

Aniversário de Mario Kart e detalhes do TGA

REVISTA

n-8

LAVERNA

Edição jogo do ano



Wandinha



MS. Gundam



Armored core



Valheim

Elden Ring

Melhor jogo do ano!

STRIKE GUNNER

STG



DROP SHIP



Nos últimos anos do Século XX, as nações do mundo se uniram para derrubar o ditador de Sovinia que em sua fome pelo poder buscou unir forças com aliens.

Agora, com a sobrevivência da raça humana em jogo, os países se unem para expulsar os invasores.

Na sua fortaleza secreta nas profundezas da selva amazônica, os maiores cientistas da Terra se reúnem para criar a arma suprema : A Strike Gunner!



Equipe

Direção:

Jeff Hahn

Co-Direção:

Zeclaudio

Redação:

zeclaudio (Matérias)

J. B. Hahn (Revisão)

Joel Vieira (Guaxa)

Arte:

Jeff Hahn

Colunistas:

Sabrina

Colaboradores:

Fillipe Oliveira

Danzyn

Streamer convidado:

Danisor

Darkside777

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

The Game Awards

Aniversário Mario Kart

Streamer convidado - D. Space

Elden Ring jogo do ano

Streamer convidado - Arn Core

Elmo e Caneta- Valheim Mist.

Mobile Suit Gundam

Dicas de Animes

Wandinha



**Top 4:
favoritos
dos
leitores!**

John Stewart foi um arquiteto que foi selecionado pelos Guardiões do Universo como apoio de Hal Jordan depois que Guy Gardner ficou gravemente ferido em um desastre. Embora Jordan se opusesse depois de ver que Stewart tinha uma atitude beligerante em relação às figuras de autoridade, os Guardiões apoiaram a seleção dele. Jordan cumpriu, recrutou e equipou Stewart com o uniforme padrão e o anel de poder.

Jonh Stewart-68%
Hal Jordan-30%
Alan Scott-9%
Jessica Cruz-1%

Hall dos Tavernautas



Perspectiva do artista



“Donkey Kong recebeu o presente de outra pessoa nesse natal!”

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

Roubando a cena

The Game Awards sempre surpreende com vários prêmios, anúncios de jogos e situações inusitadas. Queria falar de todo o evento aqui, mas ficaria extenso demais, então, preciso ser um pouco seletivo. Separei alguns anúncios que achei bacana, e, é claro, a cereja do bolo fica para o final.



Hades 2

Outra surpresa! Eu joguei muito Hades, então posso afirmar que o jogo é bom e prende o jogador a um nível incrível. Baseado nesse sucesso, é claro que uma sequência poderia ser cogitada. Parece que esse anúncio foi guardado a sete chaves, afinal ninguém soube de nada e foi uma completa e agradável surpresa.

Em termos de um lançamento completo do jogo, parece que não podemos esperar que isso aconteça em 2023, sendo, portanto, 2024 mais provável.

No entanto, isso será algo que receberemos durante 2023, de acordo com o Supergiant Games.

Hellboy: Web of Wyrd

Primeiramente queria dar um destaque a Hellboy: Web of Wyrd. Realmente esse aí me deu um susto pelo fato de eu não estar esperando.

O jogo apresenta visual próximo às HQs de Mike Mignola e, no vídeo, um trecho de gameplay foi revelado. Hellboy: Web of Wyrd será lançado para PC, via Steam, PS4, Ps5 e Xbox Series X|S e Xbox One. Ainda não há previsão de lançamento.





Death Stranding 2

Como sempre, o nome Kogima carrega um grande peso na indústria dos games. Sem dizer nada a ninguém surge um Death Stranding 2, deixando todo mundo maluco.

Kogima disse: "Eu tinha a história escrita antes da pandemia, mas depois de passar pela pandemia, eu apenas reescrevi toda a história do zero. Eu também não queria prever mais nenhum futuro, então eu o reescrevi."

É claro que todos ficaram ansiosos desde o primeiro momento que viram o trailer!



The Game Awards é considerada a maior premiação dos games no mundo. A cerimônia acontece anualmente, desde 2014, no Microsoft Theatre, em Los Angeles, nos Estados Unidos.

A cabeça por trás do evento é o jornalista Geoff Keighley, reconhecido por seu trabalho cobrindo a indústria de jogos há uns bons anos, tendo passagem pelo Spike Video Game Awards.

Tivemos muito mais revelações durante o evento, mas, como eu disse mais cedo, não posso colocar todas aqui, algumas aparecerão em páginas separadas.

E agora vamos para cereja do bolo!

O que chamou mais atenção não foram os jogos e sim o salve para o Bill Clinton, que uma pessoa completamente aleatória mandou.

Até parece besteira, mas o cara conseguiu se misturar com a equipe do Elden Ring na premiação final e chegar ao microfone! Roubando a cena. Foi o assunto mais falado por um dia inteiro, então apreciem esses memes sobre o momento mais maluco do The Game Awards 2022!





Mario Kart é um jogo de corrida que traz os personagens da série Mario e foi lançado em janeiro de 1992 para o Super Nintendo. Em 2009, chegou ao Wii via Virtual Console, e, em 2019, chegou ao Nintendo Switch, exclusivamente para assinantes do Nintendo Switch Online. Mario Kart foi o primeiro jogo de corrida da série Mario Kart, que acabou se tornando uma das mais famosas da Nintendo.



Mario Kart 8's Most Popular Tracks

Based on Worldwide Online Play Selections
Methodology: all-time online selection (2014-2018)

Rank	Track	Popularity Score
1	SNES Mario Circuit 3	45.2%
2	DS Peach Gardens	42.1%
3	GCN DK Mountain	38.9%
4	N64 Bowser's Castle	35.7%
5	SNES Mario Circuit 1	32.5%
6	DS Peach Gardens	29.3%
7	GCN DK Mountain	26.1%
8	N64 Bowser's Castle	22.9%
9	SNES Mario Circuit 2	19.7%
10	DS Peach Gardens	16.5%
11	GCN DK Mountain	13.3%
12	N64 Bowser's Castle	10.1%
13	SNES Mario Circuit 4	6.9%
14	DS Peach Gardens	3.7%
15	GCN DK Mountain	0.5%
16	N64 Bowser's Castle	0.3%

O sucesso vem da simplicidade do jogo, que entrega uma gameplay divertida e cativante. Aqui temos a possibilidade de usar itens e atalhos para vencer a corrida. Existe um número muito legal de pistas localizadas em lagos, castelos de fogo, ilhas de chocolate entre outros locais conhecidos no universo do Super Mario World.

Confira os modos de jogo:

Mario Kart GP: o principal modo de jogo de Super Mario Kart. Os jogadores podem competir contra sete oponentes dentro de uma das copas disponíveis, com cinco pistas cada. Tem duração de cinco voltas. Os quatro primeiros colocados receberão pontos: nove para o primeiro, seis para o segundo, três para o terceiro e um para o quarto.



Caso o jogador perca, pode recomeçar utilizando vidas limitadas. Quando o limite é excedido, a corrida se encerra, e o jogador deve recomeçar a copa inteira. A pontuação máxima é de 45 pontos. Ao final da copa, os três melhores colocados se dirigem ao pódio, onde receberão suas taças. Há três modalidades: 50cc (fácil), 100cc (média) e 150cc (difícil - e só pode ser desbloqueado após completar todas as copas em 100cc).



