional que transformou seu novo lar em um violento banho de sangue. Você está sozinho e em menor número, mas você não está desarmado. E é hora de retribuir o favor.

Sobre os responsáveis pelo jogo:

Mekworx

É um estúdio de desenvolvimento de jogos que opera remotamente em todo o mundo. Seus fundadores começaram como entusiastas de modding de Doom e lentamente expandiram sua equipe para trabalhar em seus próprios projetos originais, sendo o primeiro o jogo Supplice. Outros membros-chave da equipe têm créditos de sucessos cult, incluindo o compositor de Sigil e Prodeus, o principal designer de arte de Ion Fury, bem como outros mods de Doom, favoritos dos fãs, como Russian Overkill, The Guncaster e Back To Saturn X.



Hyperstrange

Hyperstrange é um estúdio de desenvolvimento e publicação de jogos que opera a partir de Varsóvia, Polônia. Fundada no dia do Eclipse Solar de 2015, a equipe continua a trazer metal, fantasia e ação para os jogadores em todo o mundo. Alguns trabalhos da Hyperstrange incluem o Blood West, o próximo terror FPS furtivo, imersivo, ambientado no perverso Velho Oeste e Postal: Brain Damaged.

Joguei Blood west também, mas fica para outra hora que meu café acabou, comentem comigo o que acharam desses games. Twitter: @tavernajeff.



SD GUNDAM BATTLE ALLIANCE



Já disponível

Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury Pack
Unidade Aerial + Suletta Mercury
e vários outros itens no jogo.

**BANDAI
NAMCO**



