

28 anos de Playstation, candidatos a jogo do ano!

REVISTA

n-7

LAWEARNA



O que jogar
nessa copa?



O que assistir
nesse Natal?



Chainsaw Man

O anime que derrubou o Crunchyroll

超時空要塞 MACROSS



VF-1 VALKYRIE



Chō Jikū Yōsai Macross para PlayStation 2 é um jogo de voo/tiro arcade baseado na franquia de anime Macross. Ele permite que os jogadores joguem através dos eventos da série de TV original de 1982, bem como do filme teatral de 1984 Do You Remember Love? em duas campanhas distintas. Completar missões com uma boa classificação, premia o jogador com cartas de troca que desbloqueiam modelos adicionais de Valkyries para usar na campanha.



Equipe

Direção:

Jeff Hahn

Co-Direção:

Zeclaudio

Redação:

zeclaudio (Matérias)

J. B. Hahn (Revisão)

Joel Vieira (Guaxa)

Arte:

Jeff Hahn

Colaboradores:

Fillipe Oliveira

Danzyn

Streamer convidado:

Gauhchu

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

Hall dos Tavernautas

Marvel Snap

Sonic Frontiers

The Callisto Protocol

Aniversário Playstation 1

The Game Awards

Chainsaw Man

Dicas de Animes

O que jogar nessa copa?

Filmes para assistir no Natal



**Top 4:
favoritos
dos
leitores!**

Charmander estreou no anime em Charmander - The Stray Pokémon, onde Ash, Misty e Brock o encontraram depois que foi abandonado por seu Treinador. É um Pokémon do tipo Fogo introduzido na Geração I.

Ele evolui para Charmeleon a partir do nível 16, que evolui para Charizard a partir do nível 36. Charmander é um dos três Pokémon iniciais de Kanto.

Charmander-64%
Frookie-26%
Litten-9%
Treeko-1%

Hall dos Tavernautas

Por causa da matéria
do MK3 da última edição.



Perspectiva do artista



“Cyrax só precisa do B ; B ; chute baixo (rede verde)
para uma boa pescaria”

Créditos: Zardrevos



Não fique de fora e participe também do Hall
dos Tavernautas, mande sua opinião, artes,
experiência com algum jogo!
Esse espaço é seu!
Mande para jeferson.socialtalks@gmail.com



Marvel Snap foi lançado em 18 de outubro de 2022, após um período de testes beta. É um card game inspirado nos personagens do Universo Marvel, desenvolvido pela Second Dinner e publicado pela Niverse para Windows (Steam), Android e IOS.

O jogo é free-to-play (dá para jogar de graça!) e possibilita que o jogador ganhe cartas novas simplesmente por jogar. São diferentes personagens do universo dos quadrinhos para serem colecionados. Durante o beta, apresentou mais de 150 personagens, e, a cada semana, outros são adicionados. A jogabilidade é tão simples e intuitiva que em apenas um duelo você consegue entender como as coisas funcionam.



As partidas costumam durar seis rodadas e cada uma delas possui um limite de "energia". Você só pode descer uma carta que tiver custo igual ou inferior à energia acumulada na rodada.

Cada jogador tem um baralho de 12 cartas, as quais são ilustradas com um personagem da Marvel que tem custo, nível de poder e habilidade especial.

No início de cada rodada, os jogadores colocam uma ou mais cartas em um dos três locais, que são aleatórios em cada partida e possuem um efeito único que pode ajudar ou atrapalhar quem está jogando.

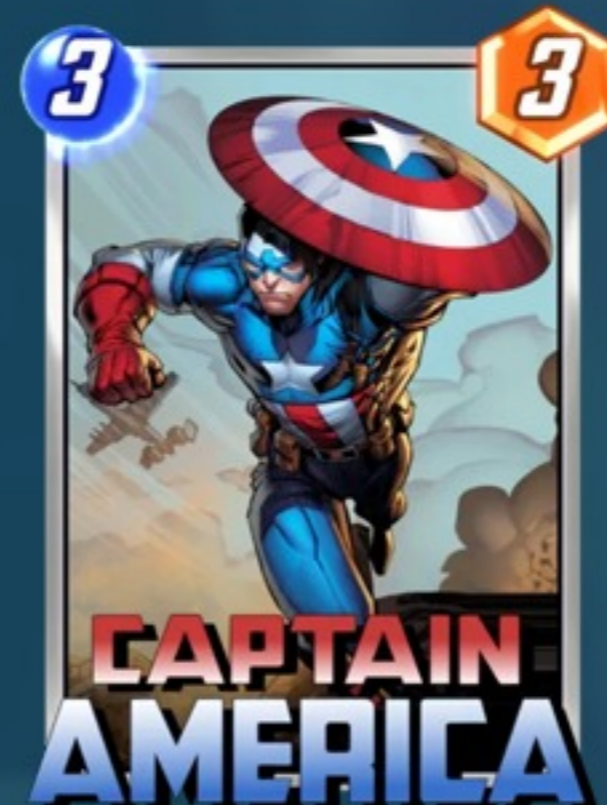
No final de cada rodada, as cartas são reveladas e suas habilidades especiais são acionadas.



Quem tiver o maior poder em um determinado local ganha esse local.

O objetivo do jogo é vencer duas das três localidades.

Vencendo uma partida, o jogador ganha cubos e sobe no Rank. O jogo começa com um único cubo como aposta, mas um jogador pode dobrar as apostas a qualquer momento por "snapping", e é quando seu oponente tem a opção de recuar ou aceitar o snap. O designer Kent-Erik Hagman comparou a mecânica ao cubo de duplicação do tradicional jogo de tabuleiro Gamão.



Streamer convidado



Não tem ninguém melhor do que alguém que platinou o jogo para falar sobre ele, não concordam? Então deixo com vocês as palavras do nosso amigo Gauhchu.

Sonic Frontiers é o mais novo jogo do ouriço azul feito pela Sonic Team e distribuído pela SEGA.

A história do game começa quando Eggman descobre um misterioso Portal localizado numa floresta nas Ilhas Starfall, e ao interagir com esse Portal, ele acaba sendo absorvido e vai parar no Cyberespaço!

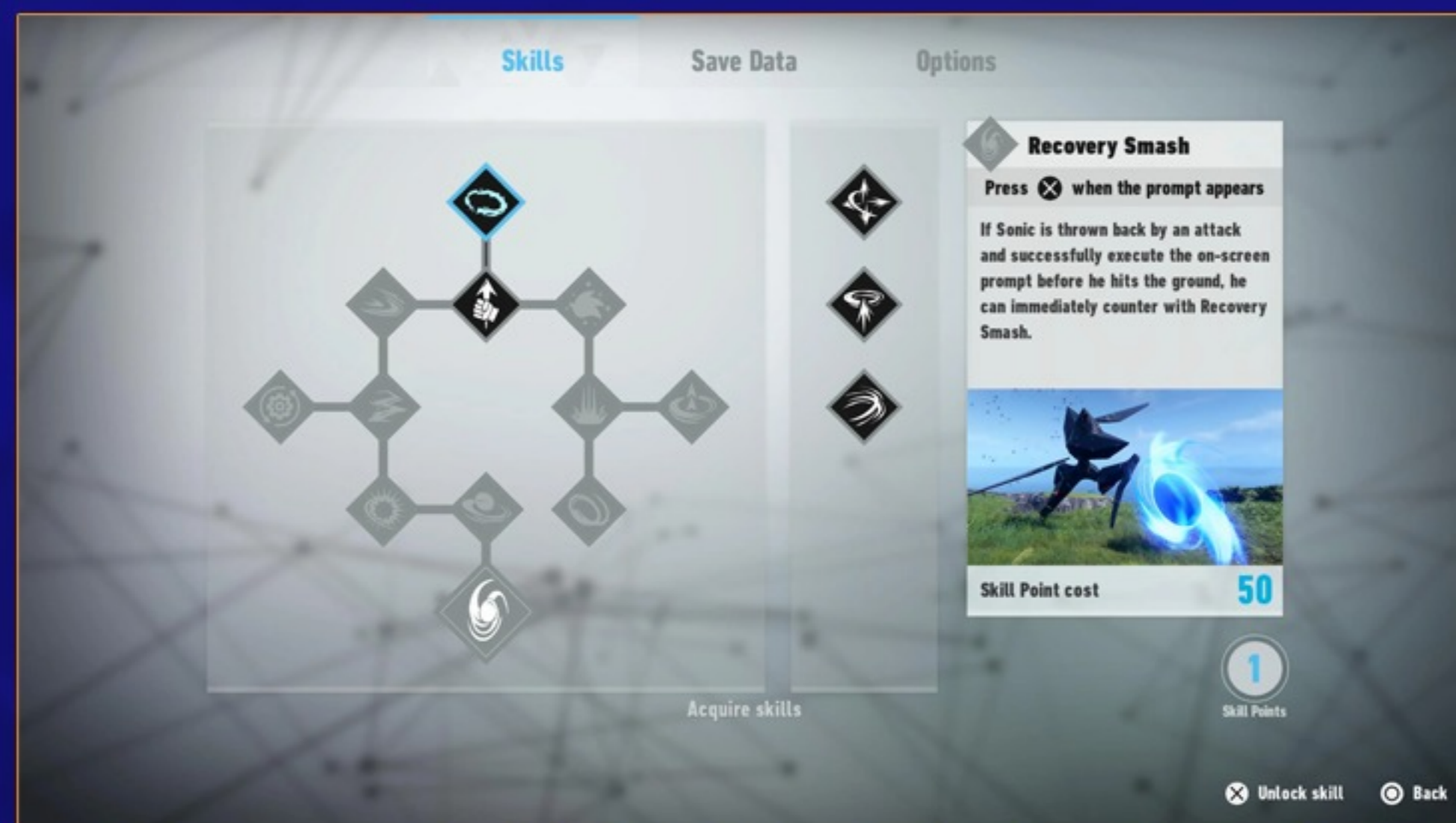
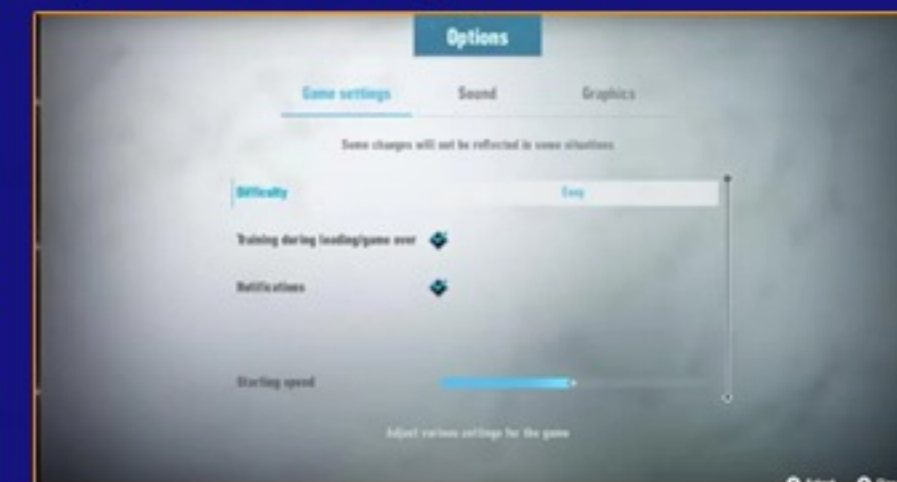
Sonic e seus amigos Tails, Amy e Knuckles estão sobrevoando as Ilhas Starfall em busca das Esmeraldas do Chaos quando são atingidos por uma espécie de artilharia antiaérea e são derrubados.

