

Relembre Resident Evil Code V, e outros clássicos

REVISTA

n-9

LAVERNA



L. Dragon I.



High Card



One Piece O.



Sherlock H.

Hogwarts Legacy
Jogo mais aguardado!

GRADIUS III



VIC VIPER



Nos confins mais escuros do espaço infinito, o mal puro está à espera... As Forças das Trevas lideradas pelo deus da destruição, Bacterian, se preparam para lançar um ataque maciço contra o planeta Gradius.

Em um último movimento de suspiro, as Forças Mundiais United Gradius enviam dois caças, anteriormente considerados muito perigosos para missões de combate: os caças InterDimensional VIC VIPER.



Equipe

Direção:

Jeff Hahn

Co-Direção:

Zeclaudio

Redação:

zeclaudio (Matérias)

J. B. Hahn (Revisão)

Arte:

Jeff Hahn

Colunistas:

Sabrina

Toscocast

Colaboradores:

Danzyn

Streamer convidado:

Danisor

PiazadaPlays

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

Resident Evil Code V.

Queimando a tv

Streamer conv - One Piece O.

High Card

Sherlock Holmes

Streamer conv- Hogwarts Leg.

Elmo e Caneta- Blasphemous

Recomendações de Animes

Like a dragon ishin

Agradecimentos:

Bandai Namco Brasil por fornecer a chave de One Piece Odyssey utilizada nessa Review.

Frogwares por fornecer a key de Chapter one usada nessa Review.

**Top 4:
favoritos
dos
leitores!**

Construído na L1 Colony Cluster, usando como base as informações do protótipo, Wing Gundam foi enviado a Terra com Heero Yuy para dar início a Operação Meteoro. Após diversas missões com o Gundam, o que resultou até mesmo em sua destruição e reconstrução, Heero eventualmente abandonou o Wing Gundam passando a usar o Gundam Epyon e mais tarde o poderoso Wing Zero.

Wing Gundam-35,7%
Death scythe-28,6%
Epyon-28,6%
Heavy arms-7,1%



Resident Evil: Code Veronica é um jogo de survival horror desenvolvido e publicado pela Capcom. É o quinto jogo da franquia Resident Evil. Originalmente lançado com exclusividade para Dreamcast em 2001, teve uma versão melhorada intitulada Resident Evil: Code Veronica X para Dreamcast e PlayStation 2. O jogo também foi lançado para GameCube em 27 de setembro de 2001. Há versões também para PS3/PS4.

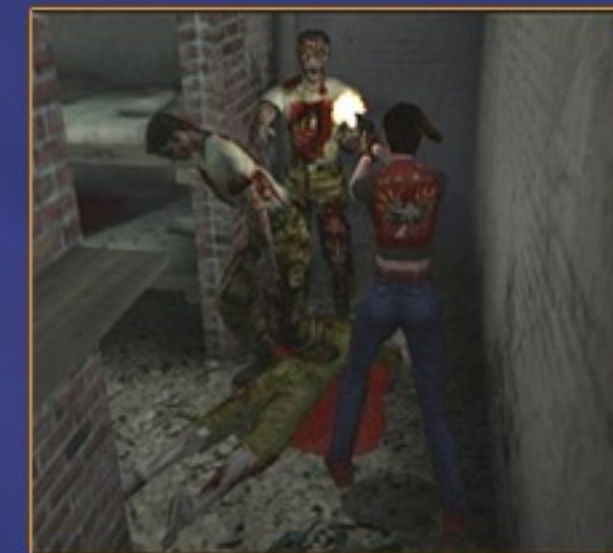


A história se passa três meses após os eventos de Resident Evil 2 e a destruição simultânea de Raccoon City como visto em Resident Evil 3: Nemesis. Aqui Claire Redfield e seu irmão Chris Redfield desbravam uma remota ilha-prisão no Oceano Antártico e mais tarde um centro de pesquisa na Antártica.

Code: Veronica é o primeiro da série a ser feito 100% em 3D, mas ainda traz a mecânica de câmeras estáticas. A jogabilidade é a mesma vista nos jogos anteriores, trazendo algumas das novidades do 3º episódio. Como os barris explosivos e a rápida rotação de 180°. O game tem um sistema de câmeras mais dinâmico, onde fica mais fácil visualizar os inimigos. Às vezes, não. Alguns ângulos atrapalham mais do que ajudam. Os loading entre as portas permanecem, mas desta vez, em determinado ponto, há uma trilha para dar tensão ao jogador. E até que esse suspense funciona bem.

O jogo tem dois cenários: a ilha e a base nas geleiras. E diferente dos primeiros Resident Evil, aqui não podemos fazer um new game com a Claire ou Chris. Aqui a dupla intercala a gameplay. A gente não tem poder sobre quem jogar. Isso é um ponto ruim. Seria perfeito se tivesse a escolha de começar com a Claire ou Chris, assim como foi feito nos primeiros RE. E até então, esse é o RE que mais tem back track. Já de cara, a gente faz um vai-volta longo só para abrir o primeiro portão.

Resident Evil: Code Veronica é um jogo cansativo para quem não curte um bom RE, mas é um prato cheio para os amantes das mecânicas da série. O jogo tem uma duração longa comparada aos seus antecessores. E aqui tem save point, assim as partes mais difíceis do jogo deixam de ser chatas e irritantes. Outra vantagem é a opção de se usar uma erva de cura quando não há espaço no inventário.



