



TAVERNA
PUBLICAÇÕES
Edição nº
12 | 2025

Primeiras impressões de DBZ Sparking Zero!

REVISTA

TAVERNA



Alan Wake



Black Ops 6



Kamonohashi Ron



Machine Man

METAPHOR
RE
FANTAZIO

SUPERVEHICLE-001 METAL SLUG TACTICS



Hyakutaro é uma lenda viva, que se disfarça como um prisioneiro de guerra (POW) para ajudar no campo de batalha contra o Exército Rebelde. Ele é capaz de canalizar uma estranha energia luminosa de suas palmas, liberando-a em uma explosão.

Assim que o jogador o liberta do cativado, Hyakutaro passa a segui-lo, lançando projéteis que perseguem os inimigos, causando um dano considerável. A explosão de energia também inflige dano a qualquer inimigo que estiver na sua direção.



Hyakutaro Ichimonji



Edição e direção geral:

Jeff Hahn

Direção de arte:

Jeff Hahn

Revisão:

J. B. Hahn

Diagramação:

Jeff Hahn

Redação:

Toscocast, Jeff Hahn

Colunistas:

Toscocast

Streamer convidado:

Danisor

Mídias sociais:

Jeff Hahn

site:

Jeff Hahn

Colaboradores:

Danzyn

Danilo Roxette

Taverna Revista • nº12 • 2025

www.tavernarevista.com.br

Hall dos Tavernautas

Aqui na Taverna, todo mundo tem voz! Mande suas artes, ideias, histórias ou sua experiência com games para compartilhar com a galera.

jeffhahn@tavernarevista.com.br

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

Os direitos são dos seus 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 à cultura japonesa como o anime e o tokusatsu, e às novidades do cinema e do universo das séries.

Destaques



Sparking Zero
Review, o que saber antes de jogar.

Campfire Zone
Jogos indie no radar.

**CAMPFIRE
ZONE**



Remedy
mistérios de Cauldron Lake e o Remedyverso.

Streamer Convidado
Uma visão única de Metaphor.



Toku o que?
Conheça Machine Man.

Queimando a TV
Review, detalhes sobre o jogo.



Agradecimentos

Remedy • Bandai Namco • Sega/Atlus
Crunchyroll • Activision



Dragon Ball Sparking Zero – Primeiras impressões

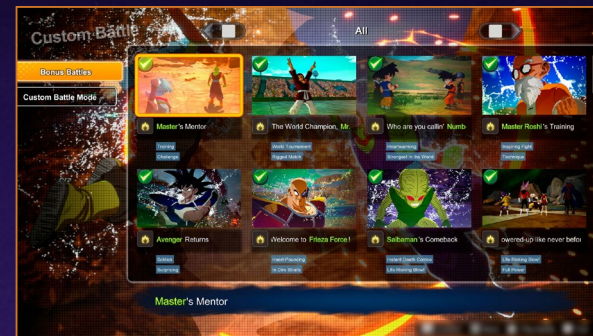
Em outubro a Bandai lançou Dragon Ball Sparking Zero, o que me pegou de surpresa no começo, afinal, não tinha conhecimento de que Sparking Zero se tratava da série Budokai Tenkaichi. Joguei bastante o Sparking Zero, mesmo sem jogar os anteriores, quase platinei. O motivo de não ter platinado foi preguiça, faltou apenas 1 troféu online para acabar a platina.

Estamos acostumados, em todo jogo de Dragon Ball, a fazer a mesma coisa, Saga Sayajin, Androides e Majinboo... Sparking Zero não é diferente nessa questão, mas ele te leva pela história do Dragon Ball Super, o que achei bem interessante.



A cereja do bolo são os episódios Sparking, o que a gente chamou de "What if", nos quais você consegue ver o que aconteceria se tal momento da história fosse diferente. Vou citar o que achei mais interessante: digamos que se o Gohan amassasse a cara de todo mundo na Saga Majinboo e também no torneio do Champa, sendo ele a lutar contra Hit, esse feito o faria ser um dos guerreiros mais fortes da Terra e de alguns universos. Então não haveria um Goku Black e sim um Gohan Black. Achei sensacional. E temos vários eventos assim durante as várias campanhas do jogo.

Temos outra mecânica bem interessante, a chamada "Batalha customizada", onde você cria as suas próprias batalhas e histórias, e pode jogar as batalhas dos outros. Já ouvi gente dizendo que esse é o melhor modo do jogo.



Multiplayer: diversão e estratégia
Agora sobre o multiplayer, temos o multiplayer local e o online. Vou falar um pouco sobre o cenário das ranqueadas. Enquanto eu estava jogando nos ranks maiores encontrei muita gente jogando com esses times aqui: Android 19, Android 20 e Yajirobe. Por quê? - Porque todos eles curam de alguma maneira. O Yajirobe come senzu e recarrega toda a vida, isso o deixa muito quebrado. Ouvi boatos de que foi nerfado, mas aí já não sei.

Outro time muito utilizado é o de Broly, Broly do Z, Broly do Super e a Kale. Motivo? - Quando Broly se transforma, recarrega o todo o ki e já cai com especial na cara do inimigo.



(Nota): Se o Vegeta Ozaru te esmagou... talvez o problema esteja entre o controle e a cadeira.

Desde o lançamento de Dragon Ball: Sparking! Zero, a Bandai manteve o jogo muito bem alimentado com conteúdos extras. E como prometido, já tivemos duas DLCs importantes que expandem ainda mais o elenco e as possibilidades no jogo.



Hero of Justice Pack

A primeira DLC, baseada no filme Dragon Ball Super: Super Hero, já está disponível e trouxe 11 novos personagens para o jogo.

Entre eles estão Gohan Beast, Piccolo Laranja, Gamma 1, Gamma 2, Cell Max e outros nomes que brilham no filme.

É uma expansão poderosa para quem curte as batalhas insanas da nova fase de Dragon Ball.



Em seguida, tivemos o lançamento do pacote baseado em Dragon Ball Daima, com 8 novos personagens — incluindo Goku e Vegeta em suas versões “mini”, além de estreatantes como Glorio, Majin Kuu e Panzy.

Esses personagens trazem uma dinâmica diferente para as batalhas, com habilidades novas e transformações exclusivas.



Para quem quer tudo, a Bandai lançou também um Passe de Temporada, garantindo acesso a todas essas DLCs (e às próximas) com alguns bônus extras, como a invocação de Shenlong para itens especiais.

Se você já se divertiu com a campanha principal e explorou as mecânicas únicas de Sparking Zero, as expansões chegam para deixar tudo ainda mais insano. Com a adição de novos personagens, agora dá para montar confrontos que antes pareciam impossíveis. Que tal ver o Broly do Super saindo na mão com o Piccolo Laranja? Ou o Vegeta Mini encarando o Jiren em pleno torneio? As possibilidades são tantas que é impossível não voltar para criar as batalhas mais absurdas — e hilárias — que só Dragon Ball pode proporcionar.

Até a próxima, Tavernautas!



Jogos para ficar de olho! **CAMPFIRE ZONE**

Bandit Knight



Bandit Knight é um jogo de ação furtiva em pixel art 2.5D, onde você assume o papel de um mestre ladrão em um mundo vibrante e estilizado. Utilize habilidades como furtividade, arremesso de facas e resolução de quebra-cabeças para superar desafios e coletar tesouros valiosos. Cada missão apresenta novos obstáculos, exigindo estratégia e adaptação para se tornar o Rei dos Ladrões.

Status: Em desenvolvimento | Lançamento a ser anunciado
Plataforma: PC (Steam)

Acrolyte



Acrolyte é um jogo de ação e aventura em plataforma 2D que leva o jogador por vastas e misteriosas paisagens alienígenas. Desperte de um sono profundo em uma busca incessante por vingança contra forças antigas além da sua compreensão.

Joguei a demo dele e a vibe de Super Metroid é muito forte. Adorei a experiência.

Status: Em desenvolvimento | Lançamento a ser anunciado
Plataforma: PC (Steam)

Forge of the Fae



Magia, tecnologia esquecida e estratégia se encontram em Forge of the Fae. Um RPG tático cheio de escolhas, onde o combate por turno se desenrola em cenários vivos, com clima, dia e noite influenciando cada batalha. O sistema de cristais desbloqueia magias e habilidades que mudam o rumo do jogo.

Status: Em desenvolvimento | Lançamento a ser anunciado
Plataformas: PC (Steam), Switch, PlayStation 4/5, Xbox One/Series

Aurascope



Em Aurascope, você embarca em uma aventura ao lado de Trace e Aurora para desvendar os mistérios de um artefato cósmico e restaurar a energia das Ilhas de Starlight. Combinando ação, exploração e resolução de quebra-cabeças, o jogo oferece uma experiência envolvente com gráficos em pixel art e trilha sonora cativante.

Status: Em desenvolvimento | Kickstarter
Plataforma: Vejam o Kickstarter do Aurascope

De olho nos animes!



Solo Leveling

Jin-Woo ganha poderes após quase morrer e busca se tornar o caçador mais forte.

Preciso explicar ?

Episódios: 26 •
Duração: 23 min •
Estúdio: A-1 Pictures •



Fireforce

Shinra enfrenta infernais e descobre segredos sobre os incêndios sobrenaturais.

Achei muito legal, assisti os episódios antigos, em 1 semana.

Episódios: Em lançamento •
Duração: 24 min •
Estúdio: David Production •



Beginning after end

Arthur renasce em um mundo mágico e luta por uma vida diferente da anterior. Estou acompanhando esse e tenho gostado bastante.