Ao acordar, Sonic descobre que seus amigos também estão presos nesse Cyberespaço, e, para resgatá-los, vai precisar do poder e da ajuda das Esmeraldas do Chaos.



Vamos falar um pouco do jogo em si agora?

O game tem três níveis de dificuldade, fácil, médio e difícil, para agradar os fãs mais casuais e até mesmo aqueles mais hardcores! É possível customizar a sua experiência de jogo em relação à velocidade e combate nas opções!



Coisas como velocidade inicial, velocidade máxima, altura de salto e outras coisas podem ser modificadas pelo jogador para que se sinta mais à vontade com o feeling e a velocidade do game! Além disso, o jogo também conta com um sistema de level e possui uma árvore de skills para adquirir novas habilidades para o ouriço azul.





Logo no primeiro stage, o game mostra um pouco das mecânicas básicas pra passar cada uma das fases do Cyberespaço! Terminando o stage, o jogo te manda para o mundo aberto e é ali que você vê algumas semelhanças com Zelda Breath of the Wild, no sentido de exploração e de fazer alguns desafios e até puzzles para liberar novas áreas no mapa!



O game dá muita liberdade, e você pode escolher livremente por onde começar. No mundo aberto, inimigos e subchefes bem desafiadores enriquecem muito a experiência no game. Cada inimigo tem uma fraqueza e um jeito diferente de ser enfrentado. É incrível explorar isso!



São 5 ilhas no game representando cada "mundo" do jogo. No final de cada ilha você enfrenta o Boss, enquanto está transformado no Super Sonic. Devo dizer que é um dos jogos mais gostosos de jogar como Super Sonic!

É importante lembrar que o game trouxe de volta o modo de pesca com Big the Cat, e, é na pescaria que você consegue muitos recursos pra upar as habilidades do Sonic, além de destravar um pouco de progressão no game.



Quanto à performance, áudio e visual, eu só tenho elogios. O game roda bem em todas as plataformas e até com a galera que tem PCs com GPUs mais antigas, como uma gtx1050, por exemplo, roda o game de boa! Os visuais são muito bonitos, especialmente quando está rolando uma transição climática, está amanhecendo ou começando o entardecer no jogo!

A trilha sonora está espetacular mesmo não possuindo as músicas clássicas. As novas músicas que trouxeram para o game possuem ritmo bacana e trazem um hype para os momentos de ação, velocidade e pancadaria!



Então, Sonic Frontiers vale a pena? Eu, como fã de Sonic, sinto que os últimos jogos não foram tão bons quanto esperava, diria que vale muito a pena SIM!



A história do game amadureceu bastante e traz um desenvolvimento bacana não só para o Sonic, como para seus amigos e outros personagens envolvidos na trama! Está muito bem traduzido para o Português Brasileiro.



O único "contra" que teria, é que os momentos finais do jogo parecem um pouco apressados e o boss final poderia ter sido melhor desenvolvido, pois ficou um pouco fácil e "preguiçoso". Tirando isso, o game é uma experiência incrível pra qualquer pessoa que seja fã dos jogos do ouriço azul!

Agora nos resta esperar por novos conteúdos e talvez, até mesmo, futuras DLCs, pois o game possui muito potencial para receber mais coisas!

Espero que tenham gostado dessa análise feita na correria, mas com muito carinho!

Streamer convidado

Olá eu sou o Gauhchu e faço lives de jogos variados na Twitch! Espero que gostem dessa review tanto quanto gostei de escrevê-la!

www.twitch.tv/gauhchu





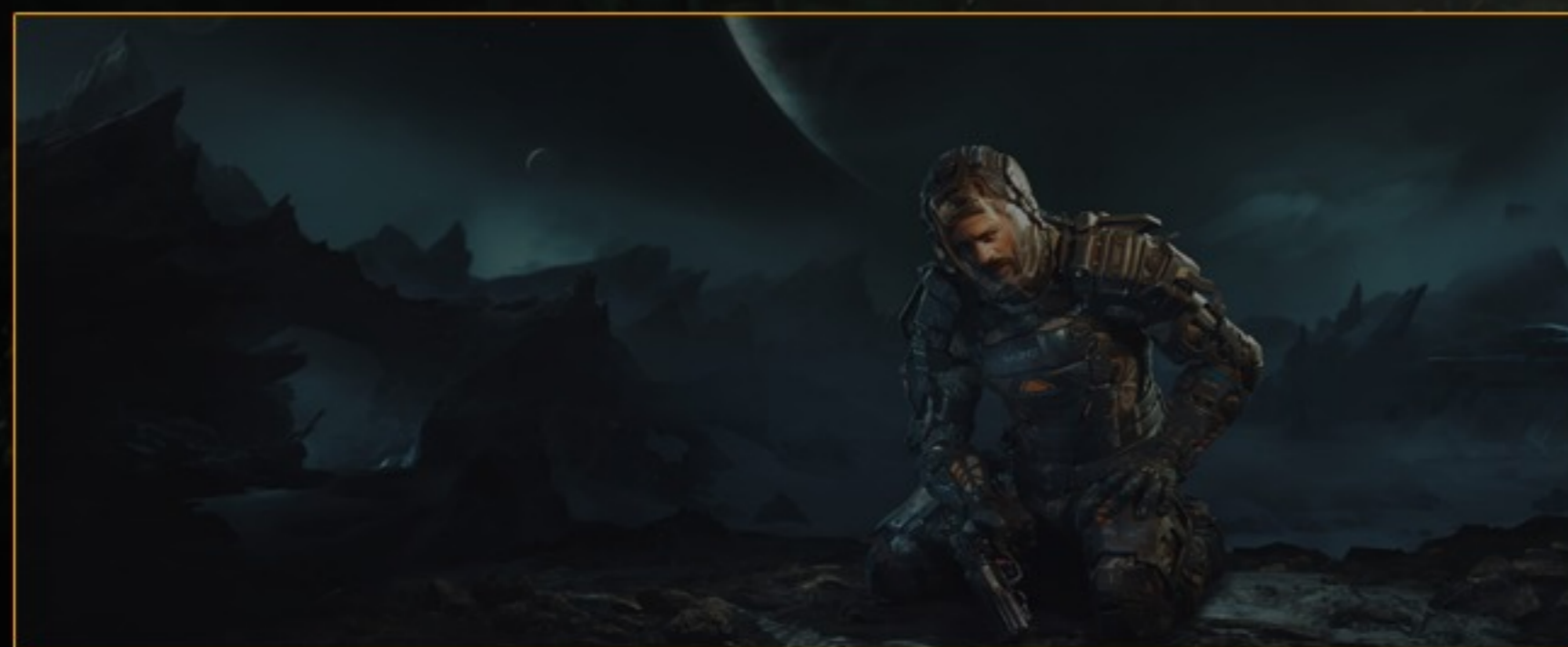
O terror de ficção científica tem sido produzido à exaustão, e é preciso imenso talento e ousadia na criatividade para se destacar na multidão. Então, criar um novo jogo de terror de ficção científica nível AAA no ano de 2022 e esperar causar impacto parece loucura, certo?