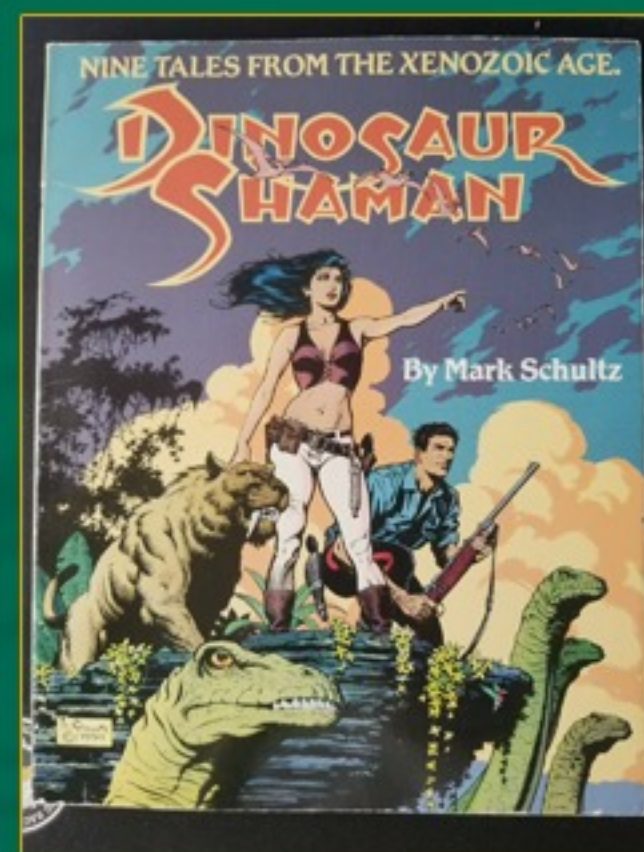
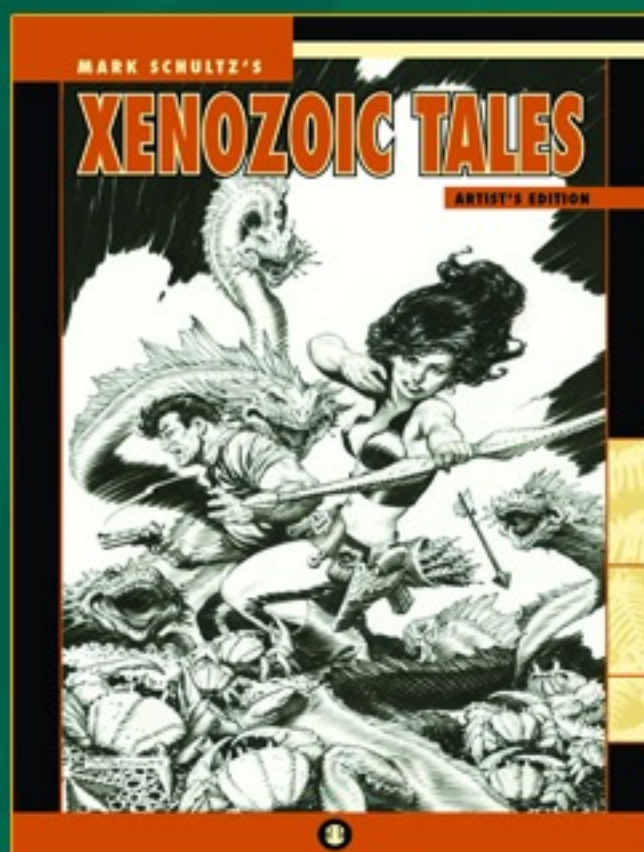
Queimando a TV



Hoje falaremos de um clássico que, com toda a certeza, fez com que você choramingasse o troco da padaria com seu pai ou sua mãe, ou até mesmo, em casos extremos, quebrasse o seu cofrinho. Obviamente, estou me referindo a Cadillac and Dinosaurs.

Origem

O jogo Cadillac and Dinosaurs foi produzido pela Capcom no ano de 1992 e inspirado pelo quadrinho Xenozoic Tales, escrito por Mark Schultz, lançado no ano de 1986. Esse quadrinho não obteve grande sucesso e teve apenas 14 números publicados, mas, como sua história era diferente de outros quadrinhos da época, Xenozoic Tales acabou por inspirar o game da Capcom e uma série de desenho animado da CBS. Na verdade o jogo foi lançado para promover o desenho.



Enredo

A história de Cadillac and Dinosaurs foi inspirada em um assunto que estava latente no fim do século passado: apocalipse, fim do mundo ou fim dos tempos. Existia uma paranoia generalizada de que o mundo acabaria no ano 2000. No jogo isso ocorreu de fato, pois a história do game se passa em 2513. A humanidade pereceu com diversos cataclismas e isso culminou na quase completa extinção dos seres humanos. Os sobreviventes passaram a morar em sociedades subterrâneas por conta do ar poluído ou como consequência dos desastres naturais ocorridos.



Após muito tempo vivendo embaixo da terra, os humanos tentam retomar o seu lugar no planeta, mas se deparam com criaturas vivendo na superfície: os dinossauros.

Haviam vários tipos de dinossauros perambulando pela Terra: o Tricerátops, Velociraptor, Pterossauro, Tiranossauro Rex, entre outros. A grande maioria dele não representava um mal para a humanidade, porém alguns humanos começaram a caçar os dinossauros e produzir experimentos com eles fazendo com que os nossos amigos dinos retornassem a forma de predadores (a mesma lá de 65 milhões de anos atrás).



E o jogo começa exatamente nesse ponto: a tentativa de acabar com tais atrocidades contra os dinossauros e restaurar a paz entre humanos e dinos.

Gameplay, gênero do jogo e inimigos

Cadillacs and Dinosaurs é um game Beat 'em up, ou seja, aquele famoso "Briga de rua". O jogo está dividido em 8 episódios e tem quatro personagens selecionáveis para o gameplay:

Jack Tenrek – O mocinho da série. É o mais equilibrado em habilidades dos personagens, mas se destaca pela velocidade e força.

Hannah Dundee – A mocinha da série. Seu ponto forte é a velocidade.

Mustapha Cairo – Amigo de Jack. É o preferido do povão. Seu destaque é o ataque em carga (corrida + botão de soco).

Mess O'Bradovich – Um gigante extremamente lento, contudo, com uma compensação na força.



Como em todo beat 'em up raiz, você anda, quebra barril, arrebenta alguém na pancada, apanha, come um frango, fica de boa, acha uma metralhadora, apanha de novo e por aí vai. O diferencial desse jogo são as armas de fogo.

Entre elas é possível encontrar: revólveres, dinamites, granadas, metralhadoras, shotguns ou uma bazuca. Também se pode dar aquela corridinha para atacar os adversários de uma maneira mais eficaz: os chamados "ataques em carga". Outra possibilidade é utilizar o ataque em dupla (obviamente possível em partidas multiplayer) onde você arremessa o seu companheiro até próximo ao adversário. Há também o golpe que combina os botões de pulo e soco (ataque explosivo), porém, se acertar algum adversário com tal golpe, você perde um pouco de energia.



Como já citado, o jogo possui oito fases e o tamanho delas vai aumentando conforme o avanço do game. A maioria dos dinossauros que aparece no game não ataca, contudo, ao serem atacados, mudam de cor (de um verde para um amarelo queimado). Cabe a você amansá-los na pancada.



Há inimigos fracos e medianos, mais ou menos uns treze tipos, contando com as variações dos personagens (Carinha da espingarda ou da faca, por exemplo). Também tem os subchefes que pela minha conta são três: O Carinha com uma maça (bola cheia de espinhos), o líder dos motociclistas (chefe da primeira fase e subchefe ao longo do jogo) e um híbrido de humano com dinossauro carinhosamente chamado pela galera de "blankas".



Fora esses inimigos, tem os temíveis chefes:

1º Episódio – Vice. Seu apelido lá no fliperama era “o Carinha do dinossauro”.

2º Episódio – Butcher. Era conhecido pelo apelido de “Açougueiro”.