Episódios: Em lançamento •
Duração: 23 min •
Estúdio: A-Cat •

TOP 4 FAVORITOS DOS TAVERNAUTAS

THE DEFENDERS



Daredevil por Marco Checchetto

Matt Murdock perdeu a visão na infância, mas ganhou sentidos aguçados que o transformaram no Homem Sem Medo. Advogado de dia e vigilante de noite, ele protege Hell's Kitchen das sombras, equilibrando justiça nas cortes e nas ruas.

1	Daredevil — 65%
2	IronFist — 29%
3	Jessica J. — 6%
4	Luke C. — 0%

QUAL SEU DEFENDER FAVORITO?

Tavernautas, preparem suas mentes para embarcar em um mundo de mistérios e reviravoltas!

Demorei para começar a assistir, mas quando comecei só parei depois do final da segunda temporada, bem vindos ao mundo de **Kamonohashi Ron no Kindan Suiri**.

Ron Kamonohashi's Forbidden Deductions

9



Kamonohashi Ron no Kindan Suiri é uma obra que promete desafiar sua lógica e arrancar boas risadas. Como fã declarado de Sherlock Holmes, não pude deixar de notar as referências e inspirações que permeiam este anime, especialmente no comportamento peculiar do detetive Ron Kamonohashi.

Criado por Akira Amano, autora do aclamado Reborn!, a série entrega uma experiência única ao equilibrar comédia com suspense investigativo. Vamos juntos explorar os mistérios desta obra e descobrir como ela dialoga com o legado do detetive mais famoso da literatura.



10



O legado de Sherlock Holmes

As semelhanças e homenagens ao universo de Sherlock Holmes são nítidas em Kamonohashi Ron no Kindan Suiri. Assim como Holmes, Ron Kamonohashi é um gênio incompreendido, com métodos pouco convencionais e uma habilidade de dedução impressionante.

Enquanto Sherlock tinha Watson como um parceiro mais centrado, Ron encontra em Totomaru Ishiki um equilíbrio semelhante, mas com um toque único de humor. Essa dinâmica entre opostos é um dos pilares da narrativa, mantendo o público envolvido nos mistérios e na relação entre os dois.

Além disso, o formato dos casos reflete o legado de Holmes: cada episódio apresenta um mistério próprio, ao mesmo tempo que insere pistas que constroem um enredo maior e mais intrigante.



O desastre da Blue Academy

A Blue Academy, reconhecida por formar os maiores detetives, carrega um passado sombrio. Um evento trágico, envolvendo traições e segredos, marcou a história da academia e a vida de seus alunos. Para Ron Kamonohashi, as consequências desse desastre foram profundas, moldando seu caminho de forma irreversível.

Essa tragédia não apenas afetou os detetives promissores da academia, mas também serve como o ponto de partida para muitos dos mistérios que permeiam a trama. A cada novo episódio, Kamonohashi Ron no Kindan Suiri explora gradualmente as camadas desse incidente, conectando-o ao presente da história.



Novos mistérios e o Clan M

Com a segunda temporada, o anime introduz o enigmático Clan M, um grupo cercado de mistério e diretamente ligado ao passado de Ron. A presença do Clan M eleva a complexidade dos conflitos, trazendo novos desafios e revelações que mexem com as bases da trama. Poderia entrar em mais detalhes? sim poderia, mas é perigoso, afinal tem pessoas que ainda não assistiram a segunda temporada e eu não quero estragar a experiência de ninguém, então resolvi ser breve.



Akira Amano: A mente por trás do mistério



Tavernautas, se Kamonohashi Ron no Kindan Suiri conquistou vocês, preparem-se para conhecer Akira Amano, a pessoa responsável por essa história cheia de genialidade e mistérios!

Amano ficou famosa com Katekyo Hitman Reborn!, aquele mangá que mistura mafiosos, superpoderes e muita comédia. Depois disso, ela mostrou que não é só boa em ação e humor, mas também sabe brincar com suspense e enigmas, como vemos em Kamonohashi Ron.



Ah, e não para por aí: ela também trabalhou no design dos personagens de Psycho-Pass, provando que seu talento vai muito além dos mangás. Amano tem um traço moderno e um jeito especial de criar personagens carismáticos que grudam na nossa memória.

Com um currículo desses, dá para entender por que Kamonohashi Ron no Kindan Suiri tem uma pegada tão única, né?



Kamonohashi Ron no Kindan Suiri entrega uma narrativa cheia de reviravoltas, personagens profundos e mistérios envolventes. Entre a Blue Academy, o misterioso Clan M e os dilemas do próprio Ron Kamonohashi, a série nos leva por uma jornada que mistura genialidade, caos e suspense.

Aqui encerramos essa investigação, Tavernautas, mas os mistérios que rondam Ron Kamonohashi continuam a ecoar, mostrando que até mesmo os maiores gênios têm suas batalhas mais difíceis.





Quando comecei a mergulhar na mente do diretor da Remedy, Sam Lake, fiquei perdido, como se estivesse realmente me afogando em Cauldron Lake. O processo de tentar compreender suas inspirações e motivações para construir o universo de Alan Wake e seus jogos conectados é fascinante, mas também desafiador. Senti que estava navegando em águas profundas, cercado por sombras e enigmas que apenas ele poderia conceber.



Sam Lake / Diretor criativo

Mergulhar no universo criado por Sam Lake é como atravessar as águas escuras de Cauldron Lake. Não é algo fácil, é perturbador, mas também é fascinante. Durante uma live de Alan Wake 2, fui bombardeado por perguntas sobre o que realmente acontecia na história. E foi aí que percebi: para entender os segredos de Bright Falls e seus arredores, é preciso ir fundo na mente de Sam Lake e, talvez, acabar com uma baita dor de cabeça. Então, prepare-se para essa jornada que conecta Alan Wake, Alan Wake 2 e outros jogos da Remedy, como Control. Ah, e não podemos esquecer da influência de Twin Peaks nesse universo sombrio e surreal.

Mergulhar no universo criado por Sam Lake é como atravessar as águas escuras de Cauldron Lake. Não é algo fácil, é perturbador, mas também é fascinante. Durante uma live de Alan Wake 2, fui bombardeado por perguntas sobre o que realmente acontecia na história. E foi aí que percebi: para entender os segredos de Bright Falls e seus arredores, é preciso ir fundo na mente de Sam Lake e, talvez, acabar com uma baita dor de cabeça. Então, prepare-se para essa jornada que conecta Alan Wake, Alan Wake 2 e outros jogos da Remedy, como Control. Ah, e não podemos esquecer da influência de Twin Peaks nesse universo sombrio e surreal.



Snoqualmie



Bright Falls

A influência de Twin Peaks

Assistir a Twin Peaks foi essencial para compreender Bright Falls. A atmosfera é idêntica em muitos aspectos: madeira rústica, portas de vidro e aquele sentimento de que algo não está certo. Se você é um fã da série, vai se sentir em casa.



Rose Marigold e Shelly Johnson



Oh Deer Diner e RR Diner



Bright Falls

Imagine uma cidade que é, ao mesmo tempo, aconchegante e assustadora. Bright Falls carrega uma dualidade que mistura a beleza natural de Snoqualmie, no estado de Washington, e o mistério surreal de Twin Peaks. A cidade, criada como um ponto de troca, cresceu em torno da mineração e se tornou palco de eventos bizarros, com destaque para o icônico Deerfest Annual.

Explore Bright Falls

Guia de Locais Memoráveis

Old Bright Falls Power Plant

Um Marco industrial que guarda segredos.



Oh Deer Diner

Reuna seus amigos e peça uma boa torta!



Coffee World

Com atrações para todas as idades e litros de café.



Coffee World é só o começo! Entre trilhas enevoadas, luzes piscando e histórias mal contadas, Bright Falls e seus arredores escondem muitos outros destinos para os curiosos — como farol de Watery, o Mirror Peak e até cidade fantasma. Vai encarar?



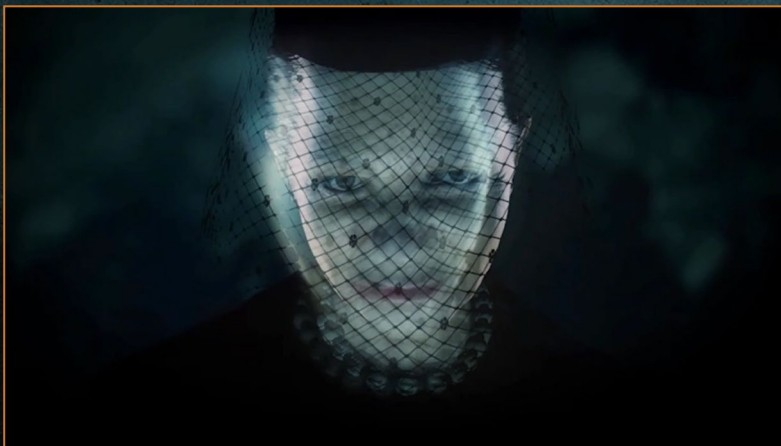
Dica Extra

Quer explorar mais? A websérie "Bright Falls" é obrigatória. Disponível no YouTube, ela oferece uma perspectiva diferente do universo de Alan Wake, mostrando como o terror afeta diferentes moradores da região.

Um Mergulho em Cauldron Lake



Em 1970, Thomas Zane, cineasta experimental, se instalou com sua parceira Barbara Jagger em uma cabana localizada na ilha no centro do Cauldron Lake, em Bright Falls. O local servia de base para um projeto artístico envolvendo nomes como Emil Hartman, Cynthia Weaver, Odin Anderson e Tor Anderson. Após a morte de Barbara — oficialmente registrada como afogamento — Zane se isolou ainda mais.