The Callisto Protocol é um jogo de terror e sobrevivência cuja narrativa acontece em terceira pessoa, é situado em 300 anos no futuro. O jogador assume o papel de Jacob Lee, que, por obra do destino, é jogado na Prisão de Ferro Negro, uma penitenciária de segurança máxima localizada em Calisto, a lua de Júpiter. O caos se instaura no local quando os prisioneiros se transformam em criaturas monstruosas.

Para sobreviver, Jacob deve fugir da Prisão de Ferro Negro, eliminando qualquer obstáculo. No caminho, descobre os segredos obscuros e perturbadores escondidos abaixo da superfície de Calisto.



Com uma combinação única de combate corpo a corpo e à distância, Jacob deve adaptar suas estratégias para enfrentar as criaturas que estão rapidamente evoluindo enquanto procura por novas armas, equipamentos e habilidades para superar a ameaça crescente e fugir dos horrores da Lua Morta de Júpiter.



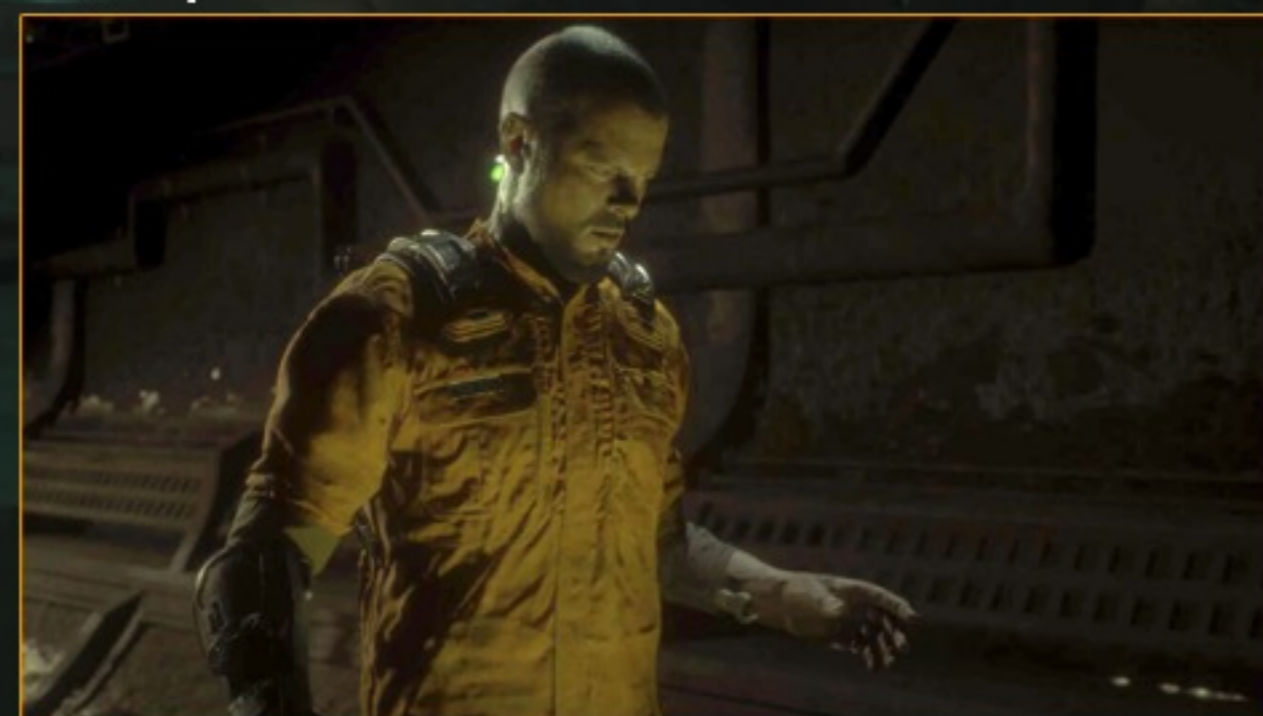
Visuais imersivos

A Prisão de Ferro Negro é um cenário visualmente atraente, mas muito tenso. Canos funegam com explosões de vapor e mantas de neblina flutuam acima do solo. Sons de correntes tilintando e gemidos abafados preenchem o ar. As luzes sujas dos pisos piscam esporadicamente, dando vagas sugestões de caminhos a seguir. Cada centímetro da prisão recebeu a devida atenção e ganha vida com uma fidelidade visual impressionante.



Detalhes diabólicos

A câmera segue Jacob durante o jogo, criando uma sensação claustrofóbica e permitindo grandes sustos. Um benefício dessa câmera próxima é uma boa visão dos detalhes do personagem. Gotas de suor se formam em seu rosto, refletem a luz e depois ele as enxuga. Os vincos de seu macacão estão verdadeiramente sujos e anassados. Jacob também se desloca com os movimentos pesados e laboriosos de alguém que está sobrevivendo a uma horrível provação. Tudo isso se funde em um nível de detalhe que parece um filme, o que aumenta a imersão e a tensão.





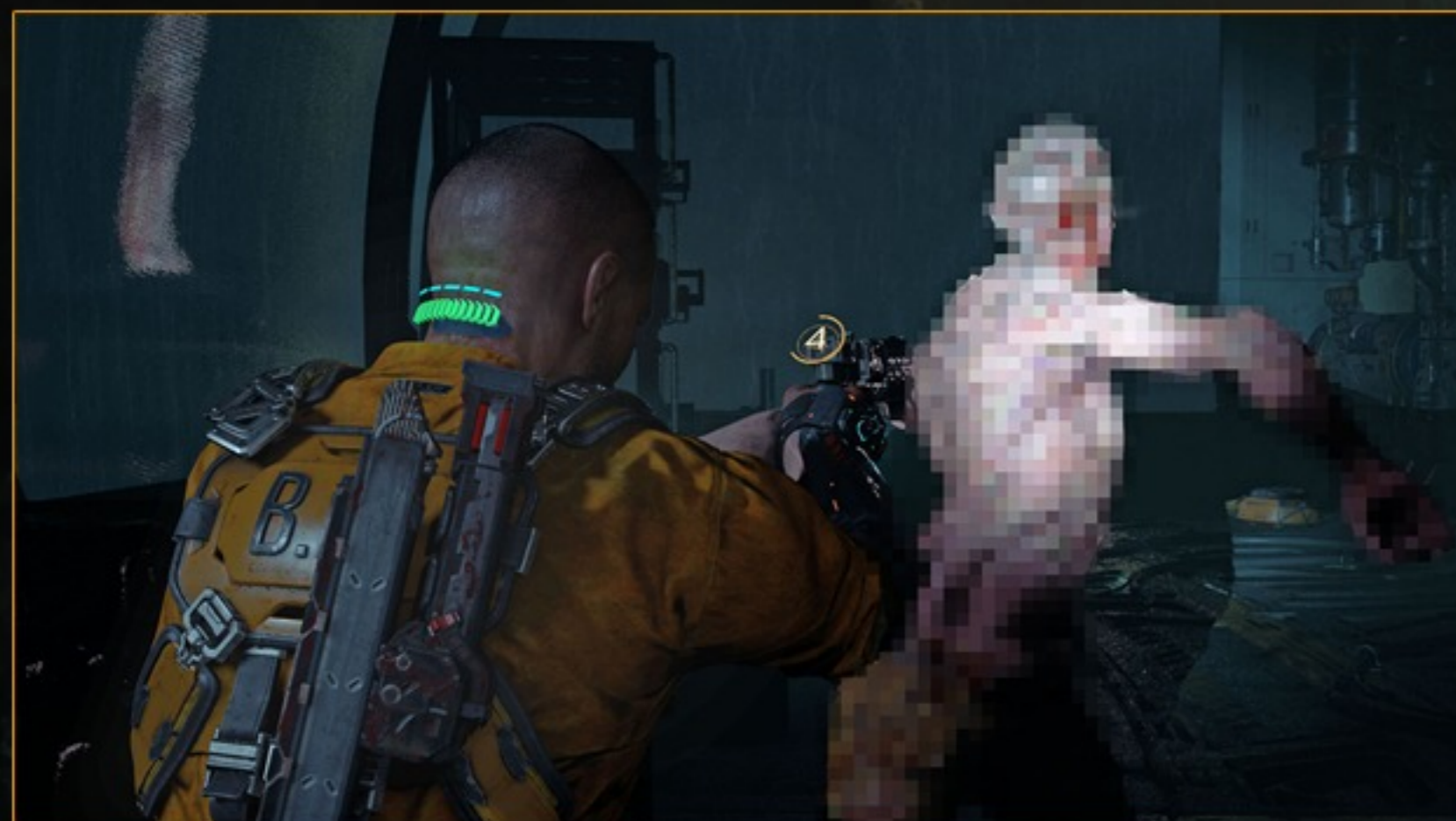
O biófago

A Prisão de Ferro Negro está repleta de monstros humanoides grotescos e infectados chamados "biófagos". Esses inimigos variam de criaturas recém-transformadas, ainda vestindo uniformes de guarda, até estranhíssimas aberrações que escalam as paredes e têm capacidades de camuflagem óptica. Seus movimentos são erráticos, enervantes e têm uma letalidade surpreendente. Nunca baixe a guarda e prepare-se para aprender algumas lições difíceis.