Match Race: neste modo disponível apenas para dois jogadores, ambos competem um contra o outro para ver quem é mais rápido. O primeiro a completar cinco voltas é o vencedor. Devido à ausência dos demais oponentes, novos obstáculos são inseridos à pista a fim de aumentar a dificuldade.



Time Trial: este modo é disponível apenas para um jogador, que deve correr sozinho pelas pistas, a fim de conseguir o melhor tempo recorde. Os cinco melhores tempos e a melhor volta são gravados. Além disso, surge um "ghost", que reproduz com exatidão a melhor corrida.



Battle Mode: neste modo, disponível apenas para dois, os jogadores batalham um contra o outro, dentro de arenas de batalha, com três balões em volta de cada kart. A finalidade é atingir o adversário com os itens fornecidos e estourar seus balões.

Super Mario Kart tem oito pilotos disponíveis e cada um tem vantagens e desvantagens baseadas nas estáticas dos atributos que são divididos em aceleração, velocidade, peso e direção.



Mario e Luigi são medianos em todas as áreas. Quando controlados pela CPU, usam apenas a Estrela. Enchem o saco com isso.

Princesa Peach tem uma excelente aceleração. É mediana na direção e no peso. Entretanto é a personagem mais lenta do jogo. Quando controlada pela CPU, lança cogumelos venenosos que diminuem o tamanho do oponente quando os atingem.

Yoshi: o simpático dinossauro de Super Mario World reúne as mesmas características de Peach. Quando controlado pela CPU, lança ovos verdes, atingindo os karts com o mesmo efeito dos cascos.

Bowser: o Rei dos Koopas tem como qualidades a mais alta velocidade e o maior peso. Entretanto, a aceleração e o controle de direção são péssimos.

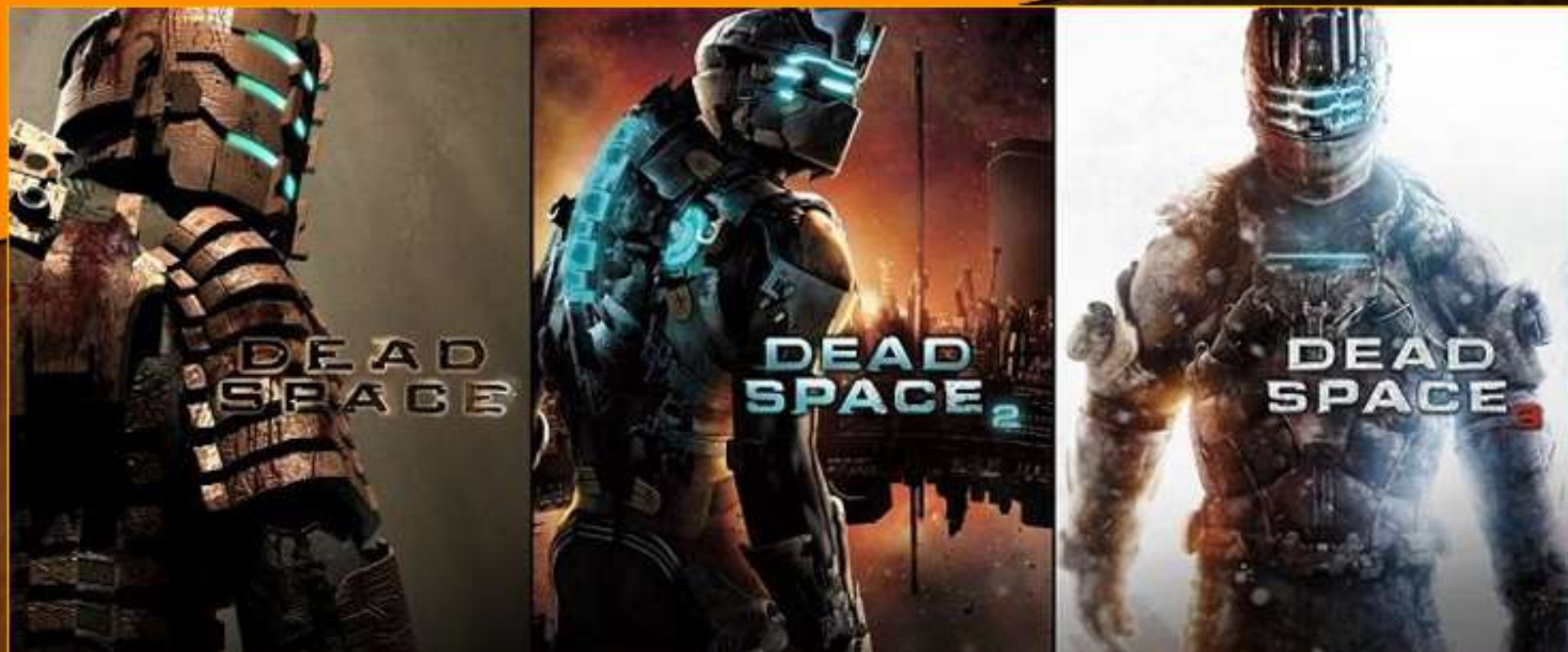
Donkey Kong Jr.: o filho do Donkey Kong original, e protagonista do jogo de mesmo nome surge pela primeira e última vez na série Mario Kart.

Koopa Troopa: o soldado da Tropa Koopa tem como qualidade um ótimo controle de direção. É mediano na aceleração e na velocidade.

Toad: o servo de Peach reúne as mesmas características do Koopa Troopa. Quando controlado pela CPU, lança cogumelos venenosos.

Mario kart é um jogo bom que fez um enorme sucesso no super Nintendo. E ainda hoje, em pleno 2023, você encontra uma galera que ama jogar. Eu sou um deles!

Streamer convidado



Dead Space é um jogo que marcou gerações, tendo sido lançado para Xbox 360, PS3 e PC em meados de outubro de 2008, como um survival horror bastante promissor, mas bem pouco conhecido. Ele não só marcou gerações na questão de ser um excelente survival horror, tendo novas mecânicas, uma história e até monstros desafiadores, mas também trouxe inovações no quesito de jogos de terror no geral. Isso foi ampliado ainda mais em suas próximas edições (Dead Space II e III).



Isaac Clarke

A história de Dead Space gira em torno de Isaac Clarke, um engenheiro que é enviado em uma missão para consertar uma nave estelar, a USG Ishimura, apenas para descobrir que algo muito ruim aconteceu lá. É onde começa realmente o terror do jogo, quando descobrimos que a tripulação da nave foi massacrada e infectada por algum flagelo alienígena, e a namorada do nosso protagonista está perdida em algum lugar a bordo.

ORIGINAL



REMAKE

Além de contar com essa história horripilante, temos também a ambientação do jogo, em que a trilha sonora e os "sons do ambiente" criam uma atmosfera perfeita para gerar tensão e ansiedade no jogador. Sem falar nos monstros que pulam de todos os lugares possíveis, então Dead Space faz um jogo de terror como nenhum outro.

Baseando-se em todo esse sucesso que a franquia de Dead Space fez, novos jogos foram anunciados, inclusive um remake deve sair em 2023. Além dele também tivemos o aclamado The Callisto Protocol, que apesar de alguns problemas e de ser um jogo que não é da mesma produtora do Dead Space, manteve a sua essência.