Thomas Zane

Documentos dispersos e relatos locais indicam que ele tentou trazê-la de volta por meio da escrita, acreditando que o lago possuía propriedades capazes de transformar palavras em realidade. A tentativa funcionou, mas com consequências. A Barbara que retornou não era a mesma. Era uma manifestação de algo mais antigo e hostil: a entidade conhecida como Presença Sombria. Na tentativa de conter o erro, Zane teria escrito seu próprio desaparecimento e a destruição da cabana. A ilha afundou e ele, junto com tudo que havia criado, foi apagado da realidade. Curiosamente, após sua saída, qualquer menção a Zane passou a se referir a ele como “poeta”, e não cineasta.

Ecossistema da escuridão: os sobreviventes

CASE FILE

Cynthia Weaver



Status: Falecida / Transformada em Taken

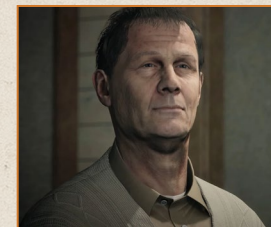
Última localização conhecida: Asilo Valhalla, Bright Falls

Observação adicional: Suas ações prévias foram essenciais para a sobrevivência de Alan Wake em seu retorno. ██████████

Descrição:

Cynthia recebeu instruções de Thomas Zane em 1970 para proteger Bright Falls da Presença Sombria com a Angel Lamp. Em 2023, após Rose Marigold remover ██████████ a lâmpada, Cynthia foi corrompida e tornou-se The Drowned Lady.

Emil Hartman



Status: Falecido / Hóspede de entidade paranormal

Afiliação: Cauldron Lake Lodge / posteriormente FBC

Observação adicional: Derrotado por Jesse Faden nos eventos de Control: AWE. ██████████

Descrição:

Fundador do Cauldron Lake Lodge e ex assistente de Tom Zane, Hartman buscava controlar o poder do lago. Após ser capturado pela FBC, foi corrompido pelo Hiss e se transformou na entidade conhecida como The Third Thing.

Odin e Tor Anderson ██████████



Status: Vivos / atualmente dentro do Dark Place

Residência anterior: Asilo Valhalla, Bright Falls

Observação adicional: Aparecem também em uma versão alternativa durante o talk show do Mr. Door — mais jovens, lúcidos e agindo como se tivessem controle sobre sua narrativa, indicando possíveis versões reescritas ou realidades ██████████ paralelas.

Descrição:

Ex-astros do rock, Odin e Tor Anderson foram marcados pelos eventos do Cauldron Lake e transformaram suas músicas em avisos codificados, como The Poet and the Muse.

Apesar da idade e da demência, mantiveram certa lucidez e, no final de Alan Wake II, entraram no Dark Place por vontade própria para ajudar Alan em sua missão.



Control: a conexão direta com Alan Wake

Dentro do “Remedy Connected Universe”, Control ocupa um papel central para expandir a narrativa de Alan Wake. Através do Bureau Federal de Controle (FBC), descobrimos que Bright Falls e Cauldron Lake estão profundamente conectados a eventos paranaturais monitorados pelo governo. O DLC “AWE” de Control é um ponto crucial dessa conexão, unindo o universo de Jesse Faden e Alan Wake.



O papel do Bureau Federal de Controle

O FBC é uma organização secreta dedicada a investigar e conter fenômenos paranaturais. Em AWE, é revelado que os eventos de Bright Falls foram classificados como um Evento Alterado do Mundo (Altered World Event), com Alan Wake sendo um dos elementos centrais da ocorrência.

Sua conexão com a Presença Sombria e sua habilidade de alterar a realidade pela escrita colocam sua história no centro do universo compartilhado da Remedy, unindo Alan Wake e Control de forma direta.

Conexões narrativas

O Caso Bright Falls: O FBC investiga os eventos sobrenaturais envolvendo o desaparecimento de Alan Wake e a Presença Sombria.

Jesse Faden e o Lugar Sombrio: Durante o DLC, Jesse descobre pistas sobre o que ocorreu em Cauldron Lake, sugerindo que os efeitos do lago podem ser mais vastos do que se imaginava.

Thomas Zane: Referências a Zane aparecem nos arquivos do FBC, reforçando sua importância no universo compartilhado.

Bright Falls (AWE-35)

DETAILS:

Alice Wake, Mr. Wake's wife, was found during the Bureau investigation. She was interviewed and evaluated. She showed signs of severe mental trauma in the form of ██████████ memory loss. She was later directed to treatment. It was concluded that she had been trapped in the Threshold during its manifestation.

Notable individuals still missing after the Bright Falls event are FBI Special Agent Robert Nightingale and Dr. Errol Herman (refer to "The Creator's Dilemma" and the file re: the Cauldron Lake Lodge).

Bureau researchers believe this event was the result of a forced perception of subjective reality (stemming from Mr. Wake) overlapping on our own. Wake has been flagged as a potential parautilitarian (see Prime Candidate Program file for more details). In 2011, a book by Clay Steward titled "The Alan Wake Files" was published by Rowanhead Press (New York and Olympia). Agents interviewed Clay Steward and suspected minor parautilitarian instability. He was placed under indefinite surveillance.

NOTES:

A monitoring station was established at Cauldron Lake to alert the Bureau of any future activity.

Bright Falls (AWE-35)

EVENT SUMMARY:

An unconfirmed Threshold manifestation at Cauldron Lake, WA resulted in a fictional story written by the author Alan Wake creating an AWE in which reality was altered to match that of the story, though only locally and for a limited time.

EVENT RESPONSE:

Mr. Kirkland, Head of Investigations, was alerted on Sept. 13, 2010 by ex-Bureau agent Frank Breaker (see ██████████) that an AWE event was taking place in Bright Falls, WA (refer to events investigated in 1970, 1976, 1978). Breaker had received a call from Barry Wheeler (Alan Wake's literary agent) on behalf of Breaker's daughter, Sarah, who is the current sheriff of Bright Falls.

A Bureau field team arrived at the site two days later, only to confirm that the event was over. Interviews were conducted (refer to the 1970 ██████████ Thomas Zane; 1976, 1978 Odin Anderson, Tor Anderson). Alan Wake was believed to ██████████ investigator. Eyewitness reports highlight an old light switch (possible Object of Power) that ██████████ missing. Wake was not found at the scene. Reports claim he dove into the lake, but no body was recovered in the search.



Control e Alan Wake compartilham temas centrais como a manipulação da realidade, a influência da mente sobre o mundo físico e a existência de dimensões paralelas onde as leis naturais parecem se dobrar à vontade ou ao medo. A presença de entidades extradimensionais, artefatos com propriedades paranaturais e lugares que desafiam a lógica comum reforçam a ideia de que ambos os universos fazem parte de uma estrutura maior e interconectada. Essa ligação narrativa não apenas enriquece a compreensão dos eventos isolados em cada jogo, como também amplia o escopo para histórias futuras — sugerindo que ainda há muito a ser descoberto sobre os mistérios do Cauldron Lake, da Oldest House e do que habita entre os mundos.

Lake House e Night Springs

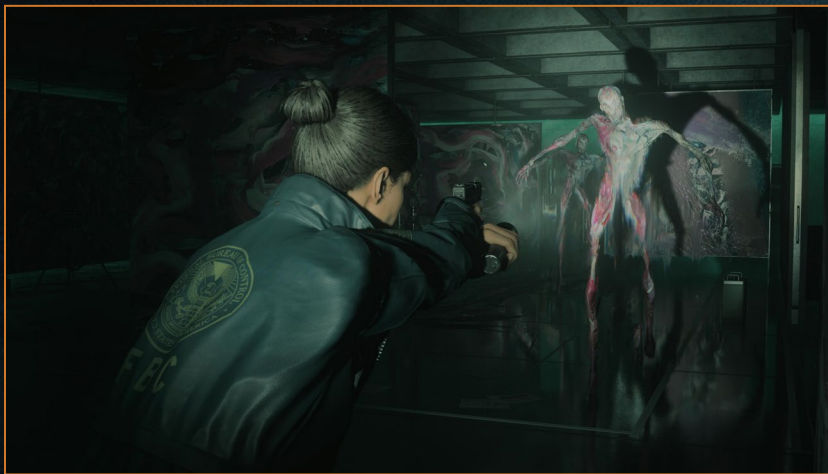
Com Alan Wake 2, a Remedy continua a expandir seu universo através de conteúdos adicionais que não apenas complementam a história principal, mas também introduzem novas camadas de mistério e exploração. As DLCs Lake House e Night Springs levam os jogadores a instalações secretas do FBC, realidades alternativas e versões distorcidas de lugares como Bright Falls e Watery.

Lake House: o epicentro do desconhecido



Lake House nos leva a uma instalação secreta do Bureau Federal de Controle localizada nas margens de Cauldron Lake. Esta base funciona como um ponto de pesquisa e contenção de fenômenos paranormais relacionados ao lago. Durante esta DLC, os jogadores descobrem

mais sobre os experimentos conduzidos pelo FBC, incluindo tentativas de compreender a Presença Sombria e sua conexão com o Lugar Sombrio.



Kiran Estevez é uma agente do Bureau Federal de Controle e a protagonista jogável de Lake House. Conhecida por sua visão clara e racional, ela é designada para investigar os fenômenos em Cauldron Lake, sendo fundamental para desvendar os mistérios que cercam o local e o FBC.

Night Springs: entre a ficção e a realidade



Night Springs mergulha no surrealismo característico do programa de TV fictício que sempre foi um elemento chave em Alan Wake.