The Callisto Protocol e Dead Space

O diretor criativo de The Callisto Protocol (e co-criador de Dead Space), Glen Schofield, diz que quer que seu novo jogo seja o próximo passo para o gênero, em vez de apenas recauchutar o terreno familiar. "Eu sei que as pessoas estão chamando [Callisto Protocol] de um sucessor espiritual de Dead Space, mas eu, honestamente, não quero que seja assim", disse ele à Ars em um recente evento de pré-estreia. "Eu quero que este seja um jogo independente, e uma vez que você entra na história e na experiência, há algumas diferenças importantes no trabalho, das quais estou realmente orgulhoso."



O jogo foi cancelado no Japão, os desenvolvedores se recusaram a censurar o jogo, dizendo q a experiência seria incompleta.



Glen Schofield



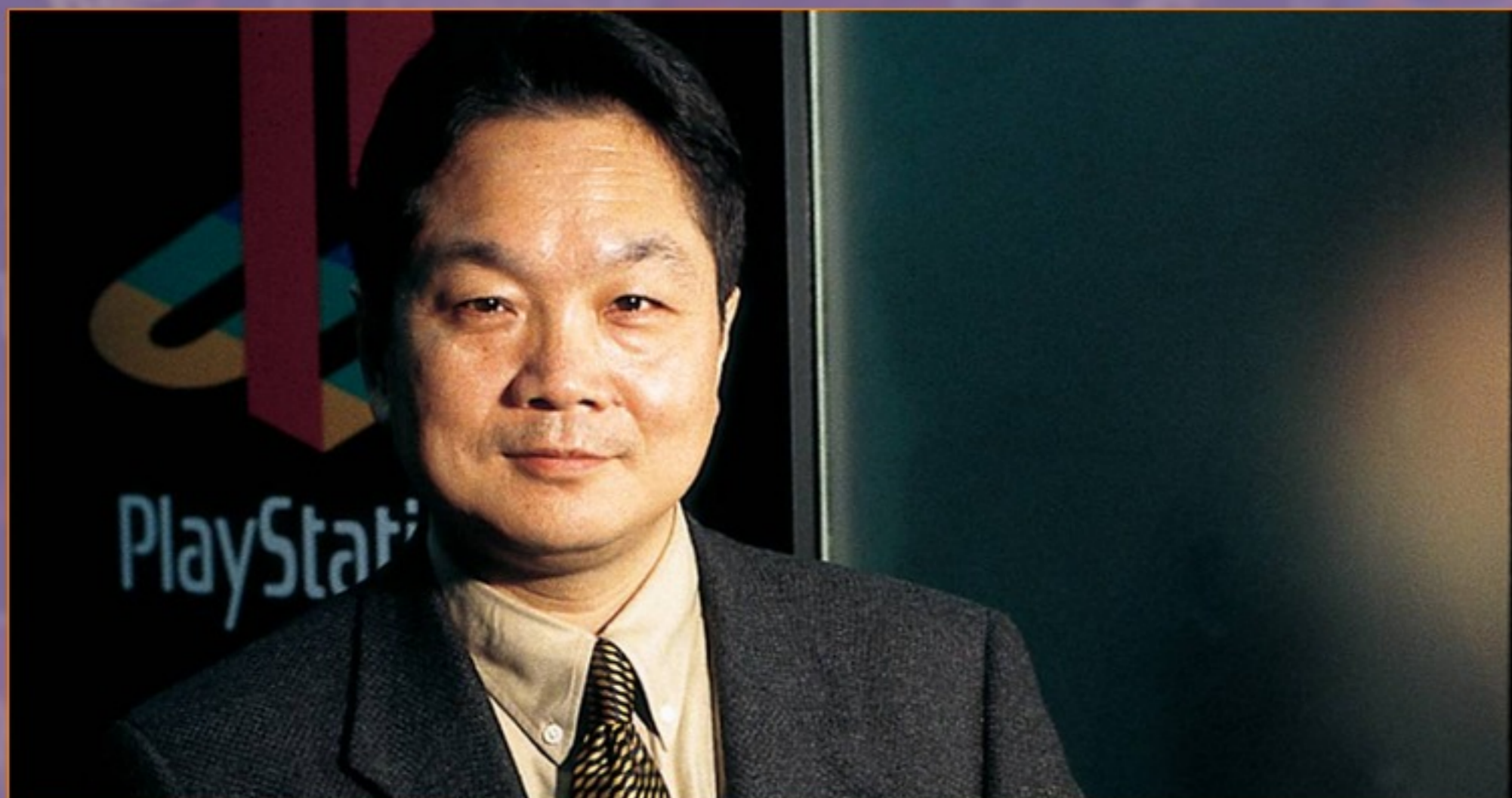
Apesar do anúncio da data de lançamento ter acontecido em junho, haviam especulações de que The Callisto Protocol seria adiado para 2023. A loja da Epic Games listou o game para 12 de fevereiro em sua promoção de Halloween, mas não demorou muito para a informação ser corrigida.

The Callisto Protocol chega para PC, PS5, PS4, Xbox Series X|S e Xbox One no dia 2 de dezembro. O game será o primeiro a abrir essa nova fase de jogos de terror composta pelos remakes de Resident Evil 4 e Dead Space, além de Alan Wake 2, Silent Hill 2 e Dead Island 2.

Aqui vão algumas curiosidades do console para comemorar o seu aniversário de 28 anos.

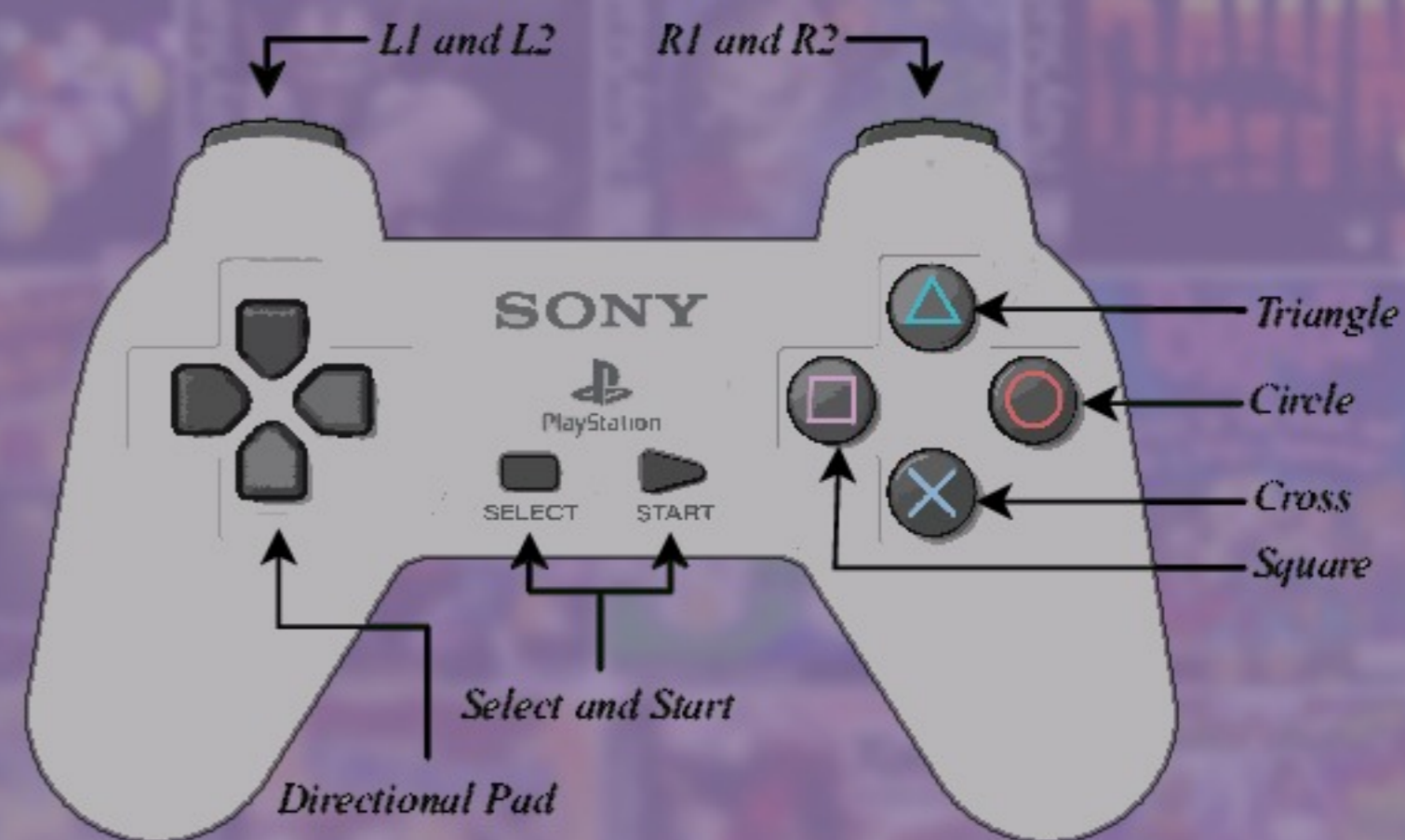
Conheça o criador:

Ken Kutaragi começou a trabalhar na Sony nos anos 1970. Seu primeiro projeto com games na empresa foi desenvolver o chip sonoro SPC700 para o Super Nintendo em uma colaboração entre as duas empresas.



A Nintendo e a Sony possuíam uma parceria para desenvolver uma expansão para o Super Nintendo que possibilitasse o uso de CDs. A Nintendo cancelou o projeto com a Sony e o continuou com a Philips.

Após o projeto de um acessório para ler CDs no SNES foi cancelado, o PlayStation ganhou identidade própria.



Os objetivos dos botões

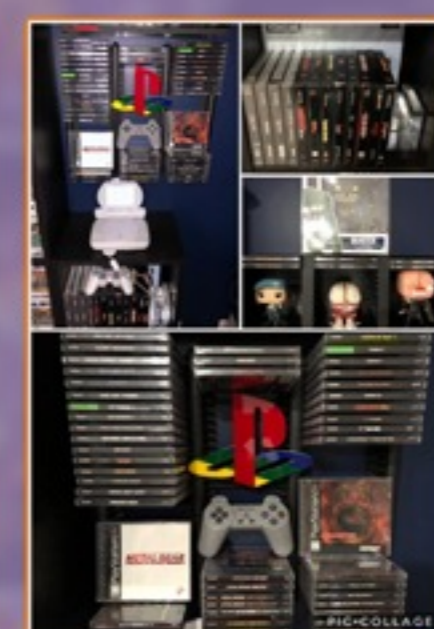
- Quadrado: simboliza um menu dentro de um quadro.
- Triângulo: cone de visão do personagem em ambientes 3D. Em Metal Gear Solid (PS1, 1998), o botão triângulo aciona a visão em primeira pessoa do protagonista Solid Snake.
- Xis e Círculo: no Japão, as duas formas são utilizadas no contexto de cancelar e confirmar algo, respectivamente. No Ocidente, o contexto é geralmente utilizado de forma reversa.

Memory card

PlayStation foi um dos primeiros videogames a exigir o uso dos cartões de memória para salvar o progresso – o primeiro foi o Neo Geo, da SNK. O primeiro cartão possuía 1Mb de memória (128KB), divididos em 15 blocos.

Final surpreendente

Com mais de 7 mil jogos lançados, a Sony encerrou a produção do PlayStation One no fim de 2004, 10 anos depois do lançamento. Entretanto, a produção de jogos continuou até março de 2006, quase 12 anos após a estreia.





The Game Awards é um evento que sempre acaba deixando muita gente eufórica, querendo saber se seu jogo preferido vai levar alguma coisa! Geoff Keighley anunciou todos os indicados ao The Game Awards 2022, com God of War: Ragnarok e Elden Ring liderando a lista com dez e sete indicações, respectivamente.



As indicações de God of War: Ragnarok incluem Jogo do Ano, Melhor Direção de Jogo, Melhor Narrativa, Melhor Direção de Arte, Melhor Trilha Sonora e Música, Melhor Design de Áudio, duas em Melhor Performance, Melhor Jogo de Ação/Aventura e Inovação em Acessibilidade.



Elden Ring recebeu diversas indicações semelhantes, incluindo Jogo do Ano, Melhor Direção de Jogo, Melhor Narrativa, Melhor Direção de Arte, Melhor Trilha Sonora e Música, Melhor Design de Áudio e Melhor RPG.

Confira as indicações a jogo do ano para The Game Awards 2022:

A promotional banner for the Game of the Year nominees at The Game Awards 2022. The banner is orange and red with a geometric pattern. It features the text "GAME OF THE YEAR" and "DEC 8". Below the text are six game covers with their respective titles and publishers: A Plague Tale: Requiem (Asobo Studio/Focus Entertainment), Elden Ring (FromSoftware/Bandai Namco), God of War Ragnarök (Sony Santa Monica/SIE), Horizon Forbidden West (Guerrilla Games/SIE), Stray (Bluetwelve Studio/Annapurna), and Xenoblade Chronicles 3 (Monolith Soft/Nintendo). At the bottom, it says "CAST YOUR VOTE AT THEGAMEAWARDS.COM".

Game Title	Developer/Publisher
A Plague Tale: Requiem	ASOBO STUDIO/FOCUS ENTERTAINMENT
ELDEN RING	FROMSOFTWARE/BANDAI NAMCO
GOD OF WAR RAGNARÖK	SONY SANTA MONICA/SIE
HORIZON FORBIDDEN WEST	GUERRILLA GAMES/SIE
STRAY	BLUETWELVE STUDIO/ANNAPURNA
XENOBLADE CHRONICLES 3	MONOLITH SOFT/NINTENDO

O público agora pode votar e escolher os seus preferidos para cada prêmio no site do The Game Awards, e a cerimônia de premiação ocorre em 8 de dezembro. Então não perca tempo se quiser escolher! O The Game Awards também é uma grande fonte de anúncios de jogos, novos trailers e assim por diante, então já podemos aguardar algumas revelações.

O anime que derrubou o Crunchroll



Chainsaw Man, uma criação de Tatsuki Fujimoto, o mesmo criador de Fire Punch, estreou no último dia 11 de outubro de 2022, na plataforma Crunchyroll, e derrubou o site por conta do tráfego elevado. A série promete ser um acontecimento e tanto na indústria de anime e mangá.

A primeira parte da série saiu na revista Shōnen Jump, da Shueisha, mesma revista de Dragon Ball, de 2018 até 2020. A segunda parte está saindo pela revista online Shōnen Jump+, da Shueisha, desde julho de 2022.

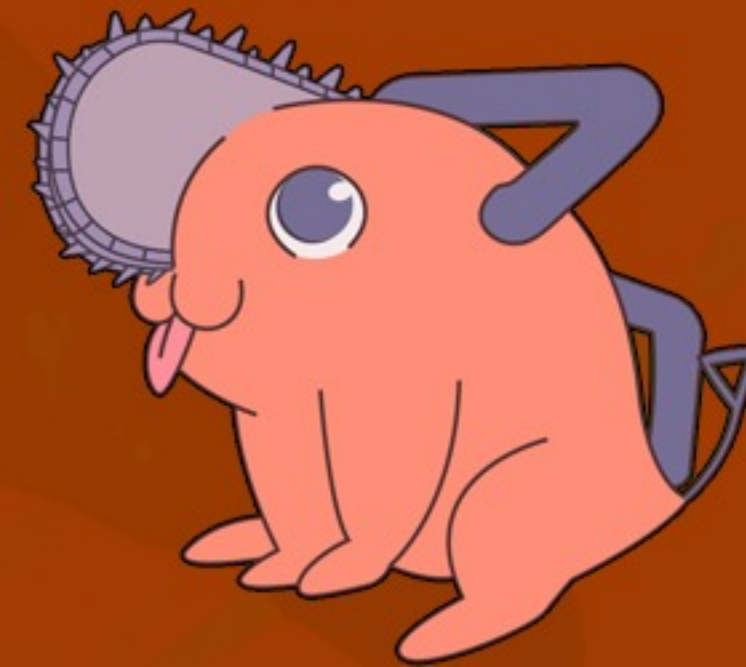


A série foi muito bem recebida pela crítica e traz basicamente todos os elementos necessários para que seja sucesso entre jovens e adultos.

A história acontece num mundo em que demônios são criados a partir do medo das pessoas. Eles tendem a ser bastante perigosos e malvados, porém, qualquer pessoa pode firmar um contrato com um demônio para então fazer uso do seu poder. Nesse contexto encontramos Denji, um adolescente que mora com Pochita, o Demônio da Motosserra.



