

Ainda nessa edição Super Catboy, Alterium Shift e animes.

REVISTA

n-11

LAVERNA



Toku o que?



Atelier Marie Remake



Crimson Tactics



Front Mission 1st

ARMORED CORE VI
FIRES OF RUBICON

Jogo de mecha
definitivo!

SEA OF STARS



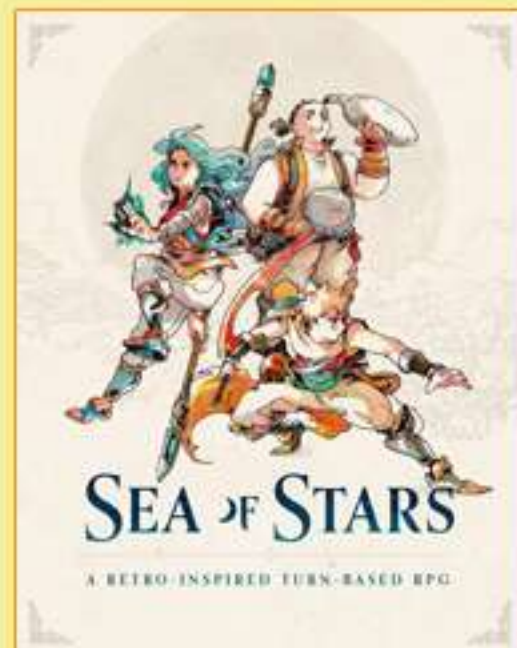
Valere



Zale



Sea of Stars é um RPG baseado em turnos inspirado nos clássicos. Conta a história de dois Filhos do Solstício que combinarão os poderes do Sol e da Lua para realizar a Magia do Eclipse, a única força capaz de afastar as criações monstruosas do alquimista maligno conhecido como The Fleshmancer.



Top 4:
favoritos
dos
leitores!

THE KING OF FIGHTERS '98 THE SLUGFEST



Hero -50%
Fatal Fury -25%
Art of Fight -12,5%
Ikari Warriors-12,5%

Equipe

Direção:

Jeff Hahn

Co-Direção:

Redação:

Toscocast(Matérias)

J. B. Hahn (Revisão)

Arte:

Jeff Hahn

Colunistas:

Toscocast

Colaboradores:

Danzyn

Streamer convidado:

Sol_Fatguy

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

Alterium Shift

Queimando a tv

Tokusatsu

Nintendo 64

Crimson Tactics

Atelier Marie Remake

Armored core 6

Front Mission remake

Isekai | Real world

Super Cat boy

Agradecimentos:

Bandai Namco Brasil

Black Marsh Studios

Koei Tecmo Games

Assemble Entertainment

Gravity game arise



A narrativa é um dos destaques do jogo, trazendo uma mistura intrigante de elementos de fantasia e mistério. Os jogadores são levados a um mundo onde a realidade e a ilusão se entrelaçam, e cada escolha afeta o desenrolar da história. As decisões morais e as interações com personagens desempenham um papel crucial, dando profundidade à trama e permitindo múltiplos desfechos.



O que é antigo se torna novo novamente

A indústria dos jogos está sempre em constante evolução, mas de vez em quando, um título surge para nos lembrar das raízes do passado e ao mesmo tempo nos surpreender com uma abordagem fresca. Em Alterium Shift, a nostalgia encontra a inovação em uma experiência que resgata elementos clássicos dos jogos de aventura, ao mesmo tempo em que introduz mecânicas modernas.

É evidente que a equipe de desenvolvimento se inspirou nos clássicos do gênero de aventura. A estética pixel art e a trilha sonora envolvente imediatamente evocam a sensação de jogos do passado, criando uma atmosfera nostálgica que os jogadores veteranos apreciarão.





Uma das mecânicas centrais de Alterium Shift é a capacidade de viajar no tempo. Essa mecânica não é apenas uma adição divertida, mas também influencia diretamente a jogabilidade e os enigmas a serem resolvidos. Os jogadores precisarão explorar diferentes épocas para desvendar mistérios e progredir na narrativa, adicionando uma camada de complexidade à experiência.

Enquanto o jogo abraça muitas características do passado, também busca inovar nas áreas certas. O sistema de combate estratégico mistura elementos familiares com mecânicas modernas e agrada tanto aos fãs de jogos clássicos quanto aos jogadores contemporâneos.



Alterium Shift é uma carta de amor aos jogos de aventura clássicos, envolvendo os jogadores em uma jornada que mistura elementos de narrativa rica, explorando viagens no tempo e estratégias de combate. Combinando o velho com o novo, o jogo promete ser uma experiência envolvente tanto para os fãs de longa data quanto para os novos jogadores que desejam uma pitada de nostalgia com um toque contemporâneo. Este título mostra que, às vezes, olhar para trás é a maneira perfeita de avançar.



Queimando a TV



Sempre que venho publicar algum texto procuro citar um ou outro detalhe do jogo casado com minhas vivências nas jogatinas da vida. Dizendo isso, preciso afirmar que nada se compara, até então, lá pelos idos do natal de 1995, com o tipo de imersão que esse game me proporcionou. Incrível! Para quem era acostumado a ver jogos de cima, tal qual uma mesa de botão, movimentação limitadíssima de jogadores, padrões de times e táticas estáticos e etc... Observar características semelhantes ao ambiente que o futebol real proporcionava era surreal.

Forte Bomba!!!



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (DELUXE!), sem sombra de dúvida, é o melhor futebol na era 16 bits. O jogo é praticamente o que hoje se enquadraria em uma dlc do primeiro game da franquia no Snes, onde houve melhorias e algumas novidades. Dito o meu encantamento pelo game, prefiro continuar o texto em tópicos para tentar convencer alguém a dar uma bela espiada nesse título, obviamente, caso ainda não conheça essa obra de arte.

Modos de Jogo

Open Game – Amistosos entre amigos (o que bombava nos anos 90), o famoso multiplayer local. O legal é que havia a possibilidade para até quatro participantes nas partidas. Além disso, era possível enfrentar o computador ou simplesmente fazer uma partida entre computador vs computador

Short League – Liga entre até 6 players.

Short Tournament – Torneio entre até 8 players.

Scenario – Tá aí um lance que era desafiador. Você era colocado em um possível cenário em 12 partidas pré-definidas. Cada uma dessas partidas já tinha uma situação definida, cabia a você reverter a situação vencendo o jogo. Por exemplo: Partida Itália 1 x 2 Croácia. Você tinha um escanteio a favor e o objetivo de vencer o jogo com apenas 1 minuto e 14 segundos restantes, mais acréscimos.

Penalti Kick – Disputas de pênaltis entre multiplayers locais ou entre Cpu.

International – A Copa do Mundo. Existia uma classificatória semelhante a eliminatórias antes da Copa. Classificando-se, você chega aos grupos do mundial.

World Series – Enfrentamento de pontos corridos entre todas as 36 seleções do game com ida e volta.

Training – Modo de treinamento.



Customização

Diferencial importante no jogo:

- Você poderia escolher o juiz que apitaria a partida. Se as regras seriam as oficiais ou não (se existiriam faltas ou impedimentos, por exemplo).
- Tempo de jogo (3, 5 ou 7 minutos).
- Nível de dificuldade da CPU ou do goleiro CPU entre Nível 1 (easy) e Nível 5 (hard).
- Condição climática (sem chuva, chuvoso ou com NEVE!).
- Escolha de estádios (8 estádios, inclusive com diferenças de desenhos entre os campos de jogo e BGM de torcidas).
- Condição física (bonequinhos felizes ou cansados).
- Quantidade de jogadores que iniciariam a partida (entre 11 e 7 jogadores).
- Customização de escalões, formações e mentalidade tática da equipe (inclusive com o jogo em andamento).
- Reposicionamento de 1 jogador ou o time todo de maneira manual.
- Customização de uniformes (saudades!)
- Cobradores de falta, escanteios e pênaltis.