Inspirado diretamente no icônico The Twilight Zone, a DLC apresenta três episódios, cada um focando em personagens centrais como

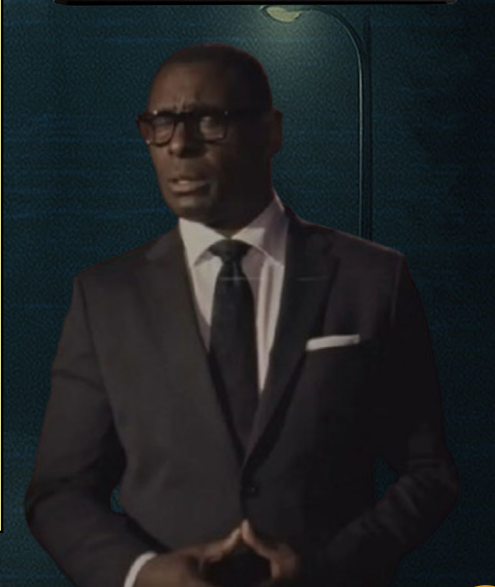
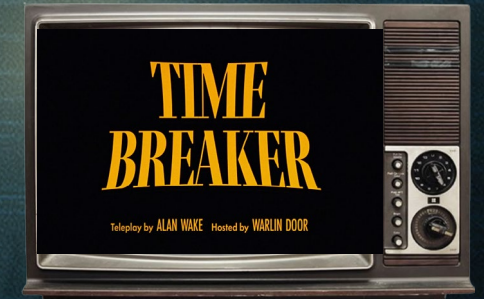
Rose, Jesse Faden e um ator misterioso, que parece estar interpretando uma versão fictícia de si mesmo, em uma trama que brinca com realidades alternativas e metanarrativa. Esses episódios exploram temas como imaginação, medo e a linha tênue entre realidade e ficção.

Episódio Time Breaker

Nós olhamos para o passado e nos perguntamos: e se? E se o caminho não tomado tivesse sido o nosso? Estaríamos mais felizes? Ou será que somos os sortudos com as escolhas que fizemos?

E se nosso destino já tivesse sido definido, além de qualquer circunstância, atravessando todas as realidades? Para um homem, o destino é tão forte que quebra o tempo e o espaço. Seguimos esse operativo solitário, muitas versões dele, enquanto persegue seu inimigo, o mestre de muitos mundos, através do Multiverso e das várias versões de uma cidade que é sempre a mesma, mas sempre diferente, em Night Springs.

Por Alan Wake





Max Payne, Jack Joyce e o Universo da Remedy

Sam Lake é um mestre em criar conexões. Embora Max Payne e Quantum Break não sejam oficialmente parte do “Remedy Connected Universe”, as referências são abundantes. Em Alan Wake 2, personagens como Alex Casey evocam Max Payne, enquanto Tim Breaker é uma clara homenagem a Jack Joyce. Lake já declarou que essas conexões não são literais, mas isso não impede os fãs de teorizar.



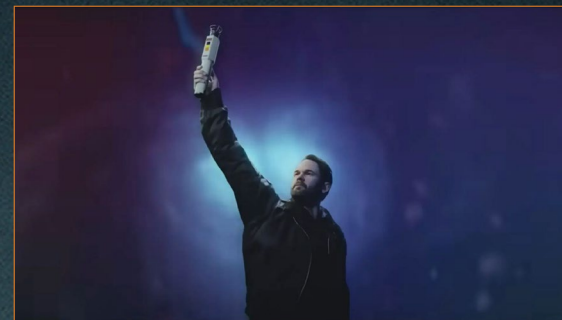
Max Payne 2001 — interpretado por Sam Lake



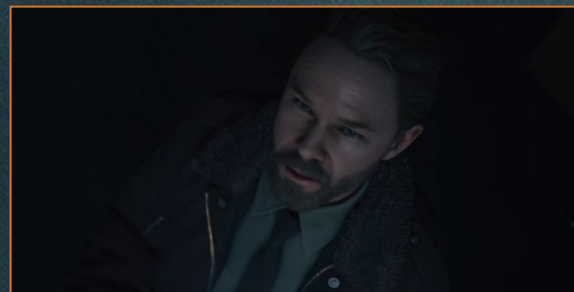
Alex Casey — interpretado por Sam Lake

Alex Casey é a personificação de um detetive quebrado pelo peso da própria história — duro, cínico e assombrado por perdas. Criado por Alan Wake, ele ganha vida no Dark Place, carregando uma personalidade que remete diretamente a Max Payne.

Time Breaker é um dos três episódios da DLC Night Springs, em que Shawn Ashmore interpreta várias versões de si mesmo.



Shawn Ashmore — em Time Breaker



Tim Breaker — Shawn Ashmore

O xerife Tim Breaker é uma figura-chave em Alan Wake II. Apesar de parecer parte da rotina da cidade, ele apresenta lapsos de memória e indícios de que está completamente perdido.

De todos os personagens do universo Remedy, poucos causam tanto estranhamento quanto os que carregam um rosto já conhecido.

Max Payne e Alex Casey compartilham mais do que o intérprete — eles vivem o mesmo peso, a mesma dor. Tim Breaker e Jack Joyce, por outro lado, parecem presos a histórias distorcidas pelo tempo. Coincidência? Ou só mais uma assinatura de Sam Lake, conectando tudo do jeito dele?



Sam Lake e James McCaffrey

Em memória de James McCaffrey, a voz que trouxe Max Payne à vida e marcou a história da Remedy com sua atuação única. Que seu legado continue a ecoar.

Explorar a mente de Sam Lake é como atravessar o Lugar Sombrio: desafiador, mas recompensador. Alan Wake 2 mistura terror, mistério e narrativa, com pistas para expansões futuras. Em Bright Falls, Watery ou Cauldron Lake, sempre há algo novo a descobrir. E lembrem-se, Taverneiros: em cada sombra pode haver uma história. Até a próxima!

METAPHOR

RE
FANTAZIO



RPG e muita filosofia!

Metaphor: ReFantazio, desenvolvido pelo Studio Zero/ATLUS, foi anunciado originalmente em 2016 sob o título provisório Projeto ReFantasy.

Trata-se de um RPG tático construído sobre a base de Shin Megami Tensei, com influências visuais de Persona, estratégias à la Fire Emblem e ecos modernos de Trails Through Daybreak.



O jogo trata de uma grande metáfora composta de um compilado de metáforas menores, onde cada personagem importante na história faz referência a alguma personalidade intelectual ou histórica do nosso mundo, assim como cada um dos arcos do game ilustra algumas das principais vertentes filosóficas.

O universo do jogo é uma mistura de medieval fantasy com alguns toques de steampunk com máquinas a vapor e pressão, e o mesmo tipo de tecnologia sendo aplicado nas cidades.



Os temas mais abordados no jogo são racismo, preconceito social e luta entre castas com aquela grande dose clássica de "ameaça de fim do mundo".

O protagonista recebe nomes diferentes de acordo com a localização do jogo, em cada língua recebe um nome com significado referente à força de vontade e esperança. Will em inglês vem de willpower e por aí vai.



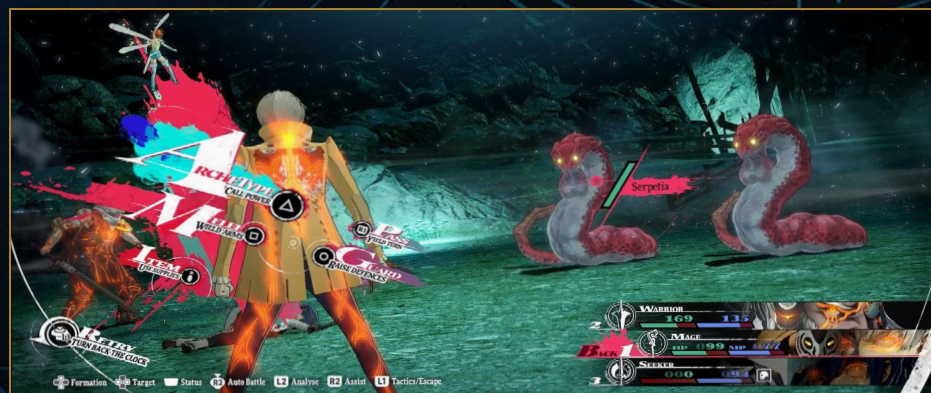
O Will, ou Pedro, é um garoto de uma raça que muitos achavam extinta, o que faz com que ele sempre chame a atenção por onde anda, fazendo um contraste com

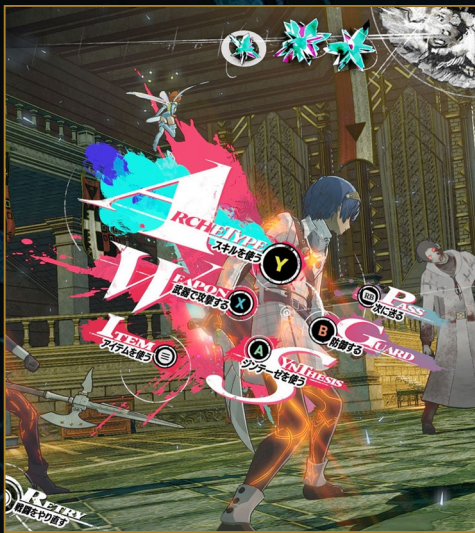
a forma como o jogo aborda o racismo, e usando a crença da extinção de sua raça para ilustrar como o racismo existe e é exercido por pessoas de todas as raças daquele mundo. O jogo ilustra esse racismo e o desdém entre as classes sociais de forma muito realista e sólida, mostrando o quanto aquela sociedade está sem esperança e sem vontade de lutar por um mundo melhor.