3º Episódio – Hogg. Era chamado de “o Carinha da Moto ou Motoqueiro”.

4º Episódio – Slice. Conhecíamos esse chefe como “O Maluco dos bumerangues”.

5º Episódio – Morgan. O famoso “Veinho da metralhadora”. Ao morrer, Morgan se transforma em um Paquicefalossauro chamado Morg.

6º Episódio – Tyrog. Não tinha um apelido entre a galera, mas é o único chefe que se transforma três vezes antes de ser derrotado finalmente.

7º Episódio – Slissaurs. Híbrido de dinossauro e o chefe da quarta fase (Slice). Seu apelido era “Papa Fichas”.

8º Episódio – Dr. Fessenden. Transforma-se em um Paquicefalossauro e posteriormente em um Tiranossauro Rex de duas cabeças. Não tinha nenhum apelido também.

Análise

Vamos à crítica: Avaliarei o game em 4 aspectos: Trilha Sonora/Sonoplastia do game (Marcante, Boa, Horrerosa), Gameplay (Sensacional/Imersiva, Ok/Joguei de boas, Me senti “Sei lá”/Chatão), Mecânicas (Respondem muito bem/Intuitivas, Adaptável, Complicadas), o game é atemporal? (Envelheceu bem, envelheceu mal) vamos ver a nota de Cadillacs and Dinosaurs:

Trilha Sonora – Marcante (9) – Impecável do início ao fim. Em nenhum momento dá para pensar em algo “enjoativo”.

Gameplay – Sensacional (9) – Extremamente fluida. Funciona 100%. Leva um 9 porque o jogo é curto (o que era tradicional para esse tipo de jogo na época).

Mecânicas – Intuitivas (8) – Essa nota é pelo roubo que acontece quando alguns personagens “trancam” na sua frente e te merendam na porrada sem você conseguir se desvencilhar deles. Ou eu sou ruim e não consigo derrotá-los sem morrer. Sei lá!

O Game é atemporal? – Envelheceu bem (8,5) – Estamos falando de um game de 1993. Se você apresentar para alguém hoje a diversão ainda é garantida. E as fichas perdidas também. O resultado da análise é de 8,6 (somando as notas e dividindo por 4) Este texto não tem a intenção de ser um review. Procuro dentro do possível trazer experiências que tive com o jogo e suas curiosidades.



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

www.twitch.tv/toscocast



Streamer convidado



One piece odyssey, popularmente conhecido como "rpg do pirata que estica", foi lançado em 10 de janeiro para PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X e Series S, Microsoft Windows.

O estúdio

O game foi desenvolvido pela ILCA estúdio cujo nome é abreviação de "I Love Computer Art". O estúdio, que hoje desenvolve games, começou apenas como um estúdio de animações, hoje eles têm um currículo invejável e admirado por boa parte da indústria, trabalharam em "Nier Automata", "Dragon Quest XI", "Yakuza 0" (aquela cena do game que virou o famoso meme de sexta feira foi feita por eles), "Ace Combat 7", e, posteriormente se tornaram um estúdio de desenvolvimento de jogos, tendo Pokemon Brilliant Dimond & Shining Pearl como seu primeiro projeto.



Ok! Mas por que conceituar o estúdio antes de falar sobre o jogo? One Piece Odyssey é o segundo game feito por esses caras, sendo que seus outros trabalhos, após Pokemon, foram aplicativos, e por mais que as pessoas apontem problemas no game, trata-se da segunda obra feita por uma equipe pequena.



De cara o jogo apresenta visuais que lembram muito Dragon Quest XI, até porque teve seus modelos 3D feitos pela mesma equipe, partículas de luz coloridas no mesmo estilo de Dragon Quest XI. Porém tudo com uma estética muito "One Piece". Definitivamente conseguiram caracterizar todo universo de Eiichiro Oda com maestria, inclusive ousar dizer que é nesse ponto que o game mais brilha. Eles sabem trabalhar visuais!



A gameplay é em combates por turno, mas é um sistema bem único e muito moderno, onde há uma arena grande e diversas subáreas. Não é possível selecionar e transitar entre uma área e outra por comando direto, sendo assim, para ir até outra área, é necessário que seja usada alguma habilidade que vá fazer o personagem ir até lá, como, por exemplo, uma voadora do Sanji. Existem habilidades que permitem os personagens atacar de longe um alvo em outra área sem ter que ir até ela.



Toda a tripulação dos chapéus de palha é jogável, porém alguns personagens não estão disponíveis desde o início devido à estrutura da aventura, que é muito semelhante a jogos da série Zelda, dividida por dungeons que são templos, assim como outras que são memórias dos personagens que a gente revive.



Porém a gente revive essas aventuras com pequenas modificações, e modéstia à parte, uma dessas "mudanças" em um dos arcos me fez ir ao delírio em live e meu chat e explodir. Todos ficaram loucos com o fanservice daquele momento épico. Várias habilidades emblemáticas dos personagens estão presentes no game, todas muito lindas, as animações são extremamente fluídas, sendo um dos pontos mais fortes do jogo.



O game dura cerca de 60 horas, você vai preferir ver uns bons episódios do desenho do pirata que estica antes de jogar, mas pode muito bem ser aproveitado por quem não viu o anime, pois a história é um spinoff da série.



A dificuldade no jogo é meio desbalanceada, em muitos momentos fácil, tendo picos em lutas importantes dando todo um gostinho especial pra elas, e chega a ser um inferno na terra em algumas duas ou três lutas.