Visto isso, vale a pena o novo remake de Dead Space?

Com certeza! Além de ser um aclamado jogo de survival horror, essa nova versão certamente trará melhorias e updates, fazendo o jogo ser bem mais fluido e gostoso.

Olá Gente! Eu sou a Dark, criadora de conteúdo e streamer, amo jogos e consoles, faço stream de jogos variados e gosto muito de RPG, espero que gostem da Review.

www.twitch.tv/darkside777





Elden Ring é um jogo de RPG de ação em terceira pessoa desenvolvido pela FromSoftware e publicado pela Bandai Namco. É um projeto colaborativo entre o diretor Hidetaka Miyazaki e o romancista de fantasia George R. R. Martin. Foi lançado em 25 de fevereiro de 2022 para Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One e Xbox Series X/S.



Aclamado pela crítica, Elden Ring vendeu mais de 17 milhões de cópias ao redor do mundo em 2022 e ganhou o prêmio de melhor jogo do ano pela Golden Joystick Award e também pela TGA, o The Game Awards. Os principais elogios são direcionados à sua jogabilidade e ao fantástico mundo aberto.

O enredo acontece no fictício reino das Terras Intermédias, algum tempo após a destruição do Anel Prístino e a dispersão de seus fragmentos, as Grandes Runas. Uma vez agraciado pelo anel e o Erdtree que simboliza sua presença, o reino agora é governado pela descendência semideusa da Rainha Marika, a Eterna, cada um possuindo um fragmento do anel que os corrompe e os mancham com poder.



Como um "Maculado", um exilado das Terras Intermédias que perdeu a graça do anel e foi convocado de volta após a Fragmentação, o jogador deve atravessar o reino para encontrar todas as Grandes Runas, restaurar o Anel Prístino e se tornar o Lorde Prístino.

Elden Ring é um jogo em terceira pessoa com uma jogabilidade focada em combate e exploração. Apresenta elementos parecidos com os que a gente já viu nos jogos antecessores como a série Souls, Bloodborne e Sekiro: Shadows Die Twice. O diretor Hidetaka Miyazaki explicou que os jogadores começam em um ambiente linear, mas eventualmente progridem para explorar livremente as Terras Intermédias, incluindo suas seis áreas principais, bem como castelos, fortalezas e catacumbas espalhadas pelo vasto mapa de mundo aberto. Essas áreas principais são interconectadas por um ponto central que os jogadores podem acessar mais tarde, conforme progridem no jogo. Isso lembra o Santuário do Enlace de Fogo em Dark Souls.





Você pode explorar o mundo de Elden Ring usando uma espécie de cavalo, mas caso esteja com pressa, pode usar o sistema de viagem rápida. Durante o jogo, os jogadores encontram personagens NPCs e inimigos, dentre eles, os semideuses que governam cada área principal e são os chefes principais do jogo.



A personalização é rica. Em vez de desbloquear árvores de habilidades como em Sekiro, as habilidades são intercambiáveis com uma grande variedade de armas. O jogo também conta com uma mecânica de convocação, em que os jogadores podem convocar uma grande variedade de espíritos colecionáveis, que ficam escondidos em todo o mapa do mundo do jogo, incluindo inimigos derrotados anteriormente, para serem aliados e ajudá-los nas batalhas. Semelhante à série Souls, o multiplayer do jogo permite que outros jogadores sejam convocados para um modo cooperativo.



Streamer convidado



Robôs gigantes são legais por si só, mas e se eu falasse para vocês que uma tarefa menos interessante como escolher peças do seu mecha pode ser o que faz brilhar a parte mais emocionante que é pilotar um? Eu não estaria mentindo. Exatamente como no meme do jogador de RPG jogando uma planilha de excel.

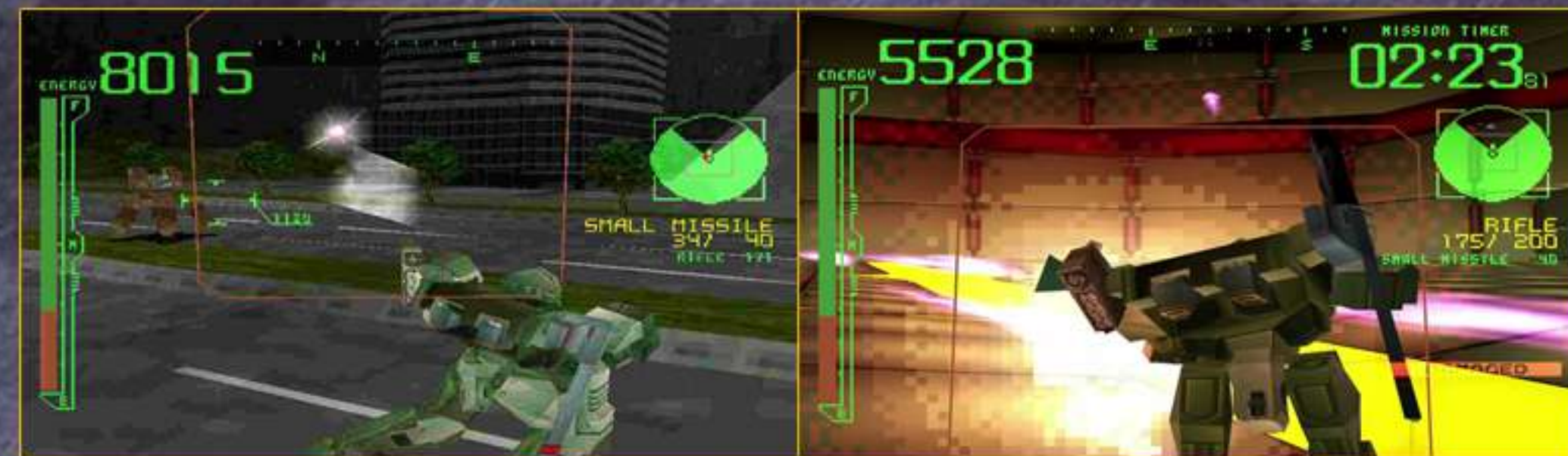


Armored Core



E é disso que se trata Armored Core: pilotar o seu robô gigante em um contexto de mundo cyberpunk, com uma economia quebrada, então aqueçam os motores, porque essa aventura começa ainda no PS1.

Cheio de limitações impostas pela tecnologia da época, Armored Core apresenta algumas intenções meio cinematográficas que deslizam em uma gameplay bastante datada, mas que na época não deixava de brilhar na cabeça dos mais criativos, com uma história emocionante de robôs gigantes em treinos, missões, com muito tiroteio laser e bombas.



Lembrando que Armored Core se trata de uma produção da From Software, pioneira que nos trouxe a série Souls. Dá para visualizar Armored Core como um bebê esperneando no berço do PS1, até vir a se tornar o típico "RPG com combate dinâmico, cheio de técnica" que são os jogos atuais da From Software. É bizarro pensar que a série esteve "cozinhando a vapor" todos esses anos com o estúdio.

FROM SOFTWARE



Lançado em 1997, época em que não havia um consenso do que era ideal entre se mover em ambiente 3D, ação em ambiente 3D, e controle de câmera em ambiente 3D, o jogo é repleto de um sentimento experimental que jogos como Mario 64 e Crash Bandicoot tinham em comum.