O combate se divide em duas fases: A primeira é um action RPG que flui com a exploração (fortemente inspirado no sistema de TRAILS THROUGH DAYBREAK), onde você pode desviar e atacar os inimigos, até quebrar suas defesas e deixá-los atordoados no mapa.



A outra fase é o combate por turno, que pode ser ativado antes mesmo de atacar o oponente no mapa, mas, no caso, se for atordoado no combate action, o combate começa com o inimigo com menos vida.



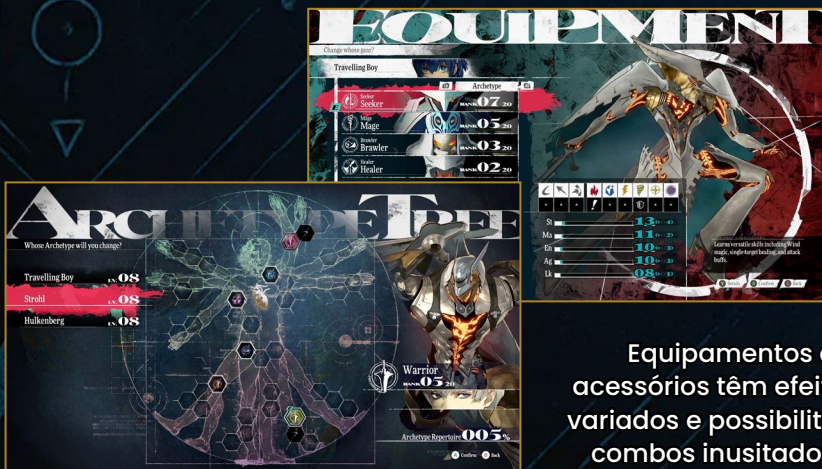


O combate por turnos funciona em uma espécie de sistema de PRESS TURN costumeiro de SHIN MEGAMI TENSEI, contendo duas linhas, uma frontal e uma traseira, sendo que na frontal as classes de contato físico darão e receberão mais dano, e, na linha traseira, os personagens recebem menos dano.

Algumas habilidades dos personagens e dos inimigos afetam essas linhas.

As classes e habilidades são bem variadas, como se fossem os personagens ou demônios, porém tu não invoca eles, mas sim com os personagens se transformando nesses avatares das classes.

Existe um sistema de progressão de cada classe, herança de habilidades, e, entre essas habilidades, algumas são conjuntas com outros personagens. Isso tudo gera uma imensa gama de possibilidades e combos, ampliados ainda pela forma como você decide investir os atributos no protagonista.



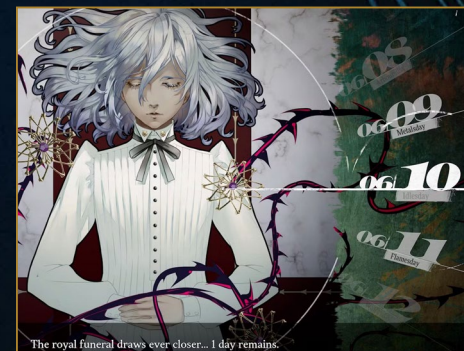
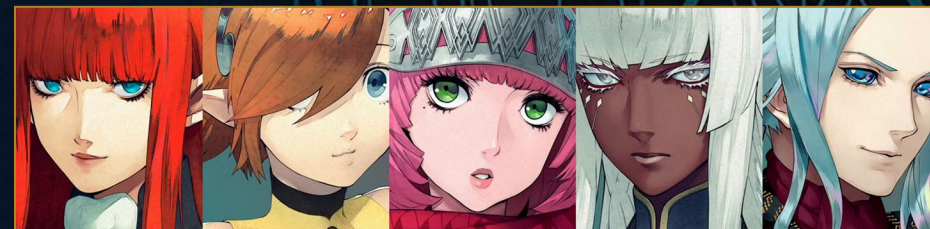
Equipamentos e acessórios têm efeitos variados e possibilitam combos inusitados.



A demo, que pode ter entre 5 e 10 horas de gameplay, é o mesmo início do jogo, que começa com uma explicação dos últimos eventos que aconteceram naquele mundo. O rei foi assassinado, seu filho e herdeiro legítimo está preso, selado por uma maldição, enquanto os figurões da alta sociedade se exaltam,

clamando cada um ser o sucessor ideal ao trono. Uma corrida pelo trono começa ali entre os figurões da alta sociedade e diversas pessoas revoltadas com a situação.

Somos jogados neste mundo como um "membro da resistência" que recebeu a missão de entregar uma mensagem a um membro da resistência na capital de GRAND TRAD. A resistência luta e busca alertar a sociedade sobre o perigoso ex-general afastado Louis Guiabern.



O jogo se desenvolve conforme avançamos, seguindo aquele clássico sistema de calendário visto em Persona, no qual temos um prazo de dias para fazer o que quisermos: treinar o personagem, aprimorar atributos sociais — que podem envolver investigações, eliminação de ameaças, busca por tesouros, preparo de receitas especiais ou outros desafios variados.

As dungeons são variadas, não se limitando às principais da história. Há também aquelas ligadas aos objetivos secundários. A exploração é bem recompensadora, oferecendo equipamentos, itens de recuperação ou até informações úteis para concluir certas missões paralelas.



Escola de Atenas

O desenvolvimento de personagens acontece de forma muito autêntica, sempre referenciando personalidades intelectuais ou históricas do nosso mundo.

Até alguns figurantes acabam fazendo menções diretas a figuras icônicas da literatura, como Aldous Huxley, Fiódor Dostoiévski, Henry Ford, Karl Marx, Carl Menger, Thomas More, Martin Luther King, Nikola Tesla, Ada Lovelace e muitos outros. Isso torna o jogo um prato cheio de referências para fãs de literatura, história e filosofia.

A Akademia é o lugar onde se busca compreender os arquétipos. Um espaço dedicado ao estudo da própria identidade, onde ideias tomam forma e se transformam em poder. No centro, há uma estátua que é claramente uma referência ao Homem Vitruviano, de Leonardo da Vinci.

Seu nome carrega peso: uma referência à antiga Academia de Platão — berço do conhecimento, da filosofia e da construção do ser.

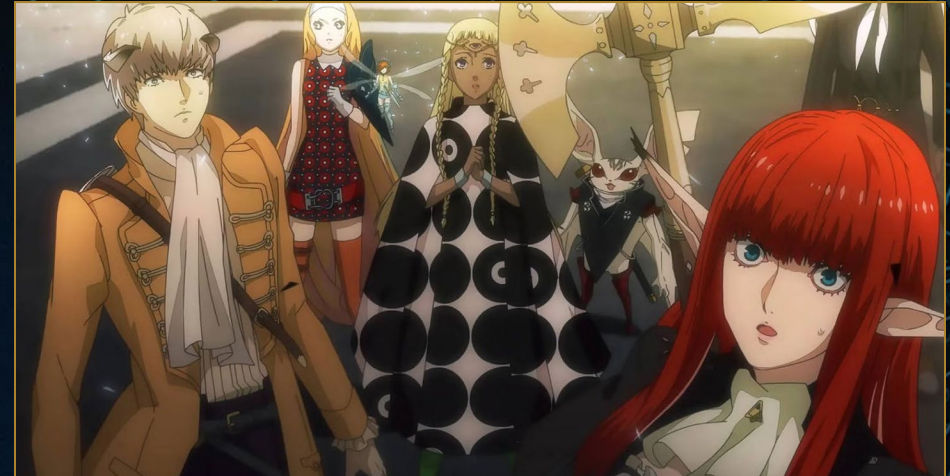


Akademia

Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel e Zdzisław Beksiniński.



O design dos monstros de Metaphor não surge do acaso. É herança direta de pintores que transformaram o grotesco, o absurdo e o inconsciente em arte. Bosch, Bruegel e companhia. Aqui, assim como nas telas deles, o desconforto vira beleza — e o bizarro, parte da paisagem. São figuras que parecem ter escapado de um pesadelo coletivo. E talvez... tenham mesmo.



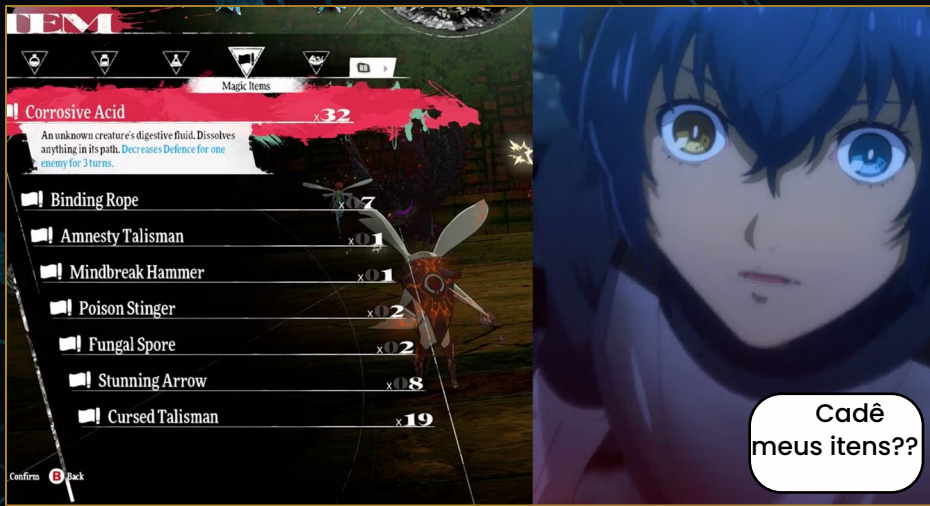
O enredo é cheio de plot twists, o que pode ser até meio confuso — e até arrastado — para aqueles menos acostumados com RPGs longos, fazendo com que seja preciso prestar muita atenção a todo momento.