Gameplay

A fluidez do jogo, para a época, era absurda: a mobilidade do jogador era livre e total. Os efeitos na bola eram astronômicos (o chute poderia fazer uma curva de quase 360°). Isso deixava o jogo divertidíssimo. O ângulo da câmera no padrão "TV" também dava um aspecto de realidade para as partidas.



As partidas iniciavam com o clássico "cara ou coroa" que o árbitro realiza para definir quem sai com a bola ou qual lado do campo quer escolher. Foi o primeiro jogo que percebi um cuidado com o trio de arbitragem. Ele aparecia no campo de jogo concomitantemente com os jogadores das seleções.



No Winning Eleven do Ps1, que era estrondosamente mais evoluído e uma continuação clara do ISS, o trio de arbitragem não aparecia em campo com o jogo rolando. Carretilhas, toques de letra, balão, embaixadinhas, defesas plásticas, comemorações no telão do estádio, tudo isso fazia parte das partidas.

Jogadores

Como não havia licenças dos jogadores, a saída foi adotar nomes genéricos aos jogadores e foi aí que o jogo criou ídolos dos games idolatrados até hoje.

- Allejo/Bebeto (Brasil) – Aqui é um erro histórico (a meu ver), pois, o Romário era mais artilheiro que o Bebeto.
- Sieke/Jürgen Klinsmann – Mito dos mitos da grande área. Jogador que mais gostava desse game.
- Capitale/Batistuta – Chutava mais forte que o Kojiro Ryuga.
- Furte/Caniggia – Driblava mais que o bruxo.
- Premoli/Maldini – Não passava nem sinal de Wi-Fi na zaga.
- Van Wijk/Gullit – Chutaço e bom passe.
- Ewing/Alexi Lalas – O zagueiro roqueiro da seleção norte-americana.

O interessante é que alguns desses jogadores tinham uma característica que permitia o seu reconhecimento dentro do campo de jogo (seja pela cor da sua pele, seu cabelo, ou adereços como faixas na cabeça, por exemplo).



Códigos

Juiz Cachorro - O Konami Code está presente no jogo e ele é responsável por um dos truques mais lembrados entre os gamers dos anos 90: o juiz transformado em cachorro. Algo corriqueiro na América Latina é ver cães invadindo o gramado de jogo, mas, ver os caninos mandando na partida era algo estranho e sensacional ao mesmo tempo.

Com o player 2 na tela inicial de apresentação onde aparece o "Press Start" faça o seguinte código: Cima, Cima, Baixo, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, B, A.

Time All Stars – Seleções da Europa (A e B), América, África, Ásia e Seleção do Mundo.

Com o player 2 na tela inicial de apresentação onde aparece o "Press Start" faça o seguinte código: R, Cima, Baixo, L, X, B,

Análise

Trilha sonora - Marcante (10) - Uma mistura de samba com música do programa Silvio Santos.

Gameplay - Sensacional (9,5) - A sensação de estar em campo é incrível! Efeitos na bola que nem Roberto Carlos (o jogador) faria.

Mecânicas - Adaptável (5) - Jogar futebol não é fácil. A nota da mecânica está ligada a dificuldade de gameplay.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



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!





Toku o que?

Mas que título de coluna é esse? Bem, isso pode parecer estranho, mas, na realidade é uma pergunta que sempre ocorre por quem não é familiar ao tema. Séries de Super Heróis Japoneses são conhecidas em terras nipônicas pelo nome de Tokusatsu*.



Origem e Contexto Histórico

A origem do Tokusatsu vem do teatro Japonês, especificamente do Teatro Kabuki e do Teatro Bunraku. O Kabuki (com cenas de ação e luta) advém do século XVII, mas, somente no início do século XXI foi reconhecido como Patrimônio Cultural e Imaterial da Humanidade. Ao longo do tempo forma dessa produção teatral foi se moldando aos novos tempos. Atualmente os espetáculos de Kabuki mesclam mímica, música e realismo.



*Tokusatsu – Abreviação em japonês de “tokushu Kouka Satsuei” ou “filme de efeitos especiais”

O Bunraku (Marionetes) é o teatro de fantoches (ou bonecos) japoneses. Também tem sua origem no século XVII. É uma das formas clássicas do teatro Japonês (tal qual o Bunraku) e também foi reconhecido como Patrimônio Cultural e Imaterial da Humanidade. A técnica do Bunraku no Tokusatsu era muito utilizada principalmente em maquetes (geralmente da cidade de Tóquio que por diversas vezes era atingida por monstros ou explosões grandiosas). Essa utilização de maquetes acabou ficando obsoleta conforme o passar dos anos e o avanço da tecnologia dos efeitos especiais.



Na década de 1940, os intelectuais japoneses estavam preocupados com a modernidade descontrolada e pela crise “moral” que o país atravessava. A cultura ocidental europeia, mas, principalmente, a norte-americana estava superando os valores culturais japoneses.

Em 1942, foi realizada a Conferência da “Superação da Modernidade” (Kindai No Cho-Koku). Os objetivos da conferência eram:

- Devolver o protagonismo cultural japonês ao Japão;
- Justificar a política externa do país (na Segunda Guerra Mundial);
- Reduzir a invasão identitária cultural estrangeira;

Três anos mais tarde, o Japão foi bombardeado com armas atômicas e forçado a se render, perdendo a Segunda Guerra Mundial.

O gênero Tokusatsu seria lançado 9 anos mais tarde (em 1954) com a tentativa de criar heróis próprios do Japão, tentando conter o avanço de heróis estrangeiros e mais: ser um transmissor de mensagens ligadas ao contexto histórico do Japão e do Mundo. Além disso, o gênero Tokusatsu é um importante construtor de metáforas políticas, sociais, econômicas e religiosas.

- Primeiro Filme Tokusatsu
 > Filme Godzilla (1954);



- Primeiro Super Herói live action japonês no cinema > Super Giant (1957);



- Primeiro Tokusatsu da Tv Japonesa > Gekko Kamen (1958);



- Primeiro Tokusatsu exibido na Tv Brasileira > National Kid (1960);



É importante falar também sobre as franquias do gênero Tokusatsu:

- Kaijus;
- Super Sentai;
- Metal Hero;
- Ultraman;
- Kamen Riders;
- Equipes de Resgate;
- Sem Franquia;



Obviamente, citei os mais conhecidos e não irei detalhar um a um. É só para não passar batido por essa divisão de franquias.

Mesmo assim, há algumas metáforas que se repetem, mesmo que não seja na mesma franquia:

- Luta entre bem e o mal;
- Dilemas em ser um "líder" ou o "herói";
- Cooperação em equipe;
- Proteção do Planeta;
- Simbologia de cores (principalmente nos Sentai);
- Monstros;
- Uma organização extraterrestre querendo destruir o Planeta;





Com a ascensão do gênero Tokusatsu no Japão, de uma maneira invertida (se é que possa ser analisado dessa forma), o Tokusatsu forneceu ao longo dos anos algo que era debatido na conferência de 1942:

- Heróis Nacionais;
- Desenvolvimento de produtos para o mercado Japonês e exterior;
- Exportação das séries para todo o mundo;
- Sentimento de Orgulho e pertencimento;
- Fortalecimento da memória coletiva e debates sobre dilemas sociais globais;



Ao final dos anos 1990 (Passados quase cinco décadas desde o seu nascimento), o Tokusatsu já era muito mais um produto comercial propriamente dito, do que um transmissor de mensagens de cunho crítico, político, econômico ou social. Mas isso, fica para um outro texto. Por hoje é isso. Nas próximas edições falaremos de alguns heróis desse gênero tão amado pela geração Manchete!