Por conta das dívidas que herdou de seu pai, Denji vive praticamente na miséria, e, para pagar as contas, extermina outros demônios com Pochita. Num certo dia, após uma traição, acaba morrendo, mas em seus últimos momentos de consciência, firmar um contrato com Pochita para renascer como o Homem-Motosserra, um humano com coração de demônio.



Bizarro seria o termo correto para descrever Chainsaw Man, desde o visual dos demônios, gente com dentes pontiagudos, e até o visual do protagonista cujo anime leva o nome!

A série tem como pontos fortes a violência estética e as lutas marcadas pelo estilo do cara com motosserra no lugar das mãos.



Assisti os primeiros 10 minutos de um episódio e devo ser sincero em dizer que fiquei com vontade de parar de assistir e também de remover o anime dessa edição da Revista Taverna. Só que sou razoável e acabei dando uma chance. Assisti os demais episódios disponíveis até o momento e acabei mudando de opinião. Quanto mais você assiste mais quer ver.



A equipe

Como diretores do anime estão Ryu Nakayama (diretor), Makoto Nakazono (diretor-chefe de episódios), Tatsuya Yoshihara (diretor de ação), Yusuke Takeda (diretor de arte); o roteirista foi Hiroshi Seko; os personagens foram desenhados por Kazutaka Sugiyama e os demônios foram desenhados por Kiyotaka Oshiyama.

Ryu Nakayama (diretor)

É um jovem animador de apenas 31 anos! Sua carreira se destaca principalmente pela qualidade das cenas que animou. Adquiriu a fama de um jovem e promissor animador de ação. No início de sua carreira, recebeu o apoio de um amigo, o diretor e animador Tatsuya Yoshihara, conhecido pelo seu trabalho como diretor de Black Clover. Foi no anime Yoru no Yatterman, também dirigido por Yoshihara, que Nakayama teve a oportunidade de estreiar como diretor de episódios, dirigindo o incrível episódio 4, para o qual fez grande parte da animação sozinho.



Makoto Nakazono (diretor-chefe de episódios)

Essa função é marcada pela direção de muitos episódios, e esse é o trabalho de Makoto Nakazono em chainsaw man. Ele é mais um jovem diretor que dirigiu poucos episódios em sua carreira, que se resume em cerca de 5 anos, nos quais ele trabalhou principalmente no estúdio Trigger. A estreia de Nakazono dirigindo sozinho um episódio foi em Darling in the Franxx (2018), e, posteriormente, na direção do episódio 10 também.



Kazutaka Sugiyama (desenho de personagens)

Kazutaka Sugiyama é conhecido por trabalhos como Mushoku Tensei, Isekai ittara honki dasu (2021), Darling in the Franxx (2018) e As Pessoas que Conhecem o Azul do Céu (2019).



Tatsuya Yoshihara (Diretor de ação)

É um dos melhores animadores da indústria e vê-lo como diretor de ação é magnífico! Podem esperar muitas cenas surreais feitas por ele. Também foi o diretor de Black Clover e, durante a produção da série, fez diversas cenas de ação surreais!



Kiyotaka Oshiyama (desenho de demônios)

É um animador extremamente talentoso e já esteve nessa função antes em Devilman crybaby (2018), Vidas ao vento (2013) e O mundo é dos pequeninos (2010). Acredito que esse seja um dos motivos de eu quase ter parado de assistir no começo, afinal eu odeio Devilman!



Yusuke Takeda (Diretor de Arte)

Direção de Arte é uma função que está relacionada com criar e supervisionar os cenários de uma obra. Para a sorte de Chainsaw Man, temos Yusuke Takeda, um cara extremamente talentoso, nesse cargo. Conhecido por Vivy, Vinland Saga, Great Pretender, Pokémon: Twilight Wings.



Power



Aki Hayakawa

MAPPA - Estúdio de Chainsaw Man

Diversos animadores entraram em contato com o estúdio MAPPA, pois queriam mais do que tudo participar do projeto. Devido a isso, o MAPPA está em uma posição de ter muitos animadores talentosos à sua disposição, além de ter conseguido chamar vários outros grandes nomes da indústria.



A equipe de vozes originais também garantiu nomes importantes como Tomori Kusunoki (a Tia Noko de Bastard!) no papel de Makima, e a queridíssima Ai Fairouz (a Jolyne de Jojo's Bizarro Adventure - Stone Ocean) no papel de Power. Já para o papel de Denji optaram pelo novato Kikunosuke Toya, cujo papel mais expressivo foi o personagem Miyazawa, um secundário do anime Heroines Run the Show.

E aí, ficou interessado no anime? Quer acompanhar a história? Então acompanhe os episódios que estão sendo lançados semanalmente na Crunchyroll, ou, ainda, procure pelos mangás lançados pela Panini.





Recomendações!

Kyoukai Senki

Sinopse:

Amou Shiiba, um garoto órfão de 16 anos que está secretamente reconstruindo um AMAIM abandonado chamado Kenbu, se depara com Gai, uma IA autônoma que precisa de energia da bateria. Ao escolher ajudar um ao outro, Amou e Gai se encontram no centro de um desastre, e Amou é rotulado de terrorista e expulso da sociedade.

Episódios: 13 • Duração: 24 min.

Estúdio: Sunrise Beyond



Cardfight!! Vanguard

Sinopse:

Conta a história de Sendou Aichi, um garoto que está cursando o 3º ano do ensino médio, tímido e medroso. Após ganhar o Blaster Blade sua vida começa a mudar por conta do Vanguard! Através desse cardgame acaba fazendo muitos amigos e participando de várias aventuras.

Episódios: 65 • Duração: 23 min.

Estúdio: TMS Entertainment



Mob Psycho 100

Sinopse:

Shigeo "Mob" Kageyama é um garoto que tem um grande poder psíquico latente, que acaba surgindo de acordo com as suas emoções, já que a escolha dele foi de não utilizar esse poder levianamente. Acabando por trabalhar para Arataka Reigen, exorcizar espíritos malignos virou parte do seu dia a dia.

Episódios: 12 • Duração: 23 min.

Estúdio: Bones





Bola na rede pra fazer o gol.

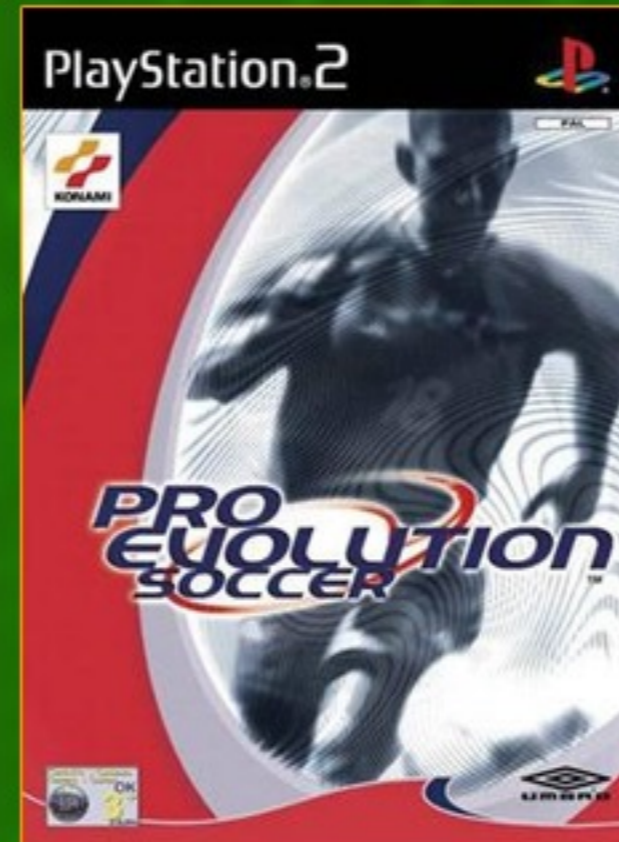
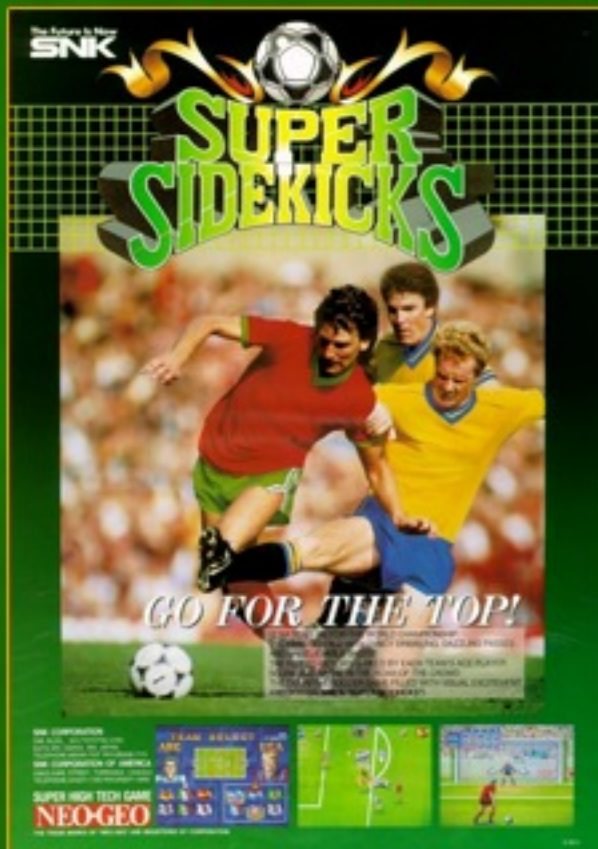
Quem não sonhou em ser um jogador de futebol?