Às vezes, o jogo faz alguns “prenúncios”, indicando algo sobre algum personagem ou sobre a lore, o que dá um toque muito especial.

O fato de o jogo referenciar muitas personalidades históricas faz com que alguns personagens possam ser bastante previsíveis, dependendo de seus conhecimentos gerais.

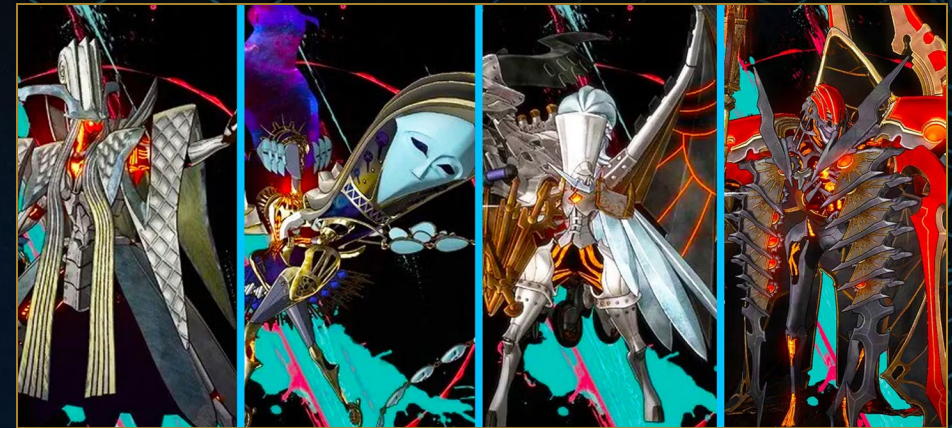
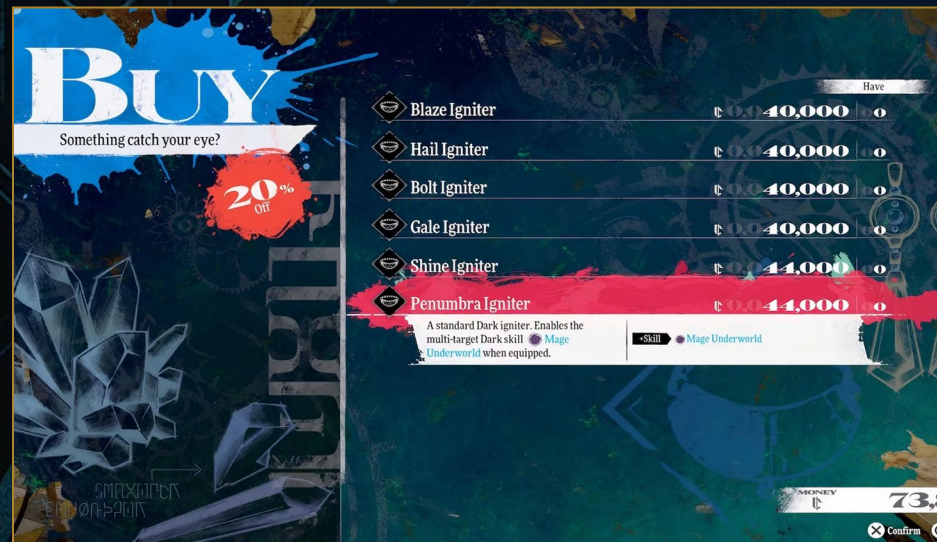
Na minha experiência, como exemplo, uma personagem teve uma história completamente previsível, pois, desde sua primeira aparição, relatei os ideais dela com uma personalidade histórica — mas nada que possa estragar a experiência.





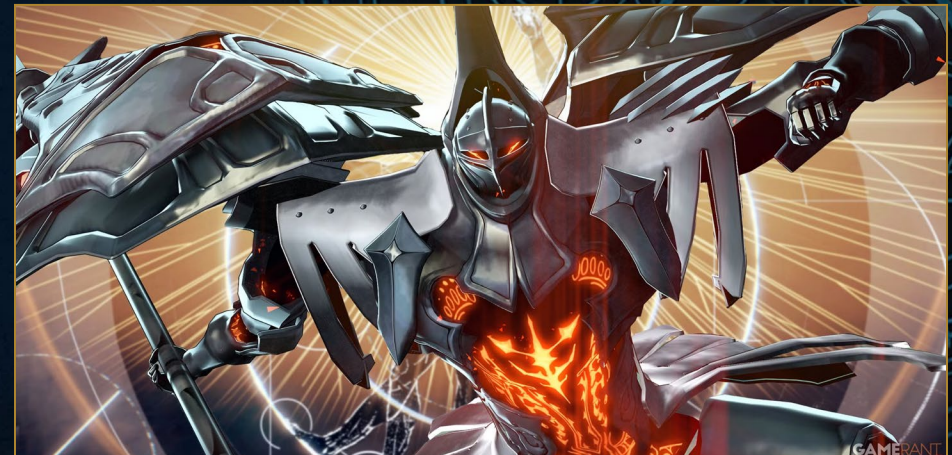
Outro ponto que não é muito positivo é a escassez de alguns recursos em determinados momentos do jogo. Jogadores menos experientes com RPGs certamente vão sofrer.

Porém, existem diversos métodos de contornar isso, seja aprendendo a otimizar seus recursos, explorando melhor, ou dominando os sistemas de geração e recuperação. O jogo te ensina, na marra, a se adaptar.



A minha experiência, em geral, foi super imersiva. Passei por muitos desafios que, pra outros jogadores, poderiam ter sido complicados, mas tirei de letra. Por outro lado, também sofri em partes que foram bem fáceis pra muita gente.

Foquei meu protagonista no uso de magia — e levei isso até as últimas lutas e desafios.



Com toda sinceridade, esse foi o melhor RPG que joguei em muito tempo. Minha referência de experiência é Baldur's Gate 3, que me prendeu por mais de 100 horas até finalizar.

Espero que vocês tenham uma experiência tão incrível quanto a minha. Abraço e até a próxima!

Danisor | Streamer Convidado
 Streamer de RPGs.
 Programador e publicitário.
twitch.tv/danisor



Ele foi comprar cigarros e nunca mais voltou!

O título pode parecer estranho para a matéria, porém, o meu herói de infância foi comprar cigarros e nunca mais voltou!

Estou me referindo a Seiun Kamen Machineman — também conhecido como Máscara **Nebulosa de Machine-man**, série de Tokusatsu que se enquadra no sub gênero dos “sem franquia”.



Produzido pela Toei Company e criada por Shotaro Ishinomori — o mesmo criador de Kamen Rider — em 1984.

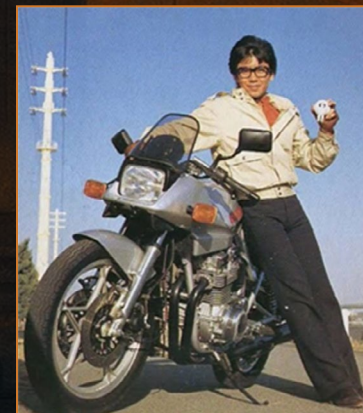


A série conta com 36 episódios, sendo 35 com o desenvolvimento das aventuras do herói e 1 episódio resumão de tudo o que ocorreu na série.

Podemos dividir a história de Machine-man em 2 temporadas:

A primeira vai do Ep 1 ao Ep 17. Temporada em que ele enfrenta o Professor K e sua organização criminosa “Tentáculo”.

A segunda vai do Ep 18 ao Ep 35. Nesse período, ele enfrenta a organização “Polvo” da sobrinha do Professor K: a perversa Lady M. Do Ep 33 até o Ep 35, Professor K e Lady M se unem fundindo suas organizações com a finalidade de destruir Machineman.





De longe é o meu herói de infância favorito, mas não é por esse motivo que Machineman se torna o melhor herói de Tokusatsu já criado.

O nosso (ou meu) querido herói é apresentado ao público como Nikku, e viria a adotar o nome terráqueo de Ken Takase. Nikku está concluindo o seu doutorado sobre os planetas do Sistema Solar e vem até a Terra para observar o comportamento dos humanos. Seu planeta natal se chama Ivy e está localizado no Sistema

das Plêiades da Estrela B. Uma viagem longa que tinha por objetivo a estadia de uma semana em nosso planeta, para, posteriormente, o seu devido retorno.

Ken chega na Terra e percebe que a atmosfera é respirável (menos poluída naquela época) e deixa sua nave no fundo de um lago em Tóquio. Após isso, sai para iniciar sua observação.



Em um cruzamento de trânsito, quase se acidenta quando uma fotógrafa chamada Gunko estava com seu carro indo em direção a um prédio que caiu para fazer a cobertura do acontecimento.

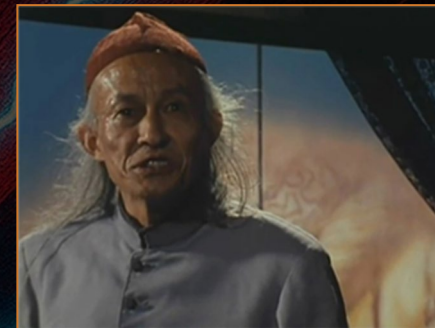
Nesse momento somos apresentados também à sua fiel escudeira: BallBoy (sim, uma bola de baseball que falava), que fica com ele o tempo todo. Após esse contato, ele decide que Gunko é um exemplar terráqueo muito interessante para desenvolver sua pesquisa (safadão!).

Pilotando sua moto no centro de Tóquio, Ballboy avisa Ken do eminente perigo que Gunko está correndo e ele vê a fotógrafa escorregando do terraço de um prédio e caindo em direção ao solo. Ken se transforma rapidamente em Machineman e salva Gunko.