Ao meu ver, a primeira decisão que a Big N toma para o console da quinta geração vai na contramão do que era notório na época: o CD era a grande novidade e viria pra ficar. No entanto, a escolha para manter o cartucho dando sequência a mídia utilizada nos dois últimos consoles, faz alguém que não conheceu o N64 na época o enxergar hoje como “um console que envelheceu mal”. Vamos dar uma relembração do que ocorreu lá nos longínquos anos 90.

Project Reality e Ultra 64

Esses foram os nomes extra oficiais que Nintendo 64 recebeu antes da oficialização do seu nome. Na verdade, o Project Reality foi anunciado bem antes do Lançamento do Nintendo 64, mais precisamente em agosto de 1993, com o intuito de que a tecnologia seria utilizada em arcades um ano mais tarde e a versão doméstica chegasse no mais tardar em 1995.



Pode parecer besteira comprar um Nintendo 64 em plena década de 20 do século XXI, mas, foi o que fiz. Talvez por uma frustração da adolescência, talvez por uma reparação histórica a algum jogo que não joguei, o certo é que, revisitar o console da Nintendo de 64 bits é um retorno no tempo, uma nostalgia, eu diria até, uma nostalgia estranha de sentir (guarde a informação da Nostalgia estranha, pois, a explicarei mais a diante).

O certo é que a Nintendo acertou em cheio quando lançou o NES, podemos até pretensiosamente falando, dizer que a gigante japonesa saiu vitoriosa da terceira geração de consoles. E o que falar do SNES? Franquias de sucesso foram continuadas na quarta geração dos consoles, e ao meu ver, a Nintendo nadou de braçadas largas na época. São inúmeros clássicos que fazem gamers suspirarem profundamente até os dias atuais.



Em maio de 1994, a Nintendo confirma que a mídia para o Console de 64 bits seria de fato o cartucho, algo que tornaria a mídia muito mais cara (cerca de 10 vezes o valor de 1 CD) e com menos espaço de memória (um arquivo de Conker's Bad Fur Day é de 65 MB, 1 CD continha 700 MB de espaço).

Essa tomada de decisão fez com que franquias migrassem para outros consoles e minguassem alguns gêneros no N64, como por exemplo, jogos de RPG. Isso fez que a Nintendo ficasse refém dos seus jogos exclusivos, e, obviamente, graças a isso (ou não) tivemos jogos maravilhosos no console (falaremos a diante).



A estratégia nessa decisão girava em torno da ideia de carregamentos dos jogos extremamente rápidos e a pirataria ser bem menor (bom, quanto a isso o Ps1 e o Ps2 sofreram de maneira exaustiva, porém, foi isso também que elevou a popularidade da Sony entre os jogadores e hoje a empresa colhe os frutos dessa popularidade).



No meio do ano a empresa anuncia a modificação do nome do console para Ultra 64 e a empresa Acclaim seria o primeiro desenvolvedor de jogos para o novo sistema, inclusive, prometendo uma adaptação dos HQs de Turok: Dinosaur Hunter. No final de 1994, as versões de arcade de jogos do Ultra 64 chegaram aos Estados Unidos (Cruis'n Usa e Killer Instinct).



Acclaim

O ano de 1995 foi frustrante para os que pensavam em colocar as mãos no Ultra 64. O console teve suas primeiras aparições em revistas (como a Nintendo Power, por exemplo) e na E3 de 1995, apenas uma foto com do projeto final foi exibida, mostrando a possibilidade de 4 entradas de controles para o console.

Outra ideia que circulava na época era a possibilidade de lançamento do Console no Japão, Europa e Estados Unidos, algo que, posteriormente não se confirmou, pois, a demanda poderia ser maior do que o esperando ocasionando problemas para a distribuição e logística. Imagine ficar na fila para comprar o console dos sonhos e na sua vez o estoque chegar ao fim. Imaginou? Seria algo certamente frustrante, algo que a Nintendo com a mais absoluta certeza do mundo não queria para o seu fã.

Em 1995 também foi revelado o controle do Ultra 64. Particularmente falando, é um controle bem diferente do que se viu até então: Em forma de tridente (ou sei lá o que poderia se chamar as 3 pontas do controle), os botões X e Y foram para o espaço, dando lugar aos "C-Buttons" uma espécie de direcional amarelo mas em forma de botões (Esses botões acabaram por originar o segundo direcional analógico no controle do Playstation para movimentação de câmera em ambientes 3D). Os botões tradicionais A e B foram mantidos. O Select mandou um abraço e foi de "arrasta pra cima" ficando apenas o imponente botão de Start. Os gatilhos superiores ou "defesas" seguiram L e R buttons. O diferencial em relação a controles da Nintendo foi o inesquecível botão direcional analógico, além do tradicional direcional digital. Obviamente, não podemos esquecer do botão Z que está localizado na parte de trás do controle. Outro ponto importante do controle é o encaixe para o Controller Pak ou o "Memory card" do console.



O ano do Nintendo 64!

Chega o ano de 1996 e a Nintendo leva dois socos na boca do estômago em menos de meio ano: A Square decide migrar seus jogos para o Playstation, pois nele, a capacidade de Memória é mais robusta que no Ultra 64, mesmo que isso exigisse 2 ou 3 CDs para jogar o game de maneira completa. A outra má notícia foi o adiamento do lançamento do console no Japão de 21 de abril para 23 de junho. Estava difícil produzir os semicondutores para o console, e esse empecilho poderia resultar em uma estreia com 300 mil unidades disponíveis para a venda, sendo que a Big N queria 500 mil unidades para o primeiro dia.



Obviamente que na E3 de 1996 e o dono da festa foi Super Mario 64. O Evento foi realizado em maio e elevou hype as alturas. Outro game que ganhou destaque no evento foi o Pilotwings 64.



WATERGATE



MAVERAGE



MAVERAGE





Primeiramente gostaria de agradecer ao Black Marsh Studios por fornecer uma cópia do jogo para esta matéria:

Crimson Tactics: rise of white banner é um RPG tático baseado em turnos, lançado recentemente, que promete uma narrativa política envolvente e cheia de ação que se desenrola através das decisões e ações de seus jogadores. Com desafios e um sistema de dificuldade dinâmico, Crimson Tactics oferece uma experiência de jogo diversificada e imersiva sem comprometer seus intrincados sistemas de classe e equipamentos.



Existem muitos tipos de jogos por aí, mas tem um tipo que quando aparece um título bom, te faz largar tudo que você esta fazendo para jogar, estou, é claro, falando do gênero tactics, mas não qualquer tactics falo do RPG, aquele que tem nível e classe dos seus personagens e uma história marcante.

Conheço vários nesse estilo, Ogre Battle, que eu não tive a chance de jogar ainda, Vandal Hearts, entre outros, mas o grande RPG tático que marcou mesmo foi o Final Fantasy tactics, que ainda jogo uma vez por ano.

E como tenho dito algumas vezes por edição, estamos numa época boa para jogos indies, inclusive RPGs. Hoje gostaria de chamar a atenção de vocês para um jogo chamado Crimson Tactics: rise of white banner, um RPG tático que lembra muito Final Fantasy tactics e apresenta umas mecânicas bem interessantes.

O reino de Wendalle está em apuros! Está dividido por ideais diferentes e inundado por desconfiança. Um cerco leva a uma guerra civil, que ameaça a estabilidade de todo o reino, já que cada ducado compete em uma corrida pelo trono de Wendalle.



Um desses ducados, Swozalta, é governado pelo duque Arsenio Duran, um homem cruel e astuto com um plano sinistro para adquirir maior poder e uma posição mais alta dentro do reino. Ele esmaga todos aqueles que estão em seu caminho, mas um oponente parece elusivo – um pequeno grupo de rebeldes que são persistentes em sua busca para expô-lo e derrotá-lo. No entanto, os poderosos militares do duque estão lenta, mas seguramente, encaminhando essa rebelião, e está se tornando óbvio que seus dias estão contados.