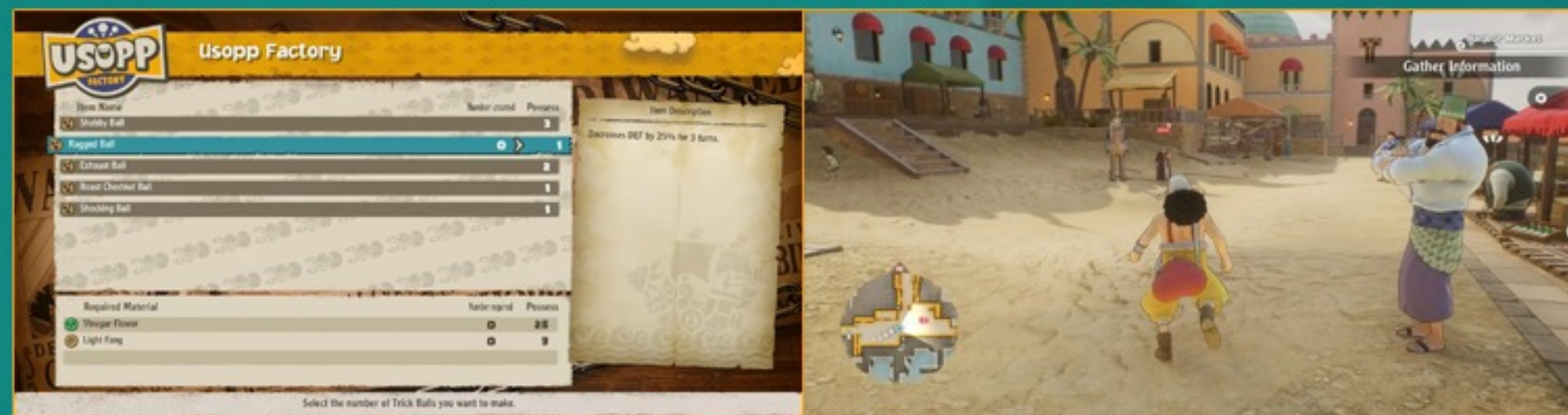


Entre os sistemas do game há um sistema de crafting, desde comidas, remédios, itens utilitários, sendo cada uma dessas habilidades de um personagem específico, e a individualidade dos personagens não para por aí, pois existem habilidades únicas que influenciam na exploração como cortar aço, atirar em locais distantes, alcançar, ou passar por lugares apertados com o pequeno Chopper.



O game tem legendas em Português Brasileiro e um desempenho OK. Lembrando: a versão que joguei foi a de PS5, não cheguei a testar nenhuma outra versão.

Eu recomendo fortemente essa experiência para quem for fã de One Piece ou fã de RPG's assim como eu, então peguem seus chapéus de palha e embarquem nessa aventura!



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

www.twitch.tv/danisor





HIGH CARD

© TMS/HIGH CARD Project

Como já devem ter percebido, eu assisto muitos animes, mas, na maioria das vezes, do mesmo tipo, como Isekai, aqueles animes de RPG com aventureiros. Essa temporada está muito boa para quem acompanha animes, trazendo continuções de Vinland Saga, Maou Gakuin, Dungeon ni Deai, e muitos outros títulos.



Desta vez, encontrei algo diferente, que até o momento em que escrevo está com 4 episódios disponíveis. Já ouviu falar de Kingsman - serviço secreto? - Aquele quadrinho que tem alguns filmes. É impossível não lembrar de kingsman quando se assiste High Card, então vamos nos aprofundar e saber que anime é esse.

Primeiramente, não podemos falar de High Card sem antes falar um pouco de Kakegurui. Imagine uma escola particular de elite que durante o dia funcionasse normalmente e à noite se transformasse em um grande salão de jogos de azar, determinando a popularidade do aluno através do jogo. É exatamente isso que Kakegurui é, e, por ter sido bem recebido, acabou originando vários derivados e virando meio que uma franquia. Então é claro que o criador do Kakegurui, Homura Kawamoto, e o autor do romance Kakegurui, Hikaru Muno, estão trabalhando juntos em High Card, que é uma aposta bem alta.



Pense em High Card como uma grande mesa de pôquer e os jogadores são TMS Entertainment, Kadokawa e Sammy Corporation, que são responsáveis pela produção de anime, manga e romances.

As Cartas do Baralho

Tudo é inspirado em cartas e pôquer, inclusive o local em que a história acontece: um reino chamado Fourland, composto por Polostick, Lozenge, Acorn field e Spada. A introdução do anime acontece quando um baralho secreto da família real está sendo roubado. Falando mais dessas cartas, é um baralho de 52 cartas e cada 1 dá um poder diferente para quem usa, mas o detalhe é que a carta escolhe quem poderá usar seu poder.





High Card no pôquer significa quem não tem nada na mão, decidindo o jogo por quem tem a carta mais alta, ganha. No anime, High Card é o nome de uma organização com ordem do rei para recuperar as cartas do baralho secreto, operando sob a fachada de uma loja de carros chamada Pinochle, entendeu a referência? Não? Eu explico para você!

High Card e Kingsman

Desde o visual dos carros, meio inglês, os ternos, tudo lembra kingsman, entendeu? Em kingsman temos a organização sob uma fachada de uma alfaiataria e em High Card temos ela sob uma loja de carros, dá para notar mais referências como a cena do bar em kingmans: serviço secreto, algo parecido acontece no anime.



E temos a afirmação dos criadores: Kawamoto e Muno explicaram ainda que High Card foi fortemente inspirado nos filmes de Kingsman, incluindo sua decisão de colocar o cenário em um reino fictício fora do Japão, na esperança de atrair um público mais amplo em todo o mundo.



Os símbolos anteriores dizem tudo, e a fachada da loja é um pouco semelhante. Eu gosto bastante de Kingsman e achei as ideias bem legais.

Como é um anime novo, nem tudo foi mostrado ainda. Então, vou falar apenas do protagonista:

Finn Oldman

Dublado por: Gen Satō

O mais novo membro da High Card, um habilidoso batedor de carteiras com ótima visão e foco, o que permite que ele pense vários passos à frente. Depois de tentar arrecadar dinheiro rapidamente para salvar o orfanato onde cresceu, Finn logo se viu envolvido na batalha pelas cartas.



Equipe

E para finalizar vamos por tudo na mesa com os envolvidos no projeto:

Trabalho original: TMS, Homura Kawamoto, Hikaru Muno

Diretor: Junichi Wada

Composição da série: Naoki Kuroyanagi

Roteiro: Kenichi Yamashita, Kazuhiko Inukai, Shingo Nagai

Rascunho do personagem: Ebimo

Design de personagens: Nozomi Kono

Supervisores de animação chefes: Nozomi Kawano, Haruna Nagata

Design de cor: Yumi Nanmoku

Diretores de arte: Minoru Onishi, Akira Suzuki
Diretor CG: Masafumi Uchiyama

Diretor de Fotografia: Tomoyuki Kunii

Edição: Rie Ito



Diretor de animação de ação / Animador chave: Shunpei Mochizuki, Junichi Hayama

Diretor de animação de efeitos: Takashi Hashimoto

Diretor de som: Shoji Hata

Efeitos sonoros: Hiromune Kurahashi

Desenhos dos cartões: BALCOLONY.

Arte conceitual: Reoenl (FLAT STUDIO)

Música: Ryo Takahashi

Produção de animação: Studio Hibari

Produzido por: TMS Entertainment

Então fique ligado! Toda segunda sai episódio novo de High Card. Assista e me conte no Twitter o que achou do anime, @tavernajeff.

Enigmas e investigações



Eu sou fascinado por enigmas e histórias de detetive, tanto que minhas franquias favoritas são: Sherlock Holmes, The Room e The House of da Vinci. Resolver enigmas dá uma satisfação enorme.