Era o tipo de game que lotava locadoras, apesar de não ser o ideal.

A jogabilidade é mantida ao longo da franquia, criando um conceito de como deve ser um game nesse estilo. A cada título novo da série, o combate fica mais rápido, frenético.

O jogo se passa em um futuro pós apocalíptico, onde a terra é semi-inabitável, as pessoas vivem em cidade subterrâneas e são controladas por duas corporações rivais que travam constantes combates devido à sabotagens e questões comerciais, criando então um mercado de mercenários chamados "Ravens", que tem liberdade de escolher qual serviço pegar, geralmente escolhendo os mais arriscados e que pagam mais. Dependendo das missões que o jogador cumpre, e para qual lado, o final muda drasticamente, seguindo aquela máxima de que para a From Software, a narrativa é como um prêmio para o qual o jogador precisa se esforçar para receber/merecer. Portanto, quanto mais você jogar, mais descobertas serão feitas, de forma que a narrativa meio que se torna uma expressão de como você joga.

É possível importar seu save do primeiro game ao segundo "Project Phantasma", mantendo algumas peças e o título, o que é meio que besteira, mas que pouquíssimos jogos faziam na época.



No segundo game já é adicionada uma arena, onde é possível fazer lutas repetidas para comprar um equipamento melhor (farmzinho básico de RPG's), assim como missões com conceitos diferentes, algumas em específico você será obrigado a farmar um equipamento melhor para estar no nível do desafio.



Já no PS2, Armored Core 2 traz novidades como sistema antimísseis, spray de mísseis, escudo e um sistema de voar/deslizar rápido, um uso terrível dos analógicos do controle de PS2, assim como um sistema de superaquecimento que não te limita tanto, mas que em futuros jogos da franquia irá te atrasar um pouco.

O jogo se passa em Marte, onde descobrimos que outras civilizações já habitaram o planeta, assim como no caso da Terra, e hoje está tomado por corporações.



Armored Core 3 (PS2) é um reboot da franquia, mas expande os menus de navegação para customização e compra de peças estão remodelados, funcionam de forma muito mais eficiente, poupando trabalho, tornando muito mais gostosa a customização de seu mecha.

Foram adicionados drones que voam próximo ao mecha, disparando apenas diretamente no inimigo, mas tomando lugar de outras peças úteis. É possível simplesmente descartar peças, diminuindo seu peso e aumentando sua mobilidade. Falando de mobilidade, peças como as Hover Legs (pernas flutuantes) te dão mais mobilidade e te salvam em casos de arenas com piso de lava, assim como o sistema de aquecimento te pune, te obrigando a manter um radiador bom em dia com seu mecha, quase como algumas áreas em jogos da série Souls, em que você vai a um pântano e prefere se preparar comprando alguns antídotos para o veneno.

No Armored Core 2, as formas de vida pareciam robôs, já no 3, foram remodeladas, para se parecerem mais com vidas orgânicas alienígenas como deveriam ser.

No PS2, os games receberam mudanças significantes com relação ao PS1, mas ainda no PS2, o Armored Core 3 traz muitas mudanças tanto gráficas (modelos 3d de equipamentos e partes), como um som muito mais realista.



Ainda no PS2, tivemos Armored Core Silent Line e Armored Core Nexus, que são games que dividem fervorosamente as opiniões dos fãs da série, ou você ama, ou odeia. Mudanças nos menus meio que voltam atrás, te fazendo gastar mais tempo na customização. Apesar de terem muitas peças, o game te limita nas escolhas, balanceando a dificuldade; espadas laser são muito mais difíceis de se usar, tornando-as meio descartáveis; metralhadoras e rifles não atiram mais continuamente.



Se seu mecha sobreaquecer, isso levará ao processo de reiniciar o sistema do mecha, o que é morte certa.

Nexus se passa certo tempo após os últimos games da série. A humanidade está bem, mas mantém a mesma dinâmica de briga de poder e conluio entre grandes organizações.



O último título do PS2 Armored Core: Last Raven é um alívio misturado com uma pontada na safena. O game reverte todas mudanças retrógradadas que o último game fez, mas, ao mesmo tempo, usa uns efeitos medonhos que tornaram os gráficos estranhos demais.



O game ficou mais rápido, você meio que desliza e flutua de certa forma meio imprecisa, mas, com o tempo tende a se acostumar e gostar. A gravidade parece muito mais precisa, mísseis mais destrutivos e fáceis de desviar, dando mais ênfase à habilidade do jogador.

Se tu destruir um inimigo muito perto, toma dano o que vai te encher o saco depois de algumas horas. As missões estão com desafios muito bem divididos, fazendo o jogador usar todo tipo de recurso na dose certa como hover legs, visão noturna entre outros. A arena voltou muito melhor. Poucos estágios com level design chato, e finalmente se desprende da bolha de "corporações lutando por poder". Os diálogos voltaram, e as conversas sem sentido com os navegadores também, esse é definitivamente o jogo mais difícil da série, com muita informação sobre tudo que acontece, referenciando jogos anteriores, construindo uma lore rica, com uma profundidade no mesmo estilo Dark Souls.

Finalmente no PS3 Armored Core 4, que ironicamente é outro reboot da franquia, deixa as batalhas ainda mais intensas, oferece uma liberdade de customização admirável, porém uma jogabilidade extremamente linear, possivelmente o game mais linear da From Software. Tu não tem nada de exploração, apenas segue missões em ordem para terminar o game e repetir, e uma motivação para jogar de novo no modo hard, cuja importância varia de jogador para jogador, já que honestamente não é todo mundo que é tarado por peças únicas e grindar para ficar apelão no jogo.



Contudo, a dificuldade no modo hard é muito bem projetada. Diferente dos games anteriores que só tornavam inimigos mais resistentes e perigosos, agora os desafios mudam drasticamente, oferecendo uma aventura praticamente nova, e como de costume trazendo mais diálogos e expandindo a lore do game. Ainda assim, não é todo mundo que vai jogar ela.

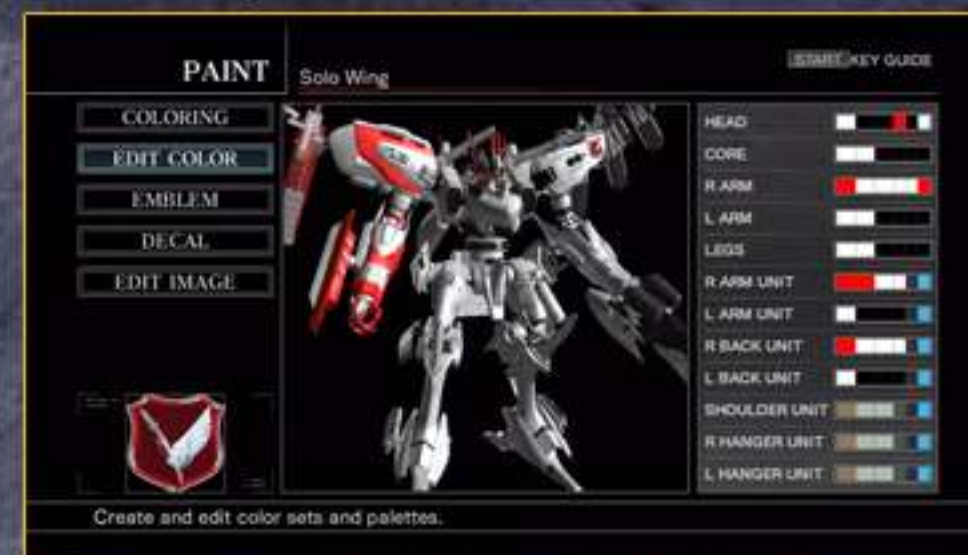
E só uma nota pessoal a trilha sonora desse jogo é boa demais!