É no clima da música da banda Skank que abrimos nossa sessão ao evento do mundial de futebol de 2022. Os games de futebol andam de mãos dadas com os consoles desde os primórdios e é aquilo entre os gamers, cinquenta / cinquenta, ou você não curte o gênero ou você, desde novinho, superou as surras dos irmãos e amigos nas partidas virtuais, e esse pode se tornar seu gênero favorito nos esportes digitais. Os games de futebol foram abordados em diversas óticas no universo dos jogos, desde tipos caricatos, como o icônico Mario Strikers, até tentativas mais pífiyas como Mega Man Soccer ou em jogos mais arcade ou a eterna briga entre games que simulam a realidade que com o passar dos anos tentaram trazer toda a realidade dos campos para a tela da sua televisão (ou do seu monitor!) e aqui vamos relembrar junto a você, leitor, alguns dos games que marcaram algumas gerações.



Para iniciar a jornada, vamos lançar um super chute ao gol junto a Konami, com International Super Star Soccer, um dos games icônicos da geração 16 bits, no super Nintendo. Com sua jogabilidade excelente, detalhes incríveis para época extra campo, como jornalistas e fotógrafos que poderiam ser derrubados após o chute tocar a placa de anúncios, uma torcida bem viva e localizada com as cores de cada seleção, juizes e bandeirinhas diversificados, este certamente foi o primeiro game, pelo que eu sei, que se dedicou ao cuidado destes detalhes. Logo mais tarde chegou a sua segunda versão: a ISS Deluxe, que trazia ainda mais polimento na jogabilidade, dribles animais, como pedalas, chapéus, chutes colocados, empurrões sujos, hat trick mostrado no telão e, claro, o eterno Konami code que permitia transformar o juiz em um cachorro. Era algo insano e muito especial para a época. Vale ressaltar que ISS Deluxe foi trazido também para o Mega Drive e, posteriormente, para o PlayStation 1.





O salto de gerações 128 bits trouxe games com ainda mais detalhes gráficos, modelagem de rostos mais próximos da realidade, onde era possível identificar alguns jogadores mais famosos mesmo com nomes incorretos em seus uniformes por conta de direitos autorais. Era possível olhar para a tela e gritar: olha é o Ronaldo! Pro Evolution Soccer (PES) trouxe toda essa atmosfera e com um toque surreal. Também a série FIFA Street, onde o foco principal eram os dribles humilhantes e chutes insanos apenas com a finalidade pura e simples de diversão, esquecendo um pouco do lado competitivo da maioria dos games de futebol até então.

Outro incrível game que corria por fora dos consoles, e que estourava de sucesso no universo dos arcades, era a série Super Side Kicks, com sprites enormes e muito bem detalhados para cada jogador principal de sua seleção, super chutes (existia um momento em que se o botão fosse pressionado corretamente, pintava uma chance de um chute devastador ser executado), fora que o juiz fazia vista grossa para a maioria dos lances e até a porrada comia solta para o árbitro se ele não ficasse esperto.

Avançando para a geração 32 bits, toda empresa de respeito queria emplacar o seu blockbuster de futebol, então surgiram diversos games épicos como a série Winning Eleven, que mais tarde viria a ser chamada de Pro Evolution Soccer aqui no ocidente e se tornaria um dos maiores representantes do gênero, com a jogabilidade totalmente trazida como legado do ISS Deluxe, com alguns toques de genialidade, gráficos 3d e diversas opções de estádios e seleções para se escolher. Outra série que teve um salto gráfico foi FIFA Soccer, que já existia desde as gerações passadas, mas agora também em 3d e mais voltada ao simulador de futebol. Viria a se tornar o principal rival da série Winning Eleven. Correndo por fora da onda da popularidade dos games de futebol, surgiram games ótimos que não conseguiram explodir como as duas franquias citadas, como Liberogrande, no qual poderíamos escolher somente um jogador e trilhar carreira dele.



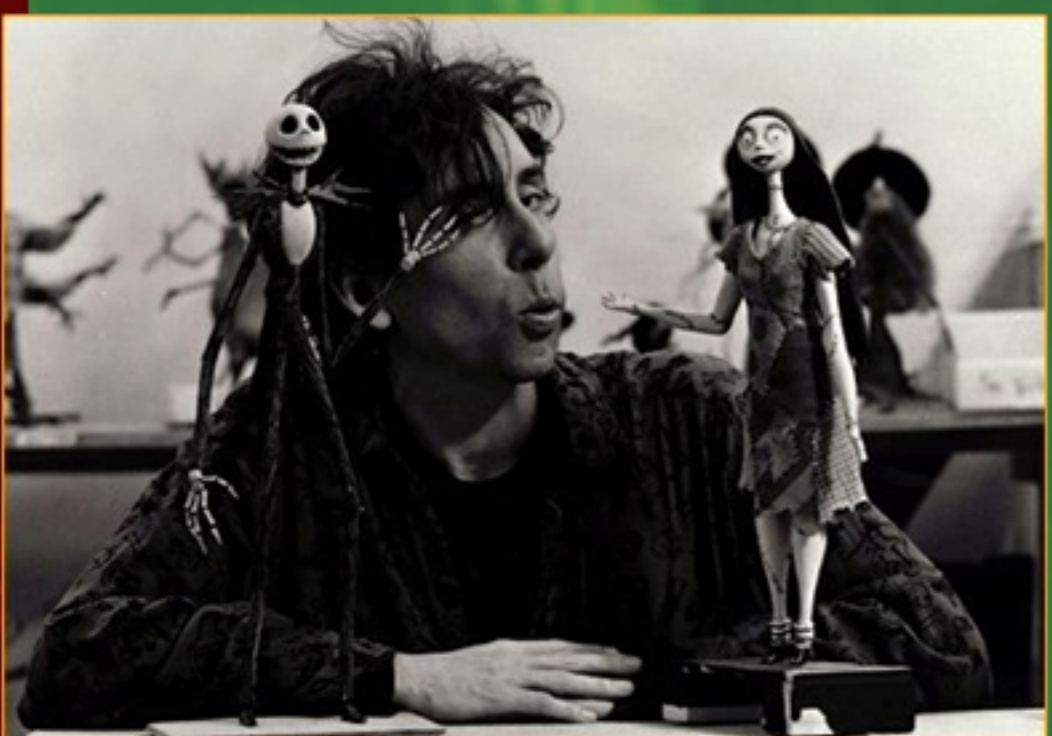
E se eu te falar que os games tiveram mais um mega salto de jogabilidade, gráfico e atmosfera extra campo, você acreditaria? Sim! Nas gerações atuais de consoles, temos quase que 100% das ações dos jogadores, jogadas pensadas e idealizadas ali presentes, de acordo com sua possibilidade e habilidade. Grandes expoentes que demonstram muito esses atributos são as séries eternas e rivais PES x FIFA. Conforme os anos foram se passando, desde a geração dos 128 bits até os dias atuais, esses dois títulos permaneceram vivos e com uma legião de fãs, conquistando cada vez mais. Em pleno 2022, ano da copa do mundo, temos uma imensidão de games de futebol para agradar diversos tipos de jogadores. Basta você querer se aventurar nos campos digitais!