Por conta disso, tenho acompanhado sempre as novidades da Frogwares, estúdio e distribuidor da série Sherlock Holmes há muito tempo. O primeiro jogo que joguei foi o Sherlock Holmes e o mistério da múmia, lá na época de 2002. Inclusive ainda tenho CD rom dele. Venho jogando esse tipo de jogo há bastante tempo.



Muitos dos games da série Sherlock eram no estilo hidden object, em que você apenas encontra objetos ocultos nas cenas. Mais tarde é que passaram a ser point and click, como Drácula, que também é deles. Então se reinventaram mais uma vez, mudaram toda a mecânica do jogo, de modo que se transformou realmente em um jogo investigativo, onde você pode andar por Londres e nos locais das cenas de crime.



The Hound of Barkervilles



Mystery of Persian carpet



É claro que com toda essa mudança veio um grande aumento na dificuldade, já que o jogo não era linear e não dizia explicitamente onde o jogador deveria ir. Isso o obrigava a prestar atenção nos diálogos e nos documentos encontrados durante o jogo. Inclusive, há até um log onde ficam os textos guardados para que se possa consultar quando quiser.



Dessa forma, simulando bem o fator investigação, realmente o jogador precisava entrar na mente do Sherlock Holmes, afinal, o jogo só ia para frente se quem estivesse jogando conseguisse perceber que caminho tomar.



Com o passar dos anos e a mudança em toda a indústria dos games, sem falar dos jogadores, hoje em dia ninguém quer ficar procurando o que fazer no jogo, nem pensando muito. Poucos jogadores se manteriam jogando a série se ela tivesse mantido as mecânicas anteriores, acho que somente os fãs e jogadores mais velhos persistiriam. E como mudar sem perder a essência da investigação? Conseguir novos jogadores e manter os antigos?



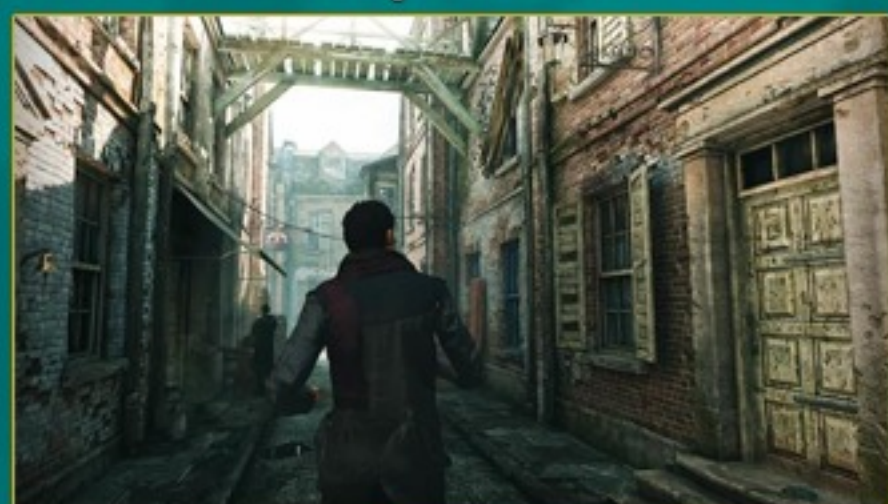
A partir de Crimes and Punishments existem mudanças que são decisões que o jogador tem que tomar ao final de cada investigação, prendendo ou soltando o culpado. Outro ponto interessante, é que o jogo passou a ser linear, prendendo o jogador apenas à cena da investigação e a alguns locais como Scotland Yard e a Baker Street, para fazer alguns experimentos e interrogatórios. Além disso, quem joga também acesso à intuição do Sherlock na hora de notar alguns detalhes.



Eu não sei se estou vendo coisas, mas sempre achei a capa do Crimes and Punishments bem parecido com o ator Jeremy Brett quem viveu Sherlock Holmes nas séries da tv Granada.



A conclusão do caso é claro que continua sendo encontrada pelo jogador, mas de toda forma isso facilitou um pouco o jogo. Esse estilo de jogo se manteve em Devils Daughter e só veio a mudar em Chapter one, a obra prima da Frogwares.



Eu chamo de obra prima, por ter redefinido as mecânicas da franquia de maneira bem interessante. Agora o jogo é em mundo aberto, tem várias investigações espalhadas pela cidade, onde o jogador ganha dinheiro para usar e comprar disfarces e coisas do gênero.



Foi um grande salto para franquia, não vou entrar em detalhes, porque ainda pretendo escrever um artigo somente dele. Não sei se quem jogou percebeu, eu percebi, a Frogwares já havia começado a testar as mecânicas de investigação em mundo aberto algum tempo antes, com o jogo chamado The Sinking City, game investigativo misturado com os Mythos do Lovecraft, que por sinal é muito bom. Consegui perceber a semelhança no mapa e nos menus.



Geralmente a Frogwares trabalha sozinha ou com o apoio do povo, através do Kickstarter, mas em Sinking city, a Frogwares produziu o jogo e a Nacon deveria distribuir, mas rolou até briga judicial. A versão da Steam não tem suporte dos desenvolvedores por conta desses problemas legais. Porém, é um ótimo jogo. Acredito que contribuiu para o nascimento do Chapter one, por isso estou citando aqui.



Assim como todo estúdio, a frogwares relança alguns jogos antigos, trazendo para as plataformas mais novas, caso do Sherlock Holmes The Awakened, lançado em 2006, naquele formato que eu comentei mais cedo, o formato difícil de avançar. Sendo refeito em 2008, no mesmo formato, e é essa versão presente na Steam até o momento.



Logo após Chapter one, a Frogwares começou uma campanha no Kickstarter, e algum tempo depois, no dia 03/02/2023, liberou uma demo do jogo para gente ver como estava o desenvolvimento. E como eu disse antes, eles refizeram o The Awakened do zero com o Sherlock do Chapter one, mas com mecânicas novas.

O demo é curto. O jogador se encontra em um sanatório meio assustador, por assim dizer, lembrando, é claro, que o Awakened é o crossover entre Sherlock e Lovecraft, então é para ser bizarro mesmo. Há algumas novidades nas mecânicas, como improvisar que nem o Macguiver para sair de algumas situações. O palácio mental, onde o jogador faz as deduções, está um pouco diferente também. O jogo ficou muito imersivo e o fator investigação muito bem feito.



Tenho altas expectativas do resultado do Awakened e acredito que conquistará novos jogadores, assim como tem conquistado com o Chapter one.

Streamer Convidado



- "Hogwarts Legacy é a carta para a mais famosa escola de magia e bruxaria que todo mundo sempre esperou!"
- Antes de começarmos, deixo claro que ainda estou jogando o jogo, então algumas impressões sobre a história e até mesmo a progressão do personagem serão limitadas. Estou com aproximadamente 40 horas de jogo e ainda tenho algumas magias e diversos locais para explorar.