Seguindo para Armored Core: For Answer? temos uma melhoria muito significativa nesse novo modelo do jogo. Armored core é como um vinho, que conforme o tempo passou foi mudando e se tornando cada vez mais gostoso.

Como continuação direta de Armored Core 4, For Answer? está em um ritmo maior, agora tu pode se sentir quase em uma abertura de um anime de Gundam:

Porradaria e tiroteio de mecha frenético, quantidade satisfatória de inimigos, de forma que tu vai avançando fatiando e explodindo tudo com muita fluidez. São os comandos do AC4, porém com muitas melhorias.



Os controles são mais precisos, de maneira que há uma fluidez genuína no combate, fazendo do 4 uma ótima porta de entrada, e o For Answer?, uma graduação de respeito na player skill do jogador. Uma das novas mudanças na gameplay é o sistema de assault armor, que te permite fazer uma série de explosões à tua volta, mas acabando com seu escudo, de forma que tu toma essa ação para se ver livre de inimigos próximos e escapar completamente suscetível a qualquer tiro ou porrada. Alguns inimigos também têm esse sistema, o que é um dos pontos que faz com que a esquiva seja muito valorizada e os jogadores se desenvolvam muito com o game, enfrentando bosses gigantes, todos únicos e com suas estratégias. Se vocês achavam que era de Demons Souls e Dark Souls que vinham as estratégias absurdas de macetar os chefes, não viram nada! Esse é um jogo com muito aprendizado e cheio de truques.

O jogo também conta com um sistema de aliados que podem ser levados ao campo de batalha, porém tu precisa dividir os ganhos com eles, em geral For Answers? é muito bom e todos deveriam jogar!



Armored Core 5 é uma sequência indireta de Armored Core 4 e For Answers?, com um foco em jogatina online, arenas de até 20x20 jogadores, um modo co-op fajuto e mixuruca, menos missões single player que os games anteriores por se ter foco em multiplayer. Armored Core 5 tenta dar um passo gigantesca e maior que sua perna, tropeçando em um multiplayer nem tanto funcional e com uma ideia modulada em um semi MMO.



O jogo falha miseravelmente em ser didático, fazendo com que jogadores novos se afastem. Existem inúmeras barreiras que surgem dessa concepção de multiplayer que acabam, de uma forma ou outra, tornando muito árduo o acesso aos conteúdos legais. Talvez seja difícil começar para qualquer um hoje em dia, sem servidores e escondendo alguns desafios que têm potencial de serem os melhores da série em um multiplayer que não existe mais, uma experiência que hoje em dia até é mais fácil de se ter em jogos tanto em PC quanto em consoles, mas na época era uma experiência que lembrava muito MMORPGs com chamada de voz.

O level design tem uma evolução significativa, criando ambientes mais expansivos que podem ser usados de muitas formas para matar inimigos sem ser atingido, pegar eles de surpresa, porém essa melhoria acaba sendo muito obscurecida pelos comandos que não são mais tão naturais e fluídos, e uma ação que não mantém ritmo como nos jogos anteriores.



Tempo de load já era um aspecto que segurava o jogador, mas agora está um tanto pior. A trilha sonora continua maravilhosa.

Armored Core Verdict Day, construído em cima do Armored Core V, às vezes parece uma espécie de expansão. As mudanças nas inteligências artificiais fazem com que tu consiga aproveitar muito melhor, o que torna o multiplayer mais acessível, mas ainda é um game pouco didático, os menus são difíceis de se navegar, a lore presa da mesma forma que nos games anteriores, muitas missões aqui são bastante limitadas e ignora as diferenças apresentadas no Armored Core V, porém o visual da série nunca esteve em melhor forma. Com animações muito mais impressionantes, o jogo está magnificamente lindo, mas muita da sensação de velocidade que tinha no 4 faz uma falta tremenda aqui, mas ainda é muito mais palatável que o Armored Core V.

O FUTURO DA SÉRIE!

Armored Core tem tudo para ter um futuro brilhante. O estúdio nunca teve uma tecnologia tão avançada em mãos, bem como tantos recursos. Os consoles atuais, assim como PCs, são capazes de oferecer gráficos deslumbrantes, inclusive com melhorias na jogabilidade. O mundo inteiro está curioso com relação a ele. Elden Ring levou a premiação de jogo do ano, eu pessoalmente espero muito da experiência de mundo aberto apresentada em Elden Ring, e missões com level design, assim como puzzles muito bem elaborados, equipamentos baseados em funções como nos últimos jogos da série, além de inimigos com diversos macetes e truques.

Programador, Publicitário quando não estou na twitch, crio conteúdo à cerca de RPG'S assim como Square Enix e Nintendo.

www.twitch.tv/danisor



Elmo e caneta



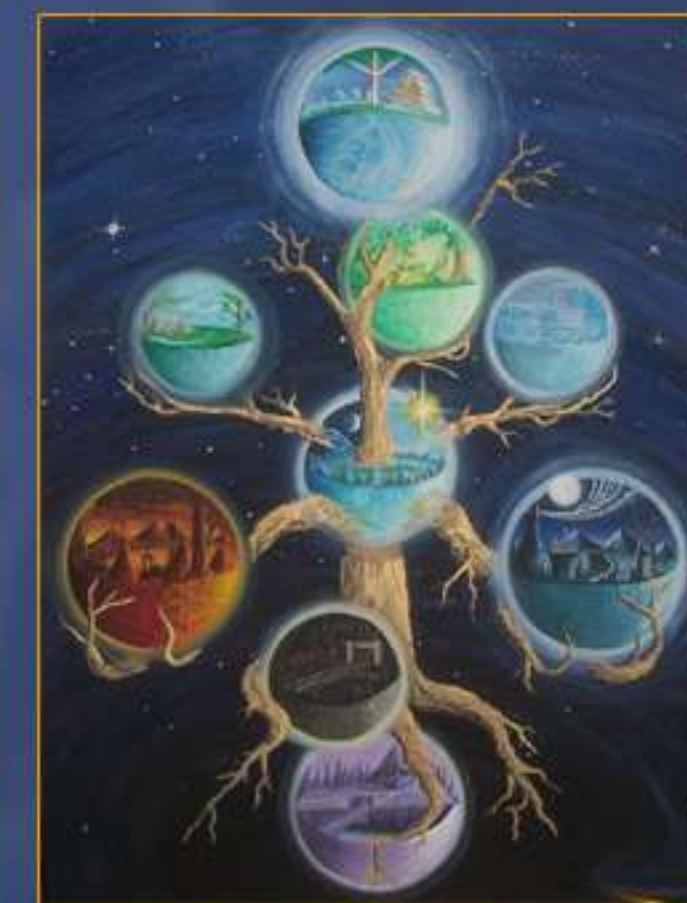
Tempos Difíceis

Durante o ano de 2021, quando muitos ainda estavam submetidos à clausura e ao tédio por conta da pandemia que assolou o mundo por praticamente dois anos, as opções de entretenimento e interação social ficaram limitadas ao que poderíamos fazer em casa. Alguns escapavam dessa monotonia forçada com meios disponíveis: livros, jogos, streaming de filmes e séries, ou até mesmo se aventurando a cultivar e aprender hobbies.