Uma característica notável do Crimson Tactics é o sistema de montarias exclusivo. Os jogadores têm a oportunidade de escolher entre uma variedade de montarias, que vão desde cavalos rápidos até dragões majestosos. Essas montagens não servem apenas como meio de transporte, mas também adicionam elementos estratégicos à jogabilidade, abrindo novos caminhos para abordagens táticas.



Neste RPG, a jogabilidade tática está na vanguarda, apresentando aos jogadores inimigos formidáveis e adaptáveis. Cada decisão conta, e os jogadores devem planejar cuidadosamente seus movimentos para superar os desafios que estão por vir. O jogo recompensa o pensamento estratégico e oferece uma experiência intelectualmente estimulante.

Crimson Tactics apresenta um sistema de classes robusto que oferece aos jogadores uma ampla gama de estilos de jogo para atender às suas preferências. De guerreiros focados a arqueiros habilidosos de longo alcance e magos poderosos, os jogadores podem escolher sua classe desejada e jogar de acordo com seu estilo de combate.

Crimson Tactics: rise of white banner leva os jogadores ao coração de Wendalle, um reino envolto em turbulências políticas. Como protagonista, os jogadores testemunharão o desenrolar do caos, com suas decisões desempenhando um papel vital na formação do destino de todo o reino. O enredo envolvente do jogo segue a vida de vários personagens, fornecendo aos jogadores uma perspectiva única e convincente sobre a luta em andamento.



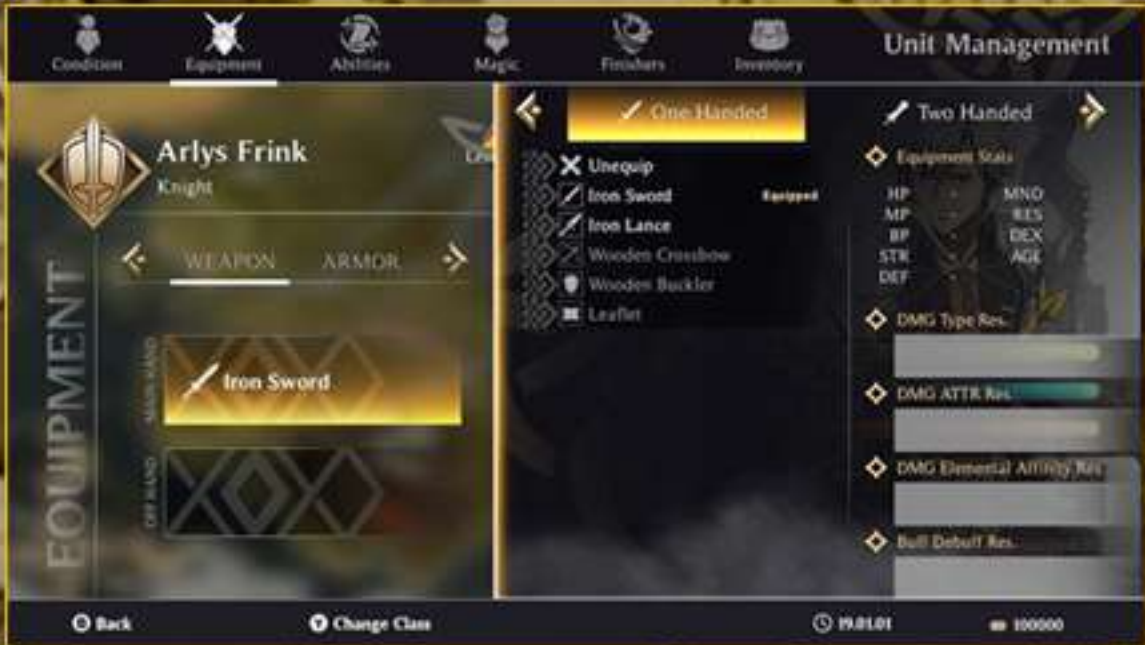
Um aspecto notável do jogo é a capacidade de mudar regularmente as classes de personagens, mantendo suas habilidades únicas. Essa flexibilidade permite que os jogadores experimentem diferentes combinações e adaptem seus heróis para enfrentar desafios ou adversários específicos.

Os mapas táticos baseados em grade do jogo servem como base para diversos estilos de jogo. Os jogadores podem abordar as batalhas com suas estratégias preferidas, seja envolvendo um planejamento meticuloso ou uma abordagem agressiva e frontal. A flexibilidade dos mapas garante que nenhum encontro pareça o mesmo.



O jogo possui um extenso sistema de equipamentos, permitindo que os jogadores misturem e combinem várias armas e equipamentos para se adequar ao seu estilo de jogo. Esse recurso garante uma experiência mais personalizada e otimizada, capacitando os jogadores a prepararem seus personagens para as batalhas que os aguardam.

Crimson Tactics: rise of white banner oferece uma fascinante experiência de RPG tático baseada em turnos ambientada no mundo rico e imersivo de Wendalle. Com seu enredo envolvente e jogabilidade desafiadora, o jogo atende aos entusiastas táticos que buscam uma aventura intelectualmente estimulante. Os diversos sistemas de classes e equipamentos, juntamente com a opção de dificuldade dinâmica, adicionam profundidade à jogabilidade, garantindo uma experiência agradável para jogadores de todos os níveis de habilidade. Entre na pele de heróis corajosos e influencie o destino de Wendalle neste cativante mundo de fantasia.



The Rise of The White Banner



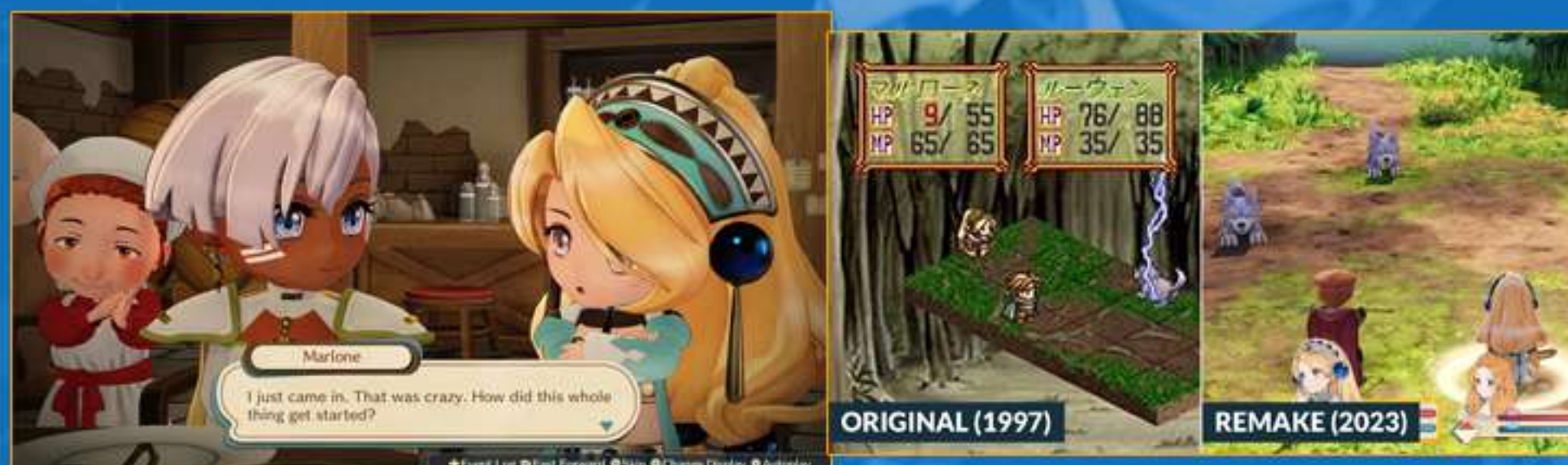
Embora o Atelier Marie Remake mantenha o charme nostálgico do original, não deixa de incorporar melhorias e recursos modernos. A interface foi redesenhada para ser mais intuitiva, facilitando a navegação por menus e processos alquímicos. As mecânicas de jogo também foram ajustadas para proporcionar uma experiência mais suave e envolvente, respeitando o que os fãs adoram na série.