- Hogwarts Legacy se propõe a ser um RPG de mundo aberto, imersivo, ambientado em uma Hogwarts do final dos anos 1800, então os acontecimentos que vemos durante todo o jogo são um tanto quanto distantes dos acontecimentos dos livros e filmes.



- Somos um aluno que pode ser personalizado com certa liberdade e com opções bem bacanas antes mesmo de iniciarmos nossa jornada. Temos um breve tutorial antes de chegarmos a Hogwarts, onde somos introduzidos ao universo do jogo e também ao que nos amarrará ao enredo. Nós entramos na escola já no quinto ano, então estamos atrasados e somos apresentados de maneira rápida, assim como nos filmes, a magias e situações do cotidiano escolar. A diferença é que vemos situações de aprendizado dos 6 filmes de Harry Potter no jogo.



DO ENREDO E NARRATIVA

- Por não ter finalizado o jogo, não vou entrar em tantos detalhes da história, mas até então ela cumpre seu papel como uma trama que está ali e acolá, pairando no ar e que a qualquer momento pode proporcionar encontros épicos. Os blocos de missões principais trazem consigo as maiores e mais detalhadas missões, consequentemente apresentando mais da história que vai evoluindo ao passar das estações do ano. Nós somos praticamente o "herói" do mundo bruxo, mas como durante o jogo podemos fazer escolhas sutis em diálogos e também escolher utilizar ou não as maldições, que são magias das trevas, não sei exatamente como ou se o jogo terá finais diferentes baseados nessas escolhas.



- A interação com o mundo e com os personagens faz com que a narrativa flua muito bem, pois todo o jogo está dublado e localizado em português do Brasil, o que realmente faz parecer que estamos dentro dos filmes.



DA JOGABILIDADE E MECÂNICAS

- O jogo funciona como uma aventura em terceira pessoa e os pontos altos são: combate, exploração de voo e a Sala Precisa. Vale dizer que o Quadribol foi cancelado... e isso é imperdoável! É uma pena não termos partidas nem campeonato em um jogo tão bom.



- O combate do jogo se destaca pela quantidade de combos que podemos realizar com as magias, até mesmo usando magias das trevas para trabalhar melhor esses combos. O combate é divertido e se completa ainda pelos desafios que podemos realizar a cada batalha, de acordo com o que for solicitado pelo jogo.



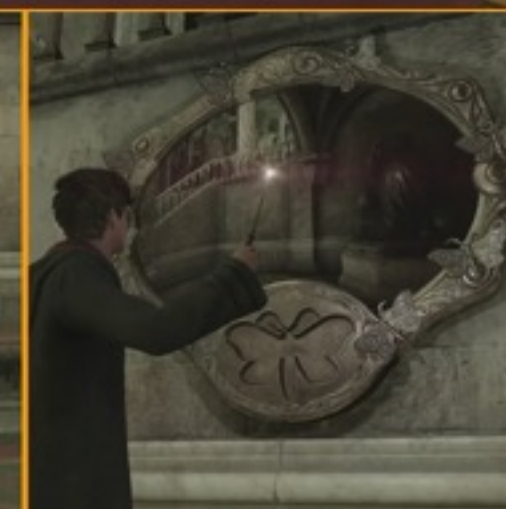
- A exploração de voo é divertidíssima e faz com que possamos apreciar os ambientes externos de uma maneira diferente. Podemos também usar a exploração de voo para alcançar locais altos como torres e montanhas, trazendo ao jogo uma verticalidade legal.



- A Sala Precisa é um dos momentos de maior liberdade para o jogador, uma vez que podemos conjurar estações de trabalho, plantas e poções para reproduzir itens que serão necessários em combate e exploração. Também podemos personalizar a sala, enfeitando-a da maneira como achamos melhor. Outra mecânica em destaque da Sala Precisa vem direto dos filmes Animais Fantásticos, pois podemos capturar criaturas fantásticas pelo mundo do jogo e levá-las para a Sala Precisa. Podemos cuidar, alimentar, dar nome e até reproduzir essas criaturas dentro da Sala. É simplesmente fantástico!



- Outros dois pontos que acho importante mencionar são: Equipamentos e Quebra-Cabeças.



- Os quebracabeças presentes no jogo são divertidos e variados. São vários desafios que Hogwarts tem a nos mostrar, desde portas a serem desbloqueadas com cálculos matemáticos até chaves que voam e precisam ser "acertadas" no tempo certo. Além de Hogwarts, as masmorras e a exploração do mundo aberto trazem também diversos enigmas, como as provas de Merlin e também algumas portas que devem ser desbloqueadas com o uso de magias específicas.



- A casualidade da montagem dos equipamentos que melhoram o personagem não exige do jogador tornar sua "itemização" uma dor de cabeça, não há mistério. O jogo vai apresentando itens melhores durante o progresso e exploração e praticamente substituímos os equipamentos sempre por itens novos e melhores, já que eles não possuem atributos complexos que nos fazem criar uma "build" para cada situação ou inimigo. Achei essa casualidade bastante positiva, principalmente por estar jogando Hogwarts Legacy depois de ter jogado God of War Ragnarok.

DA AMBIENTAÇÃO E IMERSÃO

- Definitivamente, a ambientação é um dos pontos mais altos de Hogwarts Legacy. Mesmo quem não possui familiaridade com a estética de Harry Potter, pode se encantar com os ambientes detalhados do castelo e paisagens externas, onde a fotografia é incrível. Obviamente, quem possui repertório do universo será ainda mais impactado, pois temos localidades memoráveis dos filmes representadas no jogo, referências e até momentos de diálogos, exploração e combate que parecem vindos diretos dos filmes e dos livros.