Nesse período difícil, algumas coisas boas acabaram vindo à tona, como novidades. Talvez se não fosse por essa fase, jamais teríamos descoberto algo interessante e divertido que acabou reunindo antigas amizades e cultivando novas. Estou falando do jogo de sobrevivência que teve os holofotes sobre seu nome: **Valheim**.



O game conseguiu o recorde de vendas de 2021, sendo o jogo mais vendido daquele ano, mesmo em acesso antecipado e com certos aspectos que ainda precisavam ser polidos pelo pequeno time de desenvolvedores suecos, que não esperava que sua obra explodisse em sucesso de uma hora para a outra. Mesmo incompleto, Valheim se mostrava bastante promissor, com suas interessantes mecânicas de surviving que faziam o jogo ser um tanto desafiador no começo. Entre esses desafios, o personagem estava suscetível às forças da natureza no “décimo mundo da mitologia nórdica” (na mitologia de fato, são nove mundos).



A temática que envolve o jogo é bastante realista de modo que o personagem poderia sofrer dano e até mesmo morrer esmagado por uma árvore enquanto a estivesse cortando para recolher recursos; uma fogueira em local fechado o faria sufocar ou até mesmo o fogo apagar por conta da fumaça; há a necessidade de coletar alimentos, caçar e manter a vitalidade e a estamina em bons níveis; sem falar que uma das partes mais divertidas é explorar e construir.



Eu trago notícias!



Com esse sucesso, os desenvolvedores aumentaram seu time, e gradualmente foram trazendo complementos ao jogo. Contudo, as atualizações eram, em sua maioria, pequenas, sendo a primeira grande atualização, ainda no ano de 2021, Heart and Home, aumentando as opções de construções. Agradando muito aos jogadores que gostavam desse lado de explorar a criatividade para construir.

Apenas em fevereiro de 2022, a atualização Frost Caves trouxe algo mais exploratório e pequenos novos desafios. Todos os jogadores aguardaram ansiosos uma atualização que parecia nunca ficar pronta, a inclusão de um novo bioma: as Mistlands, que, para a alegria de muitos jogadores (e até alguns que haviam desistido de esperar), teve seu lançamento ainda esse ano, no mês de novembro.



Afinal, o que são as Mistlands?

Em Valheim, até então, os jogadores tinham apenas cinco biomas para explorar e coletar recursos exclusivos para poder evoluir em criação de itens melhores e edificações: prados, floresta negra, pântano, montanhas e planícies. Não havia mais nada diferente para os jogadores antigos.

Agora, com essa nova atualização, não foi apenas um bioma adicionado, mas novidades que trouxeram novos materiais, itens e edificações; npc's, novos inimigos e um boss novo "The Queen" (A Rainha).



Muitos, antes da atualização das Mistlands, já existiam, e poderiam ser encontrados enquanto se explorava o mundo de Valheim por terra ou mar, chegando a ser facilmente confundido com o pântano, depois se tornou literalmente um bioma vazio até que os desenvolvedores terminaram a construção.

Ficando extremamente diferente da ideia original, antes com árvores retorcidas, caveiras gigantes e teias de aranha, agora um terreno rochoso de difícil acesso cheio de criaturas insetoides gigantes e mortíferas.

Um grande acréscimo feito nessa atualização são anões npc's que se atacados se tornam imediatamente inimigos nada fáceis de combater.

Com certeza, Mistlands irá trazer velhos jogadores para novas aventuras e tornará o jogo ainda mais atrativo para quem ainda não se aventurou pelo mundo desafiador de Valheim.



Olá meus caros, sou a Sabrina, também conhecida como Medievalíssima no Instagram, minha página de história medieval. Além da Idade Média, uma assídua apreciadora de jogos.

www.instagram.com/medievalissima_fief





Emoções

Todo mundo me pergunta por que gosto tanto de Gundam, hoje decidi responder aqui na revista. Pancadaria de robô gigante é ótimo! Acho que todos concordamos com isso, e Gundam é um pacote completo.

Não costumo ter muitas emoções na vida, acho que sou assim, fechadão, e acabo esquecendo delas, mas quando assisto Gundam, consigo lembrar de como é sentir alguma coisa de novo, parece que todas as emoções que eu guardo são destrancadas. Eu poderia falar da série toda, afinal, assisti tudo, mas, o anime da vez é **Mobile Suit Gundam: Witch from mercury**.



Quando digo que Gundam é muito carregado emocionalmente, não é brincadeira. Essa série teve um prólogo antes do lançamento dos episódios, que até pode fazer alguém chorar, ou, pelo menos, ficar abalado psicologicamente.

Além de toda essa carga psicológica, o anime entrega aquela antiga rixa entre Terrano e Espaciano, confrontos políticos e um background ainda não visto: o fato de se passar em uma escola. Gundam seed não conta!!!



Todos os assuntos são resolvidos por duelos na escola, nos quais cada piloto escolhe o que quer ganhar, incluindo casamento. Assustador não é?!

Tudo isso se passa em uma linha diferente de tudo que já ocorreu em Gundam, o nome dessa linha é Ad Stella. Em outra ocasião posso trazer páginas explicando essas linhas do tempo, como U.C, F.C e A.C.



Protagonista dessa vez é uma menina, o contrário de todas as outras séries:

SULETTA MERCURY

Dublada por: Kana Ichinose



A primeira heroína de Mobile Suit Gundam: The Witch From Mercury é uma jovem espacial de 17 anos, estudante do segundo ano no departamento de pilotagem, que se transferiu para a Escola de Tecnologia Asticassia. Ela é uma das duas sobreviventes do Incidente Vanadis, que causou a morte de todos os membros da Ochs Earth Corporation e o término da tecnologia "Formato Gund" anos atrás. Em Mercury, ela treinava para ser piloto de Mobile Suit desde muito jovem e mais tarde foi para a academia. Além disso, mostrou-se uma garota tímida com problemas para se comunicar com outras pessoas além de sua mãe.

MIORINE REMBRAN

Dublada por: Lynn



Uma estudante espacial do segundo ano, academicamente distinta, no departamento de estratégia de gerenciamento. É filha única de Delling Rembran, presidente do Grupo Benerit e do Conselho Escolar. Sua falecida mãe era botânica, e Miorine mantém uma pequena estufa no terreno da escola em sua memória. Ela tem um forte sentimento de rebeldia em relação ao pai, pois ele mal a reconhece.

Citarei apenas essas 2, caso queiram conhecer os demais personagens recomendo que assistam o anime, não quero estragar a surpresa de ninguém!

Agora precisaremos entrar em alguns detalhes como formato Gund, Incidente Vanadis e Ochs Earth Corporation.