A série Atelier sempre foi reverenciada por sua abordagem única aos jogos de RPG, enfocando a alquimia e a criação. Agora, com o lançamento do Atelier Marie Remake: The Alchemist of Salburg, os fãs têm a oportunidade de reviver as raízes da franquia em um ambiente atualizado.

Uma das maiores atrações do jogo é a capacidade de criar uma variedade de itens, poções e equipamentos através da alquimia. Experimentar com diferentes ingredientes para obter resultados únicos e poderosos é uma parte gratificante da jogabilidade. O remake aprimora essa experiência, mantendo a sensação de conquista ao dominar a arte da alquimia.

A trama do jogo segue Marie, uma jovem alquimista que embarca numa jornada de autodescoberta e aprendizado. O jogo oferece uma mistura única de gerenciamento de tempo e exploração, permitindo que os jogadores se envolvam com NPCs, aceitem tarefas e aprimorem suas habilidades alquímicas. A narrativa equilibra momentos emocionais com toques leves, mantendo os jogadores envolvidos em sua progressão.

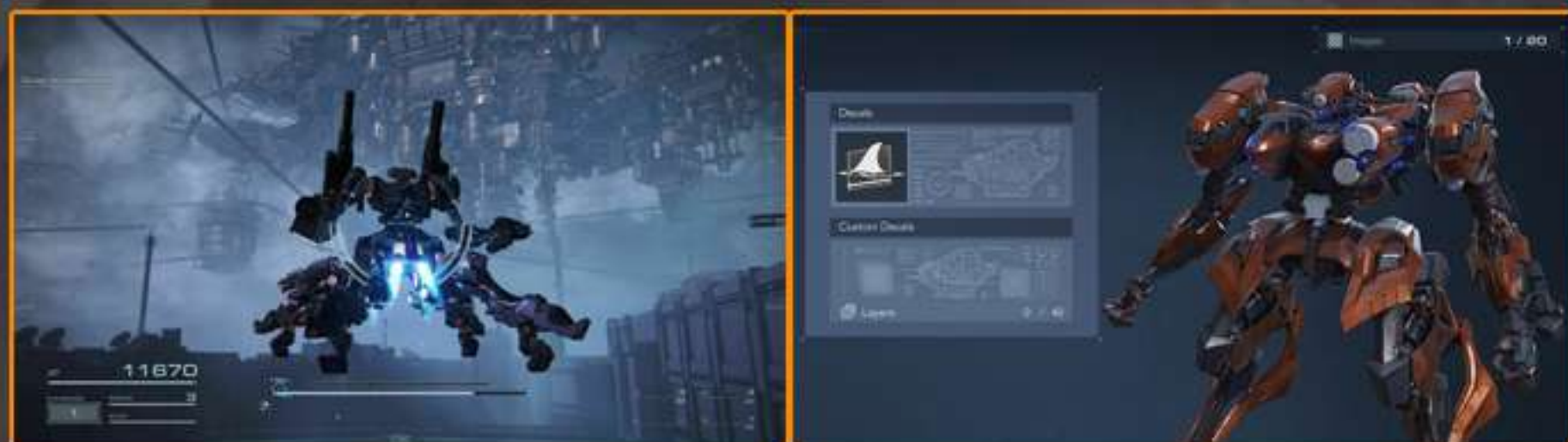


Atelier Marie Remake: The Alchemist of Salburg é um retorno à origem da série que oferece uma experiência atualizada para os fãs de longa data e uma introdução envolvente para novos jogadores. Com sua alquimia rica, narrativa cativante e melhorias modernas, o jogo captura a essência do que torna os jogos "Atelier" tão memoráveis. Seja você um veterano ou um recém-chegado à série, este remake oferece uma oportunidade mágica de mergulhar na alquimia e aventura.



Talvez o pessoal mais novo e que não ficava ligado em jogos fora do padrão, na época do Playstation 1, não saiba, mas a From Software, conhecida hoje em dia pelos Souls Likes, era mestre em fazer jogos de mechas. A série ARMORED CORE foi o pilar principal da empresa durante muitos tempos e desde 2013 não tínhamos notícias de novos jogos da série. Felizmente isso mudou!

Armored Core 6: Fires of Rubicon faz muita coisa certinha desde o começo: direção de arte linda, gráficos de ponta, customização de peças do robô, que influenciam o gameplay, e customização cosmética também. Claro que isso não significa que o jogo é perfeito, e quem é familiar com a série vai notar umas coisinhas erradas, mas o jogo é simplesmente bom.



FIRES OF RUBICON

ARMORED CORE 6

O loop de gameplay do jogo é você fazendo missões para ganhar dinheiro e liberar novas peças na loja para avançar na história do jogo. Parece um pouco linear se comparar com o mundo aberto de Elden Ring que os jogadores estavam acostumados, né? Mas, pessoalmente, prefiro uma jogatina mais "sequinha" assim, sem muita encheção de linguiça: Só me dê a missão, as armas e pronto. Mas claro que dentro das missões você também tem vários itens para achar, logs de combate e partes secretas, e, meu amigo, te garanto que você vai demorar um tempinho para achar tudo viu!





E falando de peças, esse é um ponto um tanto quanto “estranho”. Durante suas aventuras em Rubicon III, você vai notar que o balanceamento delas não é muito bom. Claro que você pode usar qualquer combinação de armas e partes e tirar o S Rank das missões, mas a diferença de poder entre elas é um tanto quanto clara.

A história de Armored Core sempre foi sobre assuntos pesados. Como o ser humano está destruindo a terra e sacrificando outros pelo avanço tecnológico e por riquezas, como isso afeta o mundo e por aí vai (Quem não lembra de Armored Core For Answer e o final do Old King?) Mas Fires of Rubicon não tenta ser tão pesado nesse aspecto. Claro que 621 ainda vai ver muita coisa pesada em Rubicon III, nos três endings que o jogo tem. Então pode preparar os feels meu amigo.



Na última atualização o jogo teve uma grande expansão para seu multiplayer e com isso muitos jogadores foram se aventurar nele. Apesar de o netcode ser de qualidade e com menos problemas que outros jogos da From Software, você ainda vai sofrer um tiquinho com lag viu. Infelizmente, para a gente da America do Sul fica pior ainda pela falta de jogadores, mas ainda foi bem divertido trocar tiros e mísseis com outros Armored Cores criados por outros jogadores.

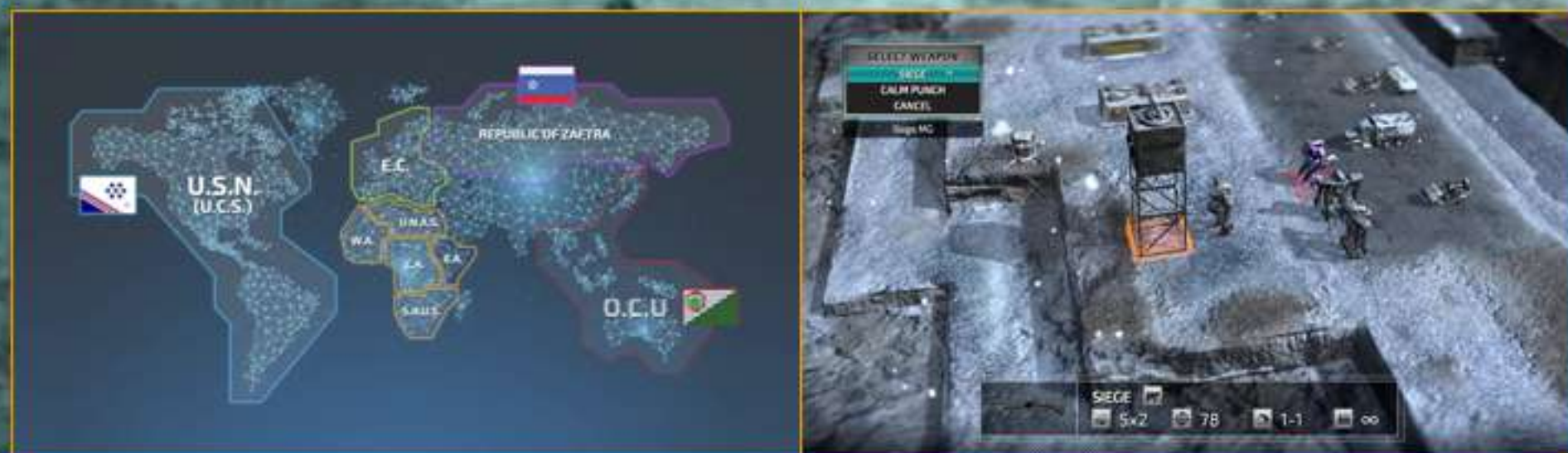
No final das contas, Armored Core VI: Fires of Rubicon é um ótimo jogo. É uma boa entrada na série e mais importante: Divertido e bem feito.