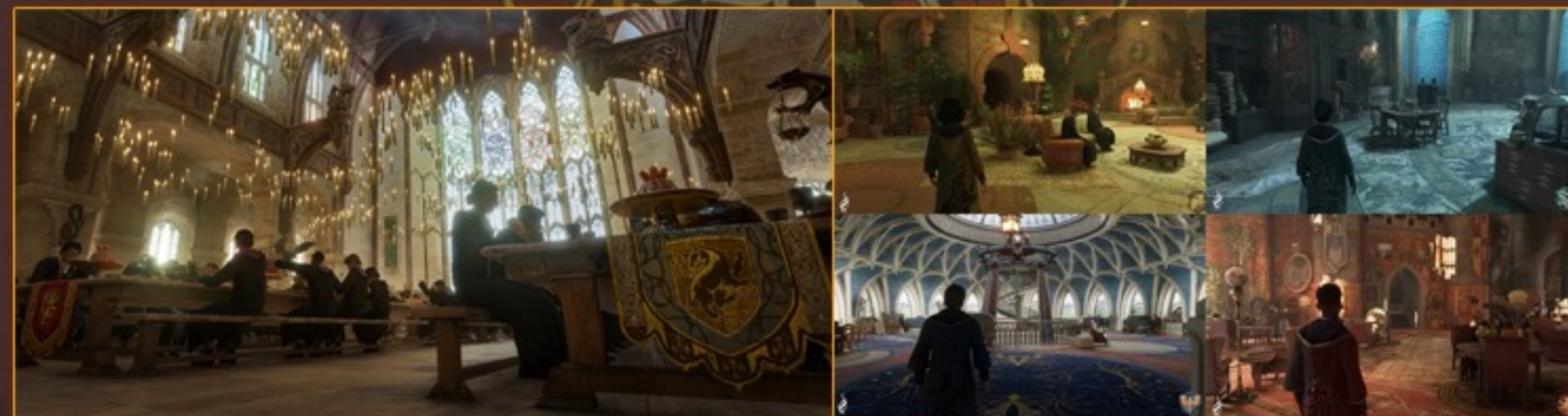


- Tratando-se da imersão do jogo, ela funciona muito bem, levando os jogadores diretamente para o mundo de magia e bruxaria, fazendo com que vivenciem momentos nostálgicos dos filmes como se, de fato, fossem um aluno cumprindo tarefas, indo até as aulas de magia, poções, herbologia, vassoura e...



Aqui há um ponto que eu apontaria não como um problema, mas como um pecado.

- Particularmente para mim, dependendo do jogo, de sua proposta e do que eu imaginaria para deixá-lo ainda melhor, sinto falta do famoso "não fazer nada". Nós não temos um momento "nosso", seu e do personagem durante o jogo, estamos sempre explorando ou fazendo missões. Para exemplificar, uso Red Dead Redemption 2 como exemplo, por mais que sejamos um aluno de Hogwarts, nós não somos uma pessoa que pode visitar seu próprio quarto, dormir, descansar, sentar em bancos do Salão Principal e aproveitar o banquete com seus colegas de casa.



Não podemos simplesmente ir para a sala comunal de nossa casa, jogar uma partida de Xadrez de Bruxo com um colega ou simplesmente ir para Hogsmead, sentar no balcão do Três Vassouras e pedir uma cerveja amanteigada. A falta de ações e pequenas interações desse tipo faz com que a minha imersão no jogo não seja completa. Mas, como falei, isso não é um ponto negativo, nem um problema. Somente traria mais sabor ao jogo, e ele se tornaria ainda maior, até por se portar como um RPG de mundo aberto imersivo.

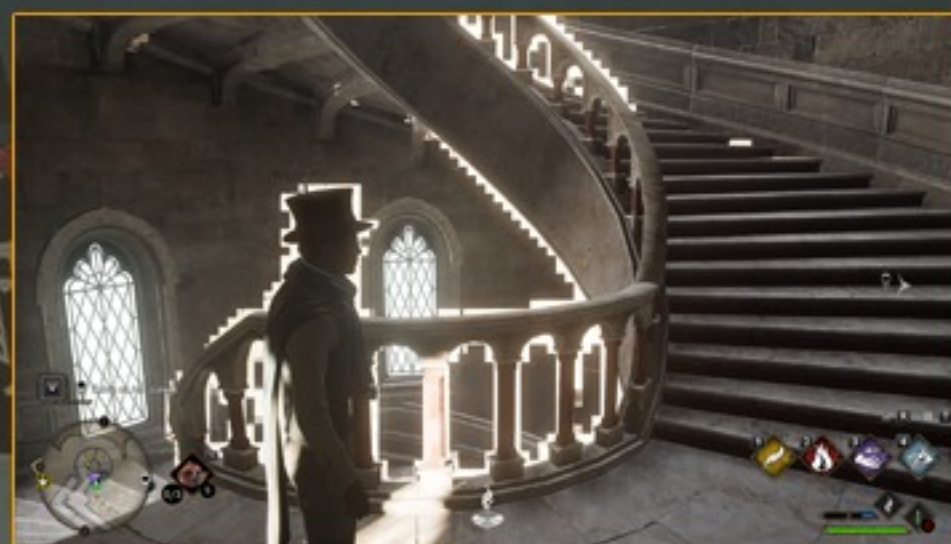


DOS ASPECTOS TÉCNICOS

- Não tive problemas de performance no PlayStation 5 jogando no modo desempenho, mas quando mudava para o modo qualidade, os FPS caíam bastante e o jogo ficava mais detalhado graficamente. O modo desempenho já é bem bonito, porém, não possui Ray Tracing.



- Presenciei alguns bugs em algumas missões logo no início do jogo, num tutorial de combate que não deixava que eu travasse a mira em um inimigo específico, e isso complicou um pouco as coisas, mas eventualmente, os bugs são sempre corrigidos pelos desenvolvedores.
- Alguns bugs visuais como vazamento de luz para ambientes fechados, NPCs sem uma rota de movimentação bem "polida" e alguns diálogos perdidos dos mesmos, tiram um pouco a magia da imersão.



DO AUDIOVISUAL

- Os gráficos do jogo são muito bonitos, dignos da nova geração, que, particularmente, acho que ainda não atingiu o seu ápice. Mas o jogo consegue traduzir em seu visual as belezas que vimos no cinema de todo o universo Harry Potter.
- A trilha sonora do jogo é nostálgica, mas tem vida própria, tornando ambientes fechados do castelo, masmorras, salas de aula, assim como ambientes externos, vilarejos e locais de perigo, facilmente lembrados por conta do que estamos ouvindo. Memorável.

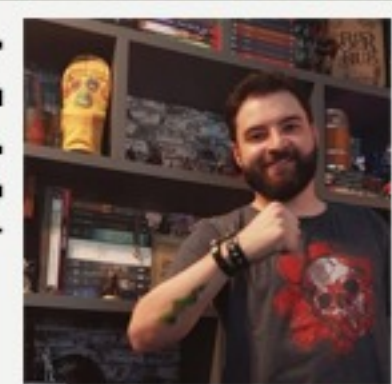
CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Hogwarts Legacy é um excelente produto, bastante ambicioso por parte da Avalanche, que não havia lançado ainda um jogo com essas proporções ainda mais de uma franquia tão famosa e polêmica como Harry Potter.
- Eu não mudaria em nada o desenrolar do jogo, somente adicionaria as questões de mecânicas e atividades para aproveitar o tempo do "não fazer nada". Acredito que seria um adicional muito bacana para a obra e a deixaria ainda mais especial.
- Eu não gosto de avaliar os jogos por nota, pois por si só ela pode descaracterizar muito do que eu gostaria que as pessoas captassem ao lerem a review. Além do mais, não terminei o jogo, ainda assim daria um Super Recomendado ao jogo, tanto para quem conhece e é fã da franquia Harry Potter, quanto para quem gosta de jogos de mundo aberto com uma exploração detalhada, num mundo rico, com uma boa variedade de atividades, onde a jornada, com certeza, será lembrada com carinho. Jogáço!