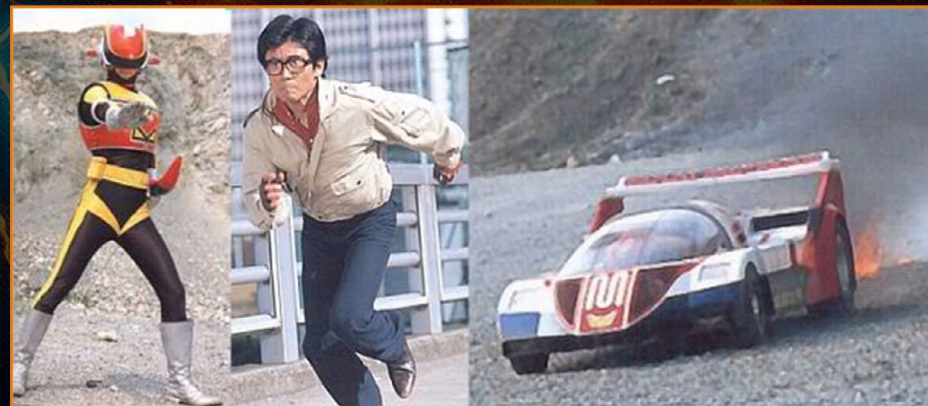
A partir desse encontro e da primeira aparição do herói, a história se desenvolve.

Mas as coisas ficam tensas quando Ken Takase descobre que há uma organização criminosa que tenta de diversas formas importunar as crianças do Japão.

Essa organização chamada de Tentáculo era liderada pelo engenhoso Professor K (que eu achava muito parecido com a minha avó, diga-se de passagem). O Professor produzia várias artimanhas para enganar as crianças, fazendo com que elas ficassem tristes ou chorassem. O motivo de tamanha maldade? O Professor K tinha alergia a crianças e toda vez que via uma sorrindo, começava a espirrar sem parar.



O Professor K também construía robôs e andróides para aplicar suas armadilhas. Aliás, o monstro mais forte da primeira temporada aparece bem no início do primeiro episódio, assassinando guardas, e depois, derrubando totalmente um prédio, seu nome era Monsu.





A organização Tentáculo também contratava pessoas para colocar seus planos em prática. Sendo assim, alguns inimigos de Machineman utilizavam revólveres, espadas, ou mesmo artes marciais para tentar derrotá-lo. É bom frisar que, os inimigos humanos tinham suas vidas poupadas, pois Machineman aplicava o “raio de transformação” convertendo em bondade todo o mal que havia em seus corações.

Dentre os planos do Professor K, é possível citar:

- O ataque aos livros da escola — O plano era roubar as letras dos livros para que as crianças deixassem de aprender;
- Oferecer batatas às crianças com o vírus da gripe (um ataque biológico!);
- Fazer com que as crianças ficassem aprisionadas dentro das placas de publicidade;
- Deixar crianças com bigodes;
- Transformar crianças em estátuas;



Após destruir todos os planos do Professor K, Machineman derrota Monsu em uma difícil batalha e o Professor K foge (provavelmente para a Espanha). Nessa fuga, encontra sua sobrinha: Lady M. Ela assume o compromisso de acabar com Machineman, colocando sua organização criminosa em ação: o “Polvo”.

Lady M também havia herdado do tio a alergia a crianças, mas, sua alergia era uma mancha vermelha na ponta do nariz. A alergia aparecia quando ela via uma criança sorrir. Lady M também tinha um escudeiro: Tonchinkan.

Apesar dos planos de Lady M para infligir danos às crianças, seu objetivo principal era destruir Machineman. Assim, poderia provocar todo o tipo de mal possível para as crianças.

O Polvo, tal qual o Tentáculo, utilizou monstros metálicos com diversas armas para tentar derrotar Machineman. Dentre essas armas estão:

- Furadeiras metálicas;
- Tacos de baseball metálico;
- Fita K7 explosiva;
- Uma espécie de laço com espinhos metálicos;
- Luvas de boxe explosivas;
- Mísseis;



As duas organizações também contrataram as pessoas mais perigosas do mundo para atacar Machineman:

- O Palhaço Piero;
- Ladra Black Cat;
- Ninja Samaru;
- O Capitão Hook;
- O Mágico;
- O Homem Múmia;
- O Homem com Capacete do Mal;
- Os Caratecas.



Nos últimos 3 episódios da série, Professor K e Lady M se unem para derrotar Machineman. O Professor K desenvolve o seu mais poderoso androide: Golden Monsu (como o nome sugere, uma versão dourada de Monsu).

Mesmo com um inimigo quase indestrutível, Machineman consegue triunfar e vencer. A grande surpresa é que Lady M e o Professor K conseguem fugir em um “campo de força”. Após derrotar as organizações Tentáculo e Polvo, Nikku parte de volta para sua terra natal, mas promete voltar para encontrar Gunko. Aliás, o episódio de resumo da série se chama “Até Logo, Machineman” — o que dá a entender que poderia ter uma continuação.

O fato é que nos Tokusatus dificilmente há uma continuação direta nas séries, mas não que isso seja impossível — Kamen Rider Black, por exemplo, seguiu com Kamen Rider Black RX.

Mas meu herói dos tempos de criança foi concluir uma tese de doutorado ou simplesmente, comprar cigarros em alguma esquina da Via Láctea e nunca mais voltou!

Curiosidades

- Osamu Sakuta (o ator principal da série) faleceu em dezembro de 2020;
- Kiyomi Tsukada (a atriz principal da série) também fez sucesso em Jaspion com a personagem Anri;
- O nome Machineman foi dado ao herói por Gunko no episódio 1;
- O dublê de Machineman (Jun Murakami) se casou com a atriz que fez a personagem Lili em Sharivan (ok, ok, Nelson Rubens!);



Referências

- Ken Takase para se transformar em Machineman, sai correndo, tira os óculos e evoca a sua nave Machine Dolphin (Clark Kent tirava os óculos para se transformar em Superman);
- Ken Takase era apaixonado por uma repórter (Clark Kent era apaixonado por Lois Lane, que era uma jornalista)
- Machineman tem um “M” gigante no peito (o Superman tem “S” gigante no peito);
- O golpe final do super herói é em formato de Z, forma muito semelhante que o personagem Zorro utilizava contra seus inimigos;



Machine Man

Nome: Nikku

Planeta Natal: Planeta Ivy

Altura: 1,73 cm

Naves: Space Colony — Nave Mãe
Machine/Jet Dolphin — Nave de transformação e combate



Armas/ Arsenal

Máquina Pistola - tiro laser e raio congelante;

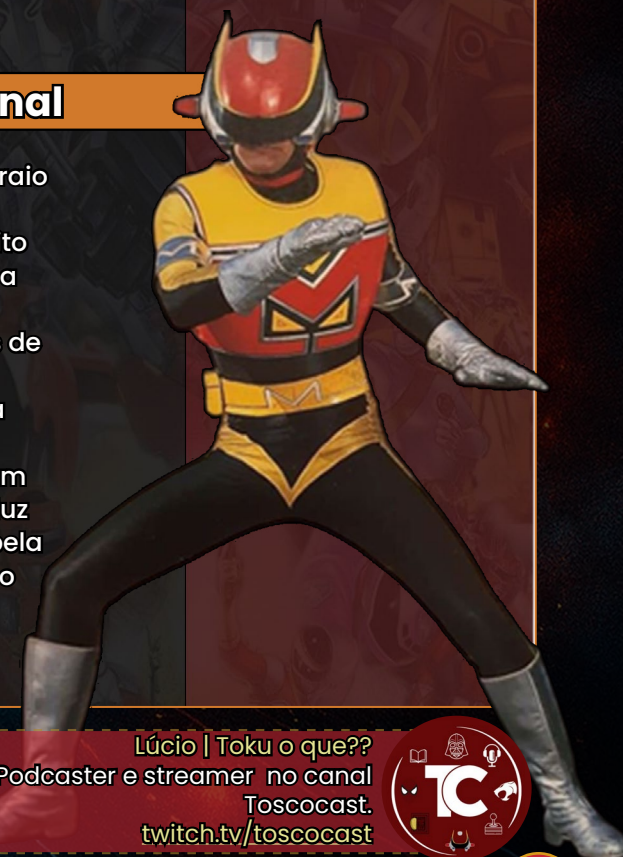
Fulminador - no ar com o atrito das mãos, Machine Man lança um raio no inimigo;

Visão de Raio-X - ver através de objetos e inimigos invisíveis;

Espada de Luz - utilizada para derrotar os inimigos;

Efeito Cósmico - golpe final em andróides com a espada de luz

Tela de Luz - efeito utilizado pela espada para gerar um campo de força protegendo algo ou alguém.



Lúcio | Toku o que??
Podcaster e streamer no canal
ToscoCast.
twitch.tv/toscoCast



Queimando a TV



O mundo está cheio de B.O's

Acho muito interessante escrever textos com analogias, mesmo que, por vezes, elas sejam meio toscas. O mundo está cheio de B.O.'s — aquela abreviação clássica de Boletim de Ocorrência que, na prática, virou sinônimo de problema.

Seja na vida pessoal ou nas grandes crises mundiais, sempre tem um B.O rolando por aí. E, falando em B.O, é impossível não lembrar de uma das sub-franquias mais famosas dos games.

Estou falando de Call Of Duty: Black Ops 6 ou simplesmente B.O 6.

Lançado em 25 de outubro de 2024, o novo COD veio com situações novas, seja dentro da franquia ou fora dela e a seguir vamos conferir como andam as coisas no game da Activision.