Doutor F. Agner especialista em tudo que há de bizarro, ruim e de qualidade duvidosa quando o assunto é joguinhos



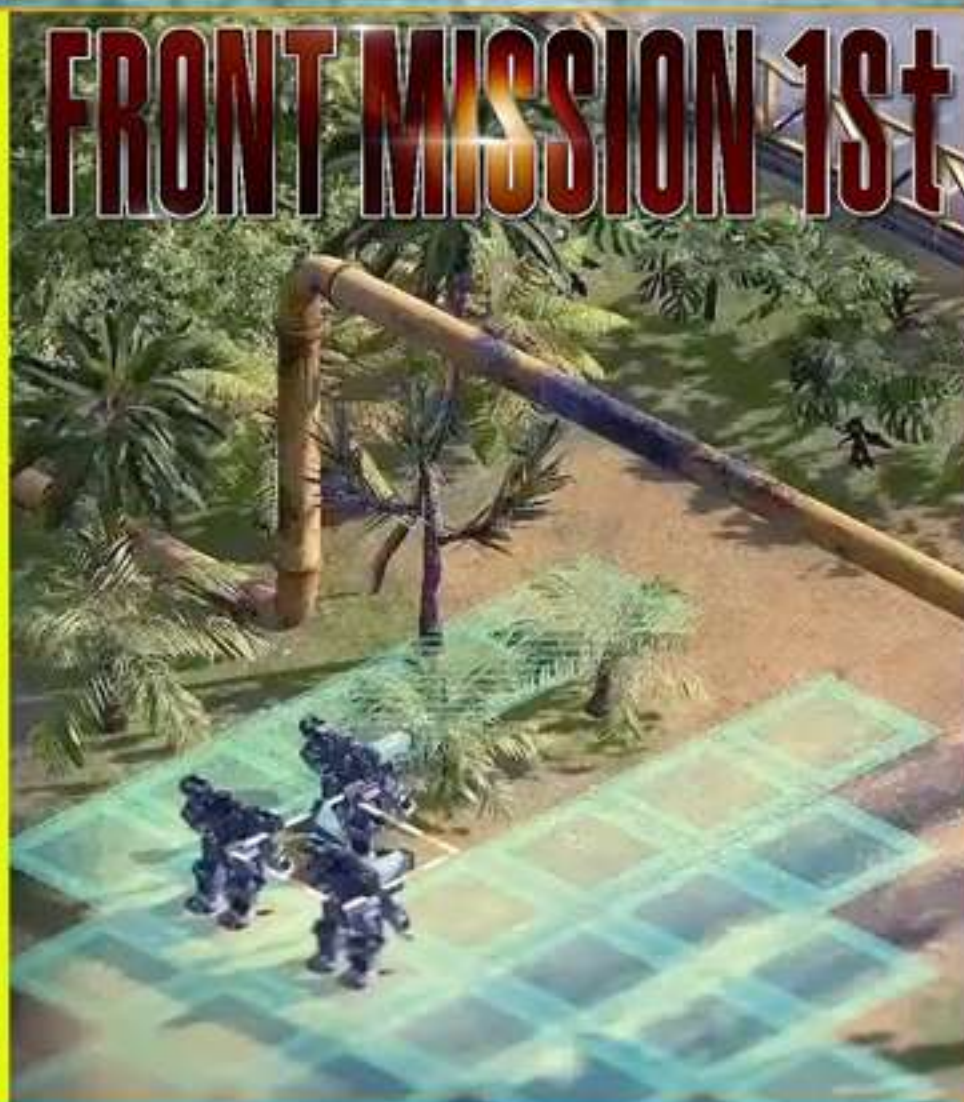
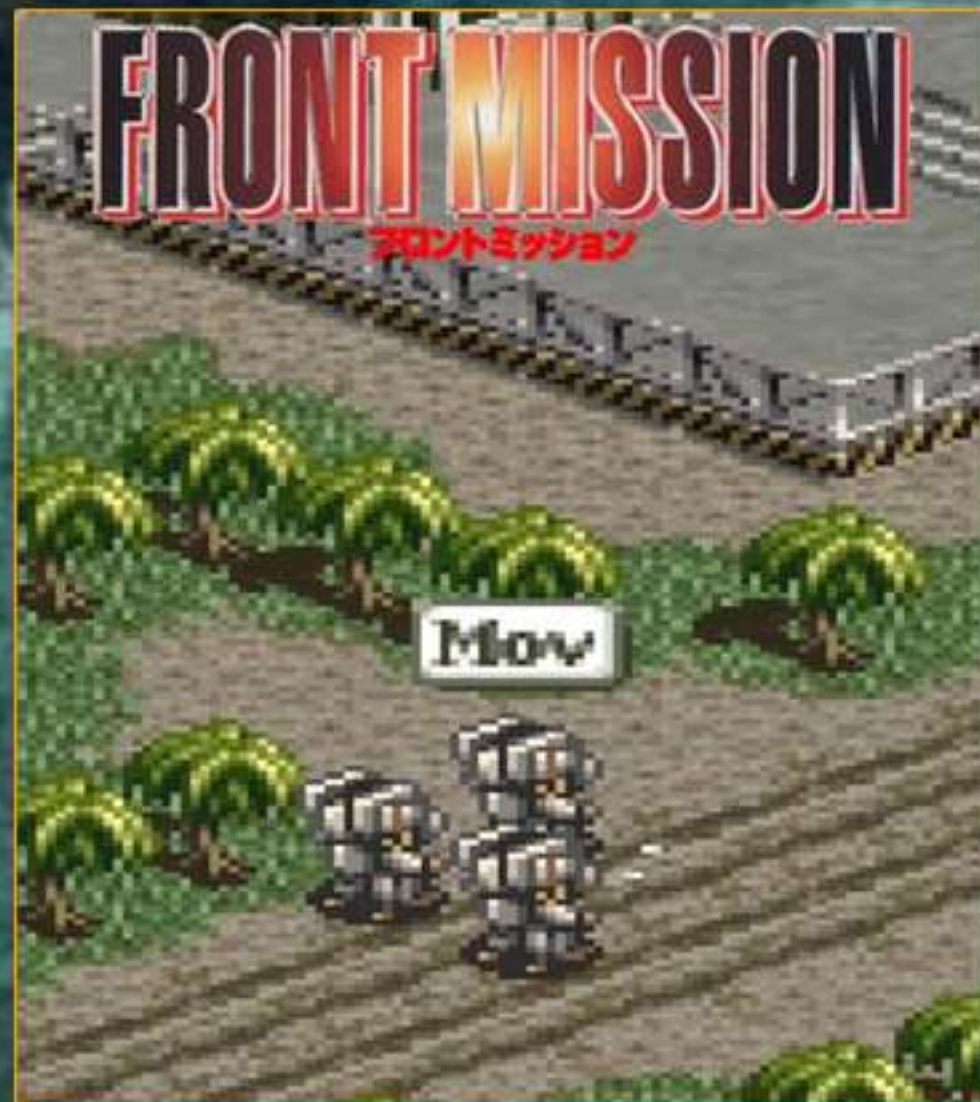
Os visuais reimaginados do jogo não se limitam apenas aos personagens, mas também se estendem ao design dos Wanzers e ambientes. Os mechas agora ganham vida com detalhes impressionantes, e os ambientes futuristas são representados com riqueza visual bem interessante.