- Olá, eu sou o Fifa, designer e criador de conteúdo variado sobre jogos no Piaza da Plays. Lives e vídeos de gameplays, análises, notícias, curiosidades e unboxing. Espero que gostem do review, foi um prazer escrever para a Taverna Revista!

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



Elmo e Caneta



O que podemos considerar uma experiência memorável? Atualmente, na grande indústria dos games, é difícil, entre a miríade de títulos disponíveis, encontrar algo que proporcione uma experiência que seja de fato única e inesquecível.

Quais as chances de encontrar algo realmente bom que conquiste o coração dos jogadores? Pouquíssimas.

Todos os anos somos bombardeados com “novidades”, nem sempre tão impressionantes e, na maioria das vezes é “mais do mesmo”. Nenhuma ação artística realmente audaciosa por parte dos “triple A” (AAA), já que muitos desses estúdios têm outras preocupações, não sendo voltados a inovações, afinal de contas, se há uma fórmula que traz bons resultados, qual seria o motivo de mudar?

Por outro lado, no desenvolvimento de jogos ainda há saídas para aqueles que querem ter mais liberdade artística para suas criações. Estúdios pequenos, que muitas vezes têm recursos limitados, trazem à tona a oportunidade de proporcionar novas experiências nas suas criações fora dos grandes moldes dos triple A.

Assim, seguindo esse curso, Blasphemous é uma obra que se encaixa perfeitamente nessa situação. Aproveitando essa oportunidade com profundidade, gostaria de compartilhar brevemente minha experiência particular:

Me recorro de em 2019 ter assistido o trailer anunciando o lançamento do jogo. O nome havia me chamado a atenção, mas assistindo fui tomada por um sentimento enfadonho, bizarro, com aquela temática religiosa sombria. Fiquei “perturbada”, ainda mais com aquele protagonista “chapéu de cone”. Eu realmente preferi jogo mais aprazível aos olhos: “Bloodstained: Ritual of The Night”, que me trazia uma agradável nostalgia dos antigos Castlevania (e não por menos, já que o projetista não é ninguém menos que Koji Igarashi).



A ideia de jogar Blasphemous foi enxotada e esquecida por um bom tempo... Ao final de 2022, um amigo compartilhou um vídeo “edit” com uma música legal e cenas de cutscenes do jogo. Eu, realmente curiosa, assisti e acabei interessando-me por esses trechos que eram realmente bonitos e de estética interessantes. Comprei o jogo que fez a minha ideia mudar “da água para vinho”. Finalmente compreendo a proposta que alguns anos atrás não tinha maturidade para entender.





A riqueza artística e simbólica contida em Blasphemous é admirável pela sensibilidade dos artistas. Podemos perceber desde o início da jornada do silencioso protagonista, o Penitente (The Penitent One), em sua trágica e sombria apresentação com um “batismo de sangue”, depois de sermos jogados para um boss nos primeiros minutos de jogo, sendo o primeiro inimigo a ser abatido. Esse gesto do batismo de sangue, um ato de mártir disposto a sacrificar sua vida em penitência por sua fé. Sua aparência não deixa escapar por um momento a personalidade e os sentimentos de culpa e o fardo que traz sobre os ombros.



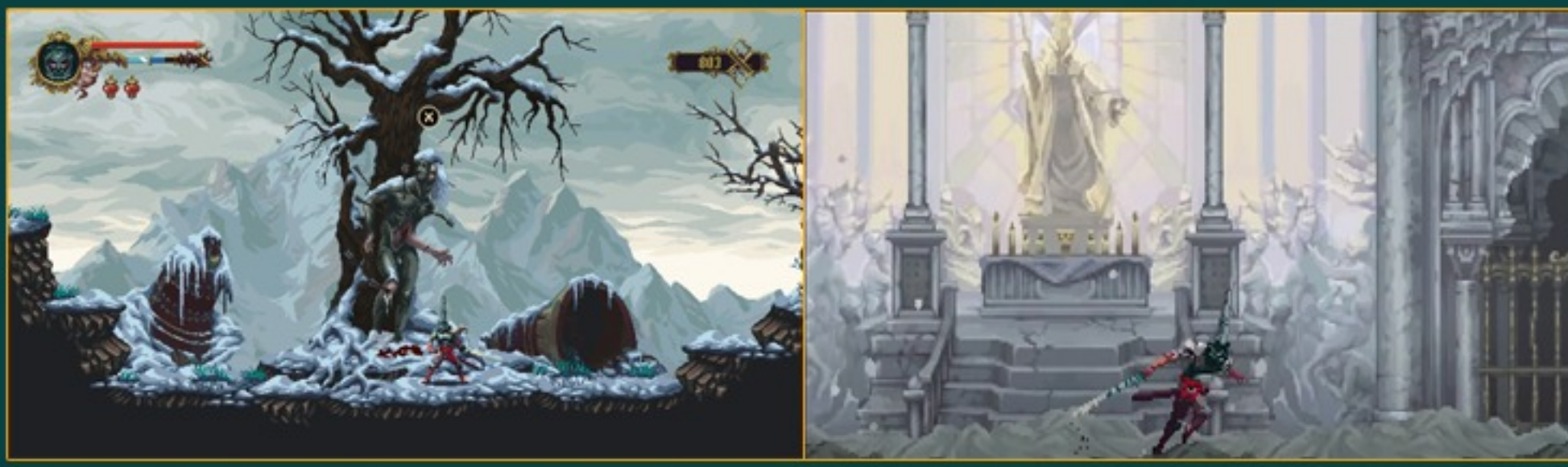
Seu elmo cônico, claramente foi inspirado nos capirote espanhóis (roupa tradicional do clero e membros da Irmandade dos Penitentes); o que se reflete no jogo para outros personagens que são penitentes; temos o Penitente em busca da redenção e trazendo consigo sua arma, a culpa personificada em uma espada, chamada de Mea Culpa (Minha Culpa).

Nota-se com essa breve descrição a forte inspiração religiosa ao catolicismo, trazendo elementos de personagens e cenários que se mantêm fiéis, do início ao fim, com uma originalidade voltada a compor o mundo de Cvstódia (sem aquela brequice clichê de pentagramas, bodes e cruzes invertidas), regido sobre um poder onipotente chamado de “Milagre”.



E sendo incumbido pelo próprio Milagre de sua missão divina, o Penitente, em seu voto de silêncio, o monge em busca de vingança por sua irmandade aniquilada, Irmandade do Pesar Silencioso, por se oporem ao