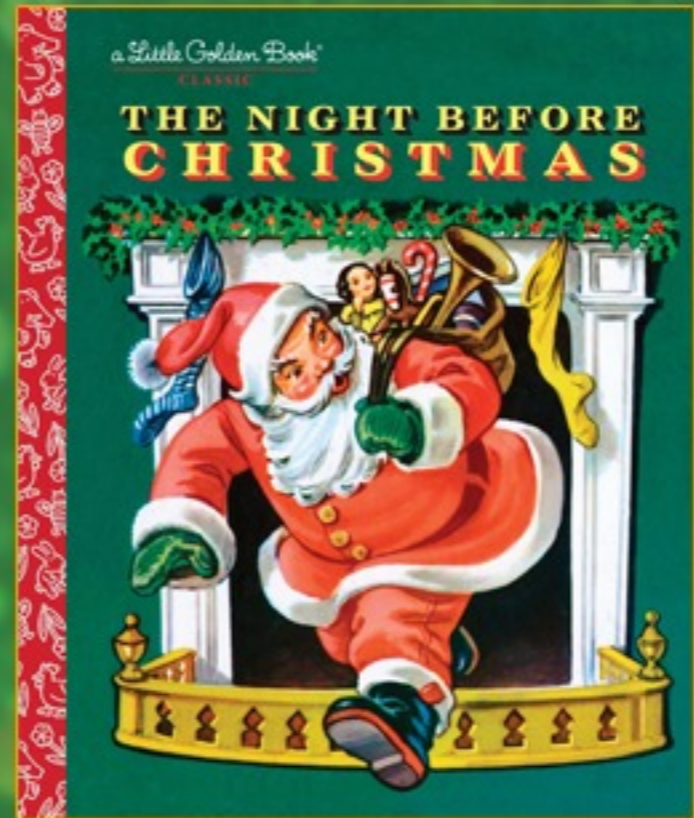
Lançado em 29 de outubro de 1993, O estranho mundo de Jack é uma das animações mais populares com a técnica stop-motion. Com visual e roteiro fora dos padrões, o musical criado por Tim Burton conquistou diversos fãs.

Burton trabalhou como animador da Disney no início dos anos 1980. Na época, escreveu diversos conceitos para futuros curtas, incluindo o poema "The nightmare before Christmas" ("O pesadelo antes do Natal", em tradução livre).



A história era uma paródia do livro Uma visita de São Nicolau (1833), do norte-americano Clement Clarke Moore. O popular conto natalino também é conhecido como "The night before Christmas" ("A noite antes do Natal", em tradução livre).

Escrito em 1982, o poema/paródia tinha foco no tédio que dominava o protagonista Jack Skellington. Além disso, o pequeno conto apresentava o cão fantasma Zero e o plano de sequestro do Papai Noel.



Continuação Vetada

Após o sucesso de O estranho mundo de Jack, a Disney planejava uma sequência em computação gráfica com lançamento direto em home video. Entretanto, o projeto com Jack Skellington visitando outras datas comemorativas foi rejeitado por Burton. "Sempre fui muito zeloso em relação a fazer uma continuação. Sinto que o filme original tinha uma pureza, e isso fez as pessoas gostarem dele. Então, tento respeitar os fãs e manter a originalidade do material o máximo possível", disse o criador para a MTV em 2006.





Não sabe o que assistir no **Natal**?
Vejas as dicas da **Taverna Revista**.
São ótimos filmes da década de 90 que prometem animar sua noite de Natal.



Uma das discussões mais curiosas do cinema passa longe das premiações do Oscar ou de filmes europeus independentes e volta sempre nessa época do ano. Afinal, Duro de matar é ou não é um filme de Natal?



Caso você não se lembre, o filme foi lançado em 1988 e a história se passa na véspera de Natal, quando terroristas invadem uma festa de confraternização de uma empresa japonesa no Nakatomi Plaza, em Los Angeles, com a esperança de roubar US\$ 640 milhões em títulos ao portador. Eles só não contavam com a visita inesperada de John McClane (Bruce Willis), um policial de Nova York, que estava indo se encontrar com sua esposa Holly (Bonnie Bedelia).

Ao chegar no prédio onde ela trabalha, McClane percebe que o edifício está sendo assaltado e decide atrapalhar os planos dos criminosos para resgatar sua mulher.

Falando assim, isso não parece nada natalino, certo? Mas o filme se tornou um dos melhores para reunir os amigos e assistir nesta época do ano.

Em 2018, o site Stephen Follows publicou uma extensa análise estatística para provar que sim, Duro de matar é tão natalino quanto Esqueceram de mim.

Em 2017, Steven E. de Souza, um dos roteiristas do filme, respondeu a um usuário do Twitter e confirmou a teoria de milhares de fãs. A história chegou até Bruce Willis. Em julho, durante um programa de TV nos EUA, ele disse que Duro de matar não era um filme de Natal, mas sim "um maldito filme do Bruce Willis!".



A produção de 1990 traz um tom nostálgico para a época de Natal. Por isso, assistir ao filme nunca deixa de nos entreter. Além disso, é uma produção para relaxar, e não ficar angustiado com o enredo leve, exatamente o que precisamos nas celebrações de fim de ano.



O jovem Kevin McCallister é interpretado brilhantemente pelo ator Macaulay Culkin. O menino é inteligente e as falas irônicas conquistam risadas do público. No entanto, não podemos esquecer do lado carinhoso do personagem. Torçemos por Kevin o filme inteiro. Com certeza um dos personagens mais icônicos de filmes de Natal.

As músicas do filme apresentam alguns hits natalinos clássicos, como "We wish You a Merry Christmas" e "White Christmas". No entanto, o filme também apresenta composições de John Williams. A trilha sonora é tão bem construída que foi indicada para o Oscar de Melhor Trilha Sonora Original.



Jingle all the way (Um herói de brinquedo) é uma comédia natalina de 1996. O enredo centra-se em dois pais rivais, o homem de negócios Howard Langston (Arnold Schwarzenegger) e o carteiro Myron Larabee (Sinbad), ambos tentando desesperadamente comprar um brinquedo de ação chamado Turbo-Man para os seus respectivos filhos em uma onda de compras de última hora na véspera de Natal.





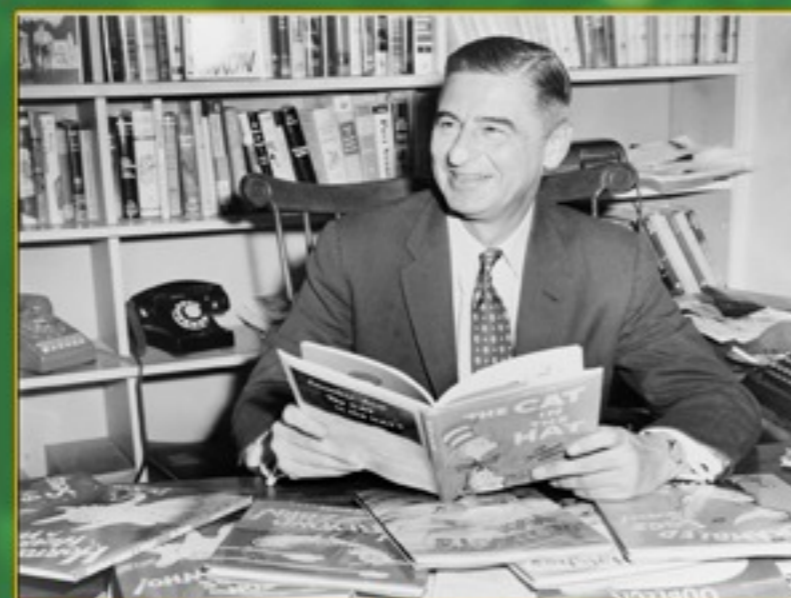
O ator passou por inúmeros desconfortos durante as filmagens, como o uso da "pele" de seu personagem, a pesada aplicação de prótese + maquiagem que levava horas para ser completada, e as terríveis lentes de contato amarelas, que ele não conseguia usar por muito tempo, de modo que uma parte das cenas onde seus olhos são focados, a coloração foi feita digitalmente. Nos closes, porém, ele fez questão de utilizar as lentes, para dar maior realismo.



Esse filme foi dirigido magistralmente por Ron Howard, de Uma mente brilhante (2001), O Código da Vinci (2006) e Anjos e demônios (2009), e conta com o roteiro adaptado por Jeffrey Price e Peter S. Seaman (ambos de Uma cilada para Roger Rabbit e Shrek Terceiro) do livro clássico de 1957: How the Grinch stole Christmas!, de Dr. Seuss.



Jeffrey Price e Peter S. Seaman



Dr. Seuss

E ainda assim, após 22 anos, o filme do Grinch ainda é um dos melhores para assistir no natal!

HOW THE
GRINCH
STOLE
CHRISTMAS



Por ser baseado em um livro com menos de 40 páginas, com muitas figuras e narrativa em rimas, é evidente que diversas passagens precisaram ser acrescentadas e/ou alteradas no roteiro para compor o tempo do longa. Embora esta não tenha sido a primeira adaptação do livro (dois curtas de animação já haviam sido feitos antes, o mais famoso em 1966, e outro em 1992), certamente se tornou a mais conhecida, tanto pelo sucesso de bilheteria, quanto pela caracterização de Jim Carrey para o papel de Grinch.

GUNPLA®

MADE IN JAPAN

Lançamentos de Dezembro



Metal Structure Kaitai-Shou-Ki – MSN-04 Sazabi
Series: Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack
Price: 189,200 yen
Release date: Dec 2022



HG 1/144 Gundam Pharact
Price: 2,090 yen
Release date: Dec 2022
Series: Witch from Mercury



HG 1/144 Demi Trainer
Release Date: December 2022
Price: 1,320 Yen
Series: Witch from Mercury



HG 1/144 Darilbalde
Release Date: December 2022
Price: 2,090 Yen
Series: Witch from Mercury