Formato Gund

Originalmente, o GUND era uma tecnologia médica destinada a ajudar com disfunções físicas causadas pelo ambiente espacial. No entanto, quando o Instituto Vanadis, o principal pesquisador do projeto, foi adquirido pela Ochs Earth, o GUND foi reaproveitado para mobile suits militares. Havia um problema: uma grande tempestade de dados que acabava por colocar em risco a saúde dos pilotos.



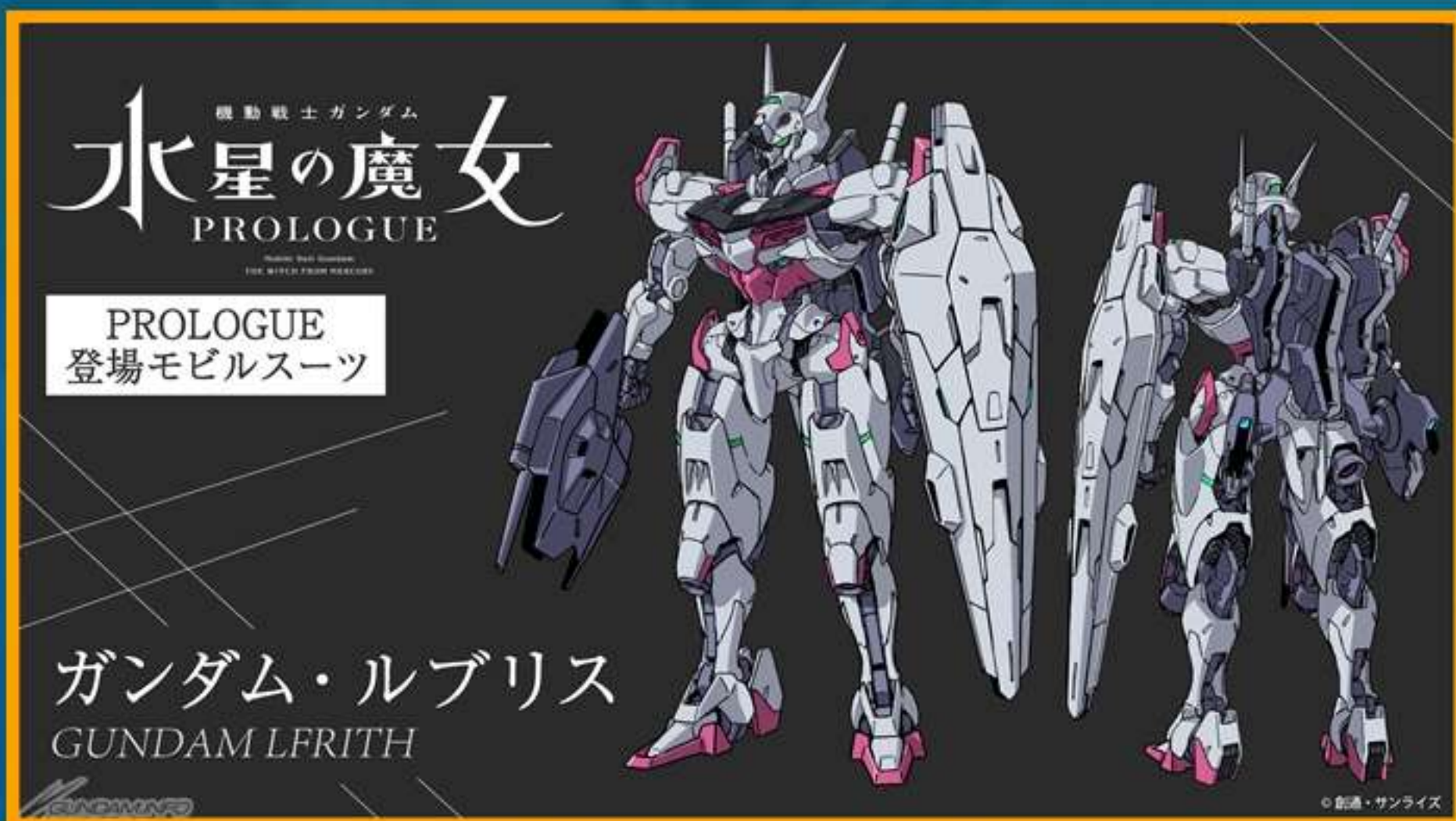
Ochs Earth Corporation

A Ochs Earth Corporation é a principal produtora dos mobile suits conhecidos como GUND-ARMS, popularmente conhecidos como "Gundams", que são operados através de uma ligação entre os pilotos à máquina com o formato Gund. No entanto, a empresa foi fortemente criticada pelo público devido à tensão mental, muitas vezes fatal, que a operação das máquinas causava nos pilotos, fazendo com que ganhassem o apelido de "Bruxas".

Com o desenvolvimento dessa arma, uma guerra entre terranos e espaciano era eminente. Logo, a Earth Corporation buscou agressivamente a criação de uma nova unidade que eliminaria os efeitos colaterais dos Gundams, o XGF-02 Gundam Lfrith, antes que o conselho tomasse medidas contra eles. Sua corporação filha que originalmente desenvolveu o GUND FORMAT para fins médicos, o Instituto Vanadis, foi encarregada do projeto, operando a partir de suas instalações no asteroide Fólkvangr.

Incidente Vanadis

O acontecimento anterior nos leva ao nosso próximo tópico: o incidente. Antes que o projeto pudesse ser concluído, o conselho tomou medidas extremas, assumindo à força o controle da Earth Corporation sob as leis administrativas de negócios e fundando o Grupo Benerit para supervisionar o desenvolvimento futuro de mobile suits. Ao mesmo tempo, o recém-nomeado presidente do grupo, Delling Rembran, ordenou um ataque não autorizado, assassinando a principal cientista do projeto Gundam, Dra. Cardo Nabo, e matando a maioria da tripulação. No entanto, a piloto de testes do projeto, Elnora Samaya, e sua filha, Erich Samaya, conseguiram escapar usando o Lfrith.



E essa é a trama do novo anime da Sunrise, Mobile Suit Gundam: the witch from Mercury. Agora que conhecemos a obra, que tal saber sobre os responsáveis pela mesma?



Equipe

Direção:
Hiroshi Kobayashi (Kimi no Iru Machi, Kiznaiver, Spriggan) está dirigindo o anime na Bandai Namco Filmworks/Sunrise.



Co-direção:
Ryo Ando (Entrevistas com Monster Girls, Double Decker! Doug & Kirill).



Composição e roteiro:
Ichiro Okouchi (Code Geass, Princess Principal, Sk8 the Infinity).



Character design:
Mogumo é creditado pelos desenhos de personagens originais, e Marie Tagashira, Juro Torida e Hirotoshi Takaya desenham os personagens para animação.

Composição da música:
Takashi Ohmama (Castle Town Dandelion, Mobile Suit Gundam Twilight AXIS).

Diretor de arte:
Ayumi Satō
Design de arte:
Tomoaki Okada, Kenichi Morioka, Kazushige Kanehira, Junichirō
Tamamori, e Yasuyoshi Uetsu.

Cores:
Kazuko Kikuchi.
Direção de cg 3D:
Shinichi Miyakaze.
Diretor de fotografia:
Shōta Kodera

Editor:
Kengo Shigemura.
Diretor de som:
Jin Aketagawa.