O remake de Front Mission First não é apenas um tributo à história da série, mas também uma oportunidade para a Square Enix explorar o potencial de revitalizar a franquia. Com a atenção renovada trazida pelo remake, os fãs estão ansiosos para ver o que o futuro reserva para a icônica série de mechas.



Então, esse remake é mais do que uma viagem nostálgica ao passado; é uma celebração da evolução dos jogos de estratégia tática. Mantendo a essência do original enquanto aprimora aspectos-chave para a atual geração, ele oferece aos veteranos uma oportunidade de reviver memórias queridas e aos novos jogadores uma chance de experimentar uma das fundações do gênero. Com um visual deslumbrante e jogabilidade refinada, Front Mission First está pronto para retomar seu lugar como um ícone dos jogos táticos.

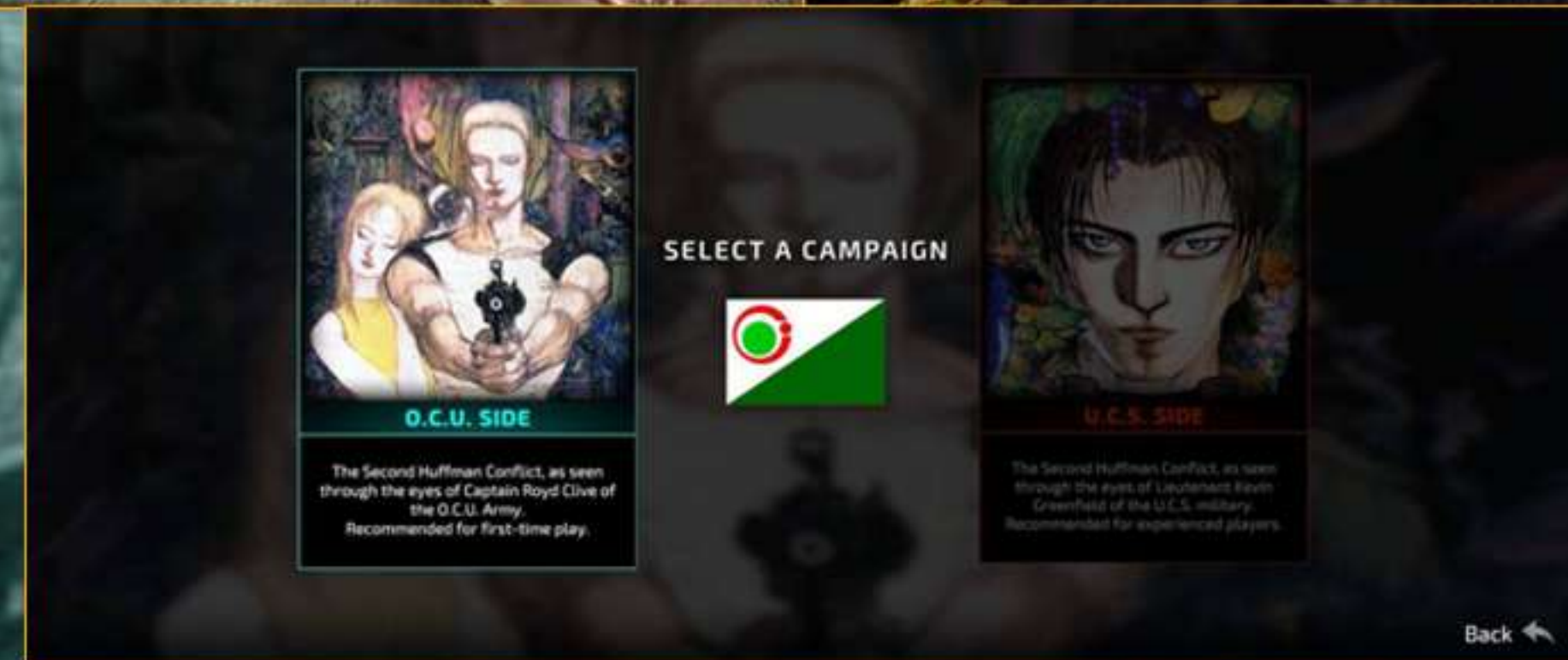
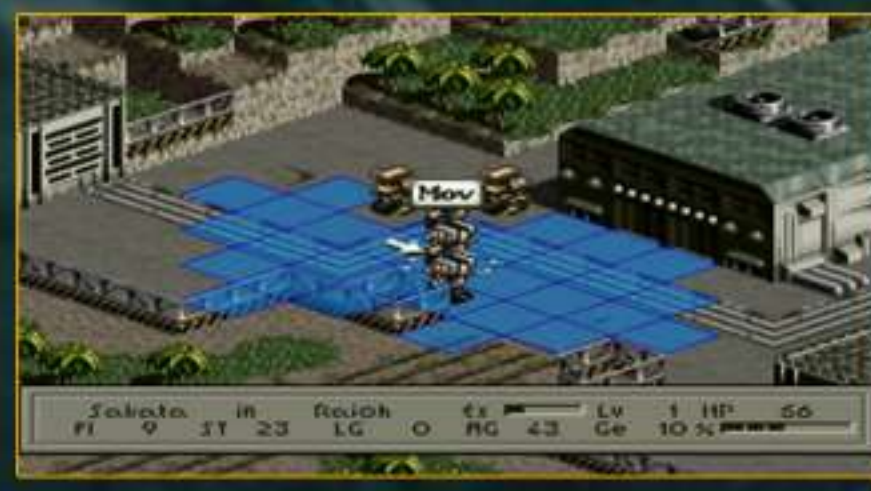
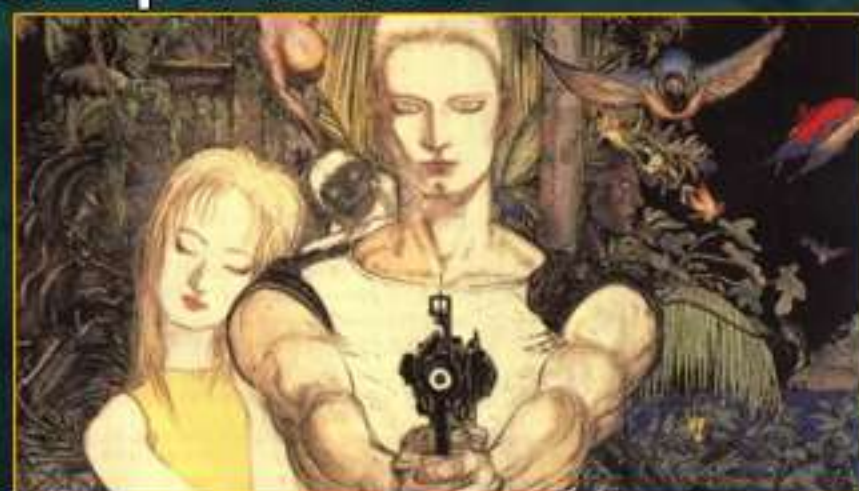


Enquanto o coração e a alma da jogabilidade tática permanecem intactos, o remake traz melhorias significativas nas mecânicas de combate e estratégia. Os controles foram otimizados para plataformas modernas, proporcionando uma experiência mais fluida e acessível. A nova geração de jogadores terá a oportunidade de mergulhar em uma jogabilidade clássica sem as barreiras antigas.