Muito dinheiro no bolso!

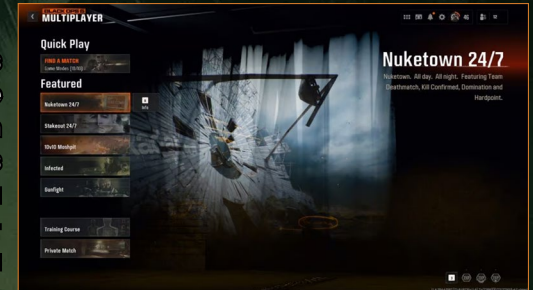
A Microsoft comprou a Activision e, como esperado, colocou o novo Call of Duty direto no Game Pass. Inclusive, subiu o preço do serviço antes do lançamento — por motivos óbvios. Com o hype, o Game Pass ganhou 2,5 milhões de assinantes.

Mas como agora é dona da franquia, pouco importa que as vendas no Xbox tenham despencado 67%: no PlayStation, o novo COD vendeu 30% a mais que o anterior — e 70% das vendas totais vieram da Sony. No PC, a queda foi de 17% em relação ao COD de 2023. (E o pior? Eu assinei o Game Pass e ainda acabei comprando o jogo full price no PS5.)

Multiplayer

O multiplayer de Black Ops 6 traz uma boa variedade de modos clássicos e outros nem tão comuns assim. Tem os tradicionais como Mata Mata em Equipe, Dominação e Baixa Confirmada, que seguem a fórmula conhecida: correr, atirar e tentar não morrer. Mas também tem modos um pouco mais táticos, com zonas móveis, objetivos específicos e até partidas onde cada equipe precisa proteger um jogador marcado — o famoso alvo ambulante. Os mapas 24/7 continuam marcando presença, focando em combates frenéticos em cenários populares da franquia. E claro, ainda tem o caos organizado das partidas 10x10 pra quem curte confusão com muita bala voando. No geral, o jogo oferece variedade sem inventar demais, mantendo o ritmo acelerado que a série sempre entregou.

O legal é que cada modo puxa um estilo diferente de jogo. Quer correria e caos? Vai de Moshpit 10x10. Prefere estratégia e posicionamento? Tenta um Controle ou Localizar e Destruir. E se a ideia for só descer bala sem pensar muito, o Contra Todos ainda é a terapia perfeita.



Personalização e Progressão

No multiplayer de Black Ops 6, o jogador pode montar seu armamento com uma variedade de recursos: armas principais, curingas, melhorias de campo, vantagens e as conhecidas séries de pontuação. À medida que seu nível sobe — tanto do personagem quanto da arma — novos equipamentos vão sendo desbloqueados, incluindo armas adicionais, acessórios e habilidades que combinam com seu estilo de jogo.



Séries de Pontuação



Assim como em outros títulos da série, a cada inimigo abatido (normalmente valendo 100 pontos), o jogador acumula progresso para liberar as séries de pontuação, que funcionam como recompensas ofensivas e defensivas: drones de reconhecimento, torretas automáticas, bombardeios aéreos, até um míssil Hellstorm ou, se você for corajoso o suficiente, uma ogiva nuclear após trinta baixas seguidas.

Tipos de Armamento

O arsenal do jogo é bem completo, com todas as categorias já conhecidas: fuzis de assalto, submetralhadoras, escopetas, metralhadoras leves, fuzis de precisão, pistolas, lançadores e até armas corpo a corpo como facas e tacos. Cada tipo oferece variações próprias que se encaixam em estilos de combate diferentes — do mais agressivo ao mais cauteloso.



Curingas e Vantagens



A personalização também se estende aos curingas, que alteram regras básicas do loadout — permitindo, por exemplo, equipar dois táticos, usar duas melhorias de campo ou carregar uma vantagem extra. E por falar em vantagens, elas estão divididas em três níveis, e variam entre atributos de

mobilidade, furtividade, resistência, rastreamento e regeneração. Tudo ajustável conforme a função que o jogador deseja assumir em campo.



Skins e Mapas

O sistema de camuflagens continua presente: headshots e outros desafios desbloqueiam visuais para as armas, incluindo skins raras como ouro e diamante, pra quem curte exibir serviço. Ao todo, o multiplayer ainda traz 17 mapas disponíveis desde o lançamento, com arenas variadas que incluem cidades em ruínas, áreas industriais e zonas de guerra mais abertas — mantendo o ritmo acelerado que já virou marca registrada da franquia.

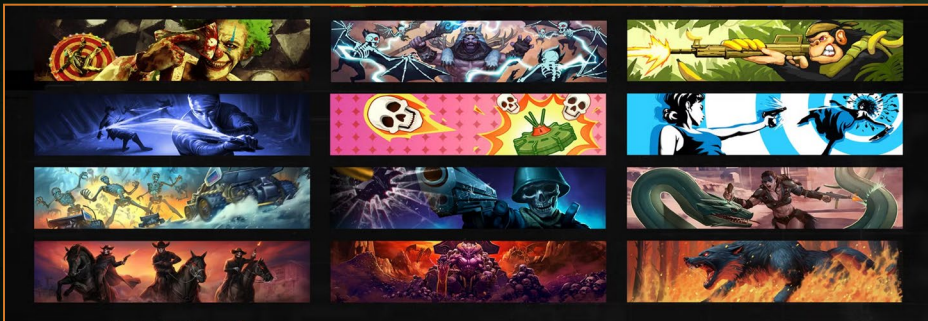


Impressões do Multiplayer

Quem é da “velha guarda” de Call of Duty com certeza tomou um baita choque de nostalgia ao jogar Black Ops 6. A Activision claramente bebeu da fonte do BO2 — e digo isso com tranquilidade, porque o multiplayer do BO2 continua sendo, na minha opinião, o melhor da franquia.

O que se vê aqui é um retorno ao que funcionava: movimentação fluida, mapas bem pensados, combate direto com o inimigo, matchmaking rápido e servidores estáveis. Fazia tempo que eu não me divertia tanto com um multiplayer da série.

Claro, nem tudo é perfeito. O sistema de respawn continua sendo aquele velho conhecido: às vezes o inimigo simplesmente nasce do seu lado ou atrás de você e acaba te matando — inclusive quando você está naquela sequência de kills que pode virar o jogo. Isso me deixa muito, mas muito pu%\$ da vida! Ainda assim, não é o tipo de coisa que estraga a experiência como um todo.



Campanha

A história do jogo se passa em um momento de rupturas históricas e desdobramentos do mesmo porte: fim da Guerra Fria e a Primeira Guerra do Iraque (ou Guerra do Golfo).

Apesar do jogo seguir a mesma linha temporal de Call Of Duty Black Ops 2, a sensação de não existir uma “ligação” direta entre os jogos é visível.

E em relação ao jogo em si (sem dar spoilers) a campanha segue praticamente a mesma receita de outros jogos da franquia.





Impressões da Campanha

Para quem curte uma boa campanha de FPS, Call of Duty já tem uma fórmula bem conhecida: explosões cinematográficas, tramas conspiratórias e aquela narração intensa em cima de algum conflito global. É o famoso “mais do mesmo”, que em muitos momentos já não empolga tanto. Mas — e aqui vem a surpresa — em BO6 há lampejos de algo diferente.

A proposta de mapas semi-lineares, onde você ainda tem um objetivo fixo, mas pode escolher o caminho que vai percorrer até lá, funciona bem e empolga. Se a Activision decidir seguir esse rumo nas próximas campanhas, temos chance de ver algo mais imersivo e menos previsível.



Agora... o que não agradou foi a inclusão do modo zumbi no meio da campanha. Já existe um modo próprio pra isso, então... por que enfiar zumbi aqui de novo? Esse tipo de repetição tira o ritmo da história e, francamente, parece só um reaproveitamento forçado de conteúdo.

No fim das contas, o modo campanha continua com a mesma sensação de “jogo reciclado”, e a impressão é que só veremos algo realmente novo a cada 5 ou 6 anos — como já acontece nos jogos de futebol, que entregam mais do mesmo até que alguém resolve mexer de verdade na fórmula.

Com a indústria cada vez mais voltada para o multiplayer, parece inevitável que essa mesmice ainda dure bastante tempo.

Modo Zumbis e Warzone

Peço desculpas aos fãs desses modos, mas preciso ser sincero: não são pra mim. Por isso, não vou entrar em muitos detalhes. O modo Zumbis mantém a fórmula tradicional: hordas de mortos-vivos que ficam cada vez mais agressivas, com desafios e objetivos a cumprir. Tem quem jogue só isso — e com dedicação total, diga-se de passagem.

Já o Warzone, também conhecido pelo apelido carinhoso de Beto Roiali, é o famoso Battle Royale. Jogue solo ou em equipe e tente ser o último a sobreviver no mapa. Simples, direto e já conhecido por boa parte dos jogadores.

Por hoje é isso, pessoal. Até a próxima!



Lúcio | Queimando a TV
Podcaster e streamer no canal
Toscocast.
twitch.tv/toscocast





TAVERNA
PUBLICAÇÕES



ETERNAL VOID

CONHEÇA AS HISTÓRIAS
DO VAZIO E SEUS ECOS
DISTORCIDOS.



ECOS DO VAZIO – JOHNNY RIFTER

JEFF HAHN



Acesso antecipado disponível!!
Embarque numa aventura cheia de perigos e emoções!





SE LIGA NA TAVERNA REVISTA Nº 11



Acesse outras edições em:
www.tavernarevista.com.br

Redes sociais

X: @tavernajeff

IG: @tavernarevista

F: @revistataverna

Número #12