Designers mecânicos:
JNTHED, Kanetake Ebikawa, Wataru Inada, Ippei Gyōbu, Kenji
Teraoka e Takayuki Yanase. Shinya Kusumegi, Kanta Suzuki e
Seizei Maeda.

Coordenador mecânico:
Ryōji Sekinishi.
Diretor técnico:
Yohei Miyahara.
Pesquisador de ficção científica:
Yūya Takashima



O anime ainda não acabou no momento em que estou escrevendo, mas a revista lança em janeiro e provavelmente se forem 12 episódios, vai estar completo para todo mundo assistir sem precisar esperar. Assistam e depois me contem o que acharam.





Recomendações!

Hyouken no Majutsushi ga Sekai wo Suberu

Sinopse:

Todo mundo conhece o soldado mais poderoso, o Ice Blade Wizard, que levou o país à vitória há três anos, mas poucos sabem seu nome verdadeiro: Ray White. Depois de superar uma guerra sangrenta, Ray se matricula na Arnold Academy, pronto para experimentar uma vida normal, um luxo que ele nunca teve.

Episódios: 12 • Duração: 24 min.

Estúdio: Cloud Hearts



Kidou Keisatsu Patlabor

Sinopse:

A serie é baseada no mangá de nome Kidou Keisatsu Patlabor, do autor Masami Yuuki. No ano de 1997 e a humanidade desenvolveu robôs para auxiliar no trabalho mais pesado. Os Labors, então, começam a ser usados também para o crime e, por isso, o Departamento da Polícia Metropolitana de Tóquio cria a Seção 2 de Veículos Especiais, conhecida como Patlabor.

Episódios: 47 • Duração: 23 min.

Estúdio: Bandai



Turn A Gundam

Sinopse:

Esta história se passa milhares de anos no futuro. Os povos da Terra esqueceram as guerras espaciais do passado, voltando a uma existência pré-industrial. Mas os colonos lunares conhecidos como a Raça da Lua, que mantiveram sua alta tecnologia, agora planejam tomar seu planeta mãe para si.

Episódios: 50 • Duração: 23 min.

Estúdio: Sunrise, Nakamura Production





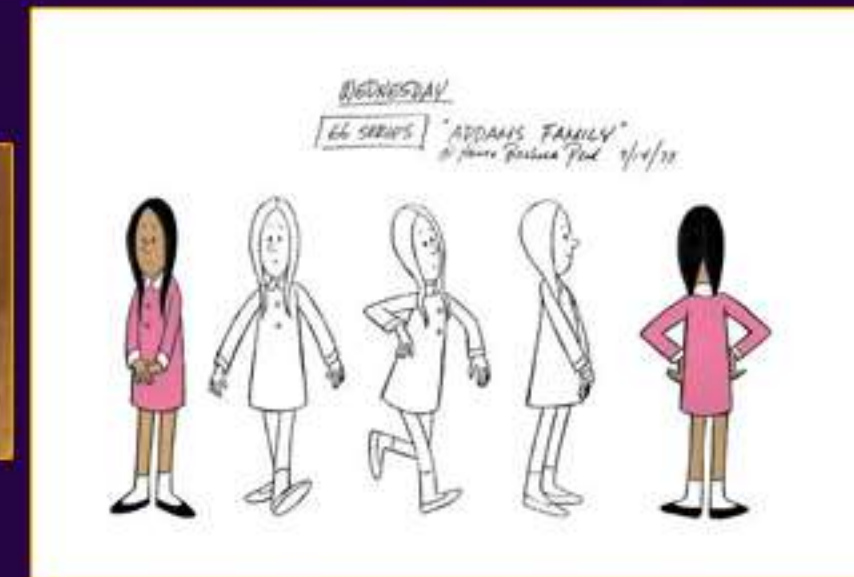
Wandinha Addams revivida em série da Netflix

Para quem não sabe, a personagem que conhecemos como Wandinha Addams, no original é chamada de "Wednesday Addams"; é uma das integrantes principais do elenco da famosa Família Addams, que foi criada pelo cartunista norte-americano Charles Addams para o jornal The New Yorker.



Wandinha apareceu animada na TV e no cinema, pela primeira vez, respectivamente em 1973 e 1992. É descrita como pálida, morena e sombria, tendo uma fascinação nada usual pela morte e por artefatos macabros.

No episódio piloto da série, tinha apenas seis anos de idade. Foi interpretada pela atriz estadunidense Lisa Loring na série original. Nas séries animadas por Hanna-Barbera, foi primeiramente dublada por Cindy Henderson e posteriormente por Debi Derryberry.



A atriz que interpretou Wandinha nos filmes 1 e 2 da Família Addams foi Cristina Ricci. Outra curiosidade é que durante um crossover com Scooby doo, em The new Scooby-doo movies, na versão brasileira, a personagem foi chamada de Venenilda Addams.



No Brasil, Wandinha já teve algumas dubladoras como Gilza Mello, Marli Bortoletto, Adriana Torres, Bruna Laynes e Aliomar de Mattos (N.A. não deu para saber exatamente todas as dubladoras).



A dublagem brasileira dos personagens clássicos conta com Marianna Alexandre, dublando a Wandinha; Mabel Cezar, como Morticia; Hélio Ribeiro, como Gomes; Mário Tupinambá, como tio Chico.

A história acompanha a personagem nas investigações sobre uma série de assassinatos sobrenaturais pela cidade. Wandinha é adolescente e estuda na Academia Nevermore, uma escola onde ela está aprendendo a dominar suas habilidades paranormais.



Agora indo ao que realmente interessa, neste ano de 2022, a Netflix tem uma nova produção que está revivendo Wandinha Addams. A série leva o nome da personagem e foi escrita pelos roteiristas Alfred Gough e Miles Millar, que também participaram dos roteiros de Smallville.

A direção ficou com o talentosíssimo Tim Burton, conhecido por filmes como os Fantasma se divertem; Edward mãos de tesoura; Batman, o retorno; O estranho mundo de Jack, Noiva Cadaver, A fantástica fábrica de chocolate...e tantos outros. A série é estrelada pela atriz norte-americana Jenna Ortega, no papel da icônica Wandinha (Wednesday no original).

Ao longo da série, ela passa por um processo de amadurecimento, apoiada por sua mãe, Morticia Addams, interpretada pela atriz Catherine Zeta-Jones. Conforme Wandinha se aprofunda nos mistérios que circundam a cidade, acaba descobrindo que algo sobrenatural envolveu seus pais há 25 anos. Então, precisa equilibrar relações novas e complicadas com sua peculiar personalidade sagaz, fria e sarcástica.



GUNPLA®

MADE IN JAPAN

Lançamentos de janeiro



HG 1/144 Michaelis
Series: Witch from mercury
Price: 1,760 Yen
Release Date: January 2023



P-Bandai: HG 1/144 Sleggar's GM
PRICE: \$23 USD
USA RELEASE DATE: JANUARY 2023
Series: --



MGSD Freedom Gundam
Release Date: January 2023
Price: 4,290 Yen
Series: --



P-Bandai: HGUC 1/144 RX-80RR Red Rider
Release Date: October 2022 [lote 2:
January 2023]
Price: 2,585 Yen
Series: --

Revista Taverna n-8

f @revistataverna

🐦 @tavernajeff

📷 @tavernarevista

Acesse: tavernarevista.blogspot.com