Os amantes dos jogos de estratégia tática têm um motivo para comemorar, pois o clássico atemporal Front Mission First renasceu como um impressionante remake. Com gráficos aprimorados, mecânicas refinadas e uma nova roupagem para o mundo futurista da série, o remake trouxe vida a magia do original enquanto introduz a uma nova geração de jogadores o fascinante universo de mechas e conspirações globais.

Front Mission First foi um dos primeiros jogos a definir os padrões dos jogos de estratégia tática, e, agora, com o remake, os fãs terão a oportunidade de revisitar essa experiência nostálgica de uma maneira totalmente nova. Com gráficos recriados de forma impressionante, o jogo captura a essência do original ao mesmo tempo em que aprimora os visuais para atender às expectativas contemporâneas.



A trama complexa e envolvente foi reimaginada para o remake, mantendo os elementos que cativaram os fãs enquanto adiciona camadas adicionais de profundidade. As intrigas políticas, as conspirações globais e as histórias pessoais dos personagens foram redefinidas para garantir uma narrativa rica e emocionalmente envolvente e a possibilidade de jogar outra campanha.



Ei, pessoal! Quem aí curte uma história de isekai?

Só pra você ficar sabendo: "Isekai" é um gênero onde personagens são transportados para mundos fantásticos, ganhando poderes especiais e enfrentando desafios. Por isso a gente fica com aquela impressão de que é tudo mais do mesmo. Só que hoje mudaremos esse conceito.

Mas já pararam para pensar em uma trama onde o protagonista pode ir e vir entre o Japão e um mundo de fantasia? Pois é, essa é a pegada de "I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in The Real World, Too", uma série de light novel japonesa escrita por Miku e ilustrada por Rein Kuwashima, que começou como uma web novel no site Kakuyomu em março de 2017, e, mais tarde foi adquirida pela Fujimi Shobo, que a publicou desde dezembro de 2018 sob o selo Fujimi Fantasia Bunko.



Uma adaptação de mangá ilustrada por Kazuomi Minatogawa foi serializada no site Dengeki PlayStation Comic da ASCII Media Works desde dezembro de 2019, com seus capítulos coletados em quatro volumes tankōbon em dezembro de 2022. O anime foi produzido pela TMS Entertainment e animado por Milpensee, tendo sua estreia em abril de 2023.



Tudo começa com o Yuuya Tenjou, um estudante do ensino médio que tem enfrentado umas paradas bem chatas na vida. Ele vive sendo zuado na escola por causa do peso e é basicamente ignorado pelos pais. A vida dele só era massa quando o avô estava vivo e curtia um role com ele. Agora, o Yuuya está na casa do avô, que deixou para ele depois que faleceu.

Quando a gente conhece o Yuuya, o cara tá na pior. Levou uma surra dos valentões da escola e ainda foi demitido do trampo por causa das lesões. Imagina a frustração! Ele resolve socar uma parede da casa do avô, e aí acontece a mágica. Uma passagem secreta surge, levando o Yuuya para uma casa num mundo de fantasia. E pasmem! A casa agora é dele, com tudo dentro! O Yuuya fica de cara com um monte de armas legais e um jardim cheio de plantas medicinais e frutas saborosas.



Kaori Houjou

É filha do presidente do conselho, Tsukasa Houjou, que foi salva por Yuuya Tenjou quando estava sendo assediada perto da loja de conveniência. Sentindo-se altamente em dívida com ele, ela pessoalmente o convidou para se tornar um estudante da academia mais prestigiada do Japão, a Ousei Academy. À medida em que a história avança, ela se apaixona por ele, embora ainda não tenha percebido.



Mas a surpresa não para por aí, caros leitores. O Yuuya descobre que ganhou umas habilidades manjadas de jogo nesse mundo novo, tipo uma jogada de mestre. E não é que ele se transforma depois dessa viagem? Ele derrota um monstro e, pah, sobe de nível! Aí a parada fica louca. O Yuuya fica magro, bonitão e ainda é convidado para uma escola nova, onde finalmente consegue fugir dos valentões e fazer uns amigos.



Lexia Von Arselia

É a primeira princesa do Reino Arseliano. Durante sua escolta, foi emboscada por um misterioso grupo (a Guilda das Trevas), liderado por seu meio-irmão mais velho, Rhaegar Von Arselia que pretendia matá-la. Quando ela foi encurralada por eles, um general goblin matou o grupo e estava prestes a matá-la, mas Yuuya a salvou. Isso também fez com que ela se apaixonasse por ele à primeira vista.



Só que não é só isso. O Yuuya passa o tempo dele pulando entre a Terra e o mundo de fantasia, treinando e encarando uns bichos malucos a fim de melhorar a vida. Essa história já vai no décimo volume no Japão. O Yuuya é gente boa, mas bem na dele. Ah, o ponto massa é que a mudança de escola dele rola por causa de um ato heroico que ele fez, bem no comecinho. Curti essa ideia de uma boa ação mudar a vibe dele, sem ser só por causa das habilidades novas.

É claro que o animê possui vários personagens interessantes, mas acredito que essas duas são de grande importância na história, e é claro que apesar do anime todo já estar completo, não quero estragar a surpresa de ninguém. E fica a minha recomendação, assista e comente comigo se gostou.

Como já estou acostumado a escrever aqui, os jogos indies têm deixado a indústria dos games cada dia mais interessante, e é por esse motivo que volto minha atenção para eles. Na minha opinião, às vezes esperamos pelo errado, criando expectativas em torno de remakes de jogos, algo que nem sempre se realiza. Não precisamos pensar assim, afinal, a cada dia surge um novo game indie no estilo retrô, baseado justamente naquele jogo pelo qual você tanto esperava um remake. A dica que eu dou a vocês é: aproveitem esses jogos e a nostalgia que eles nos trazem.



Primeiramente, gostaria de agradecer à Pixelpogo e à Assemble Entertainment pelo acesso ao jogo, tornando possível estas páginas.

Estou me referindo a Super Catboy, que, se fosse para classificar, eu chamaria de uma mistura dos jogos pelos quais você ansiava por um remake, mas, é claro, sem perder sua própria identidade.

pixel
pogo



ASSEMBLE
ENTERTAINMENT

"Super Catboy" é um game de plataforma que, conforme observei, mistura elementos de jogos dos anos 90 como "Donkey Kong Country", "Megaman X", "Sonic" e até algumas mecânicas de beat'n'ups, sem contar as diversas referências.



No jogo, seguimos as aventuras de Catboy e Weapongirl contra o Dr. Ungefug e suas criações, que são cachorros mutantes.

Todos os inimigos são baseados em cachorros, com exceção dos chefes. Aqui, vocês podem conferir algumas imagens deles.



Personagens



Catboy é o herói principal do jogo e também foi criado pelo Dr. Ungefug. Após um acidente de dirigível, ele desperta em frente a sua câmara de reprodução danificada e, enquanto explora seus arredores, conhece os primeiros cães antropomórficos enviados para investigar o local do acidente e resgatar os sobreviventes.



Weapongirl é uma jovem apaixonada por armas, que, sem dúvida, tem um temperamento forte. Ela vive com seu avô, a quem chamam de Gadget Grandpa - bem, não é exatamente esse o nome dele, mas é assim que o chamam, porque é um inventor talentoso que sempre tem novas invenções para experimentar. Ele apoia Catboy em sua jornada para salvar o mundo e o equipa com tecnologia, como os sapatos arrojados.



Dr. Ungefug é o cientista maluco que criou todos esses animais mutantes e é o vilão do jogo. Eu joguei o game até o final, e o que tenho a dizer é que ele te envolve tanto pelo fator nostálgico quanto pelos outros elementos; é um jogo divertido e interessante!



POCKET BRAVERY



Já disponível

Entre em um mundo de batalhas épicas e personagens memoráveis com Pocket Bravery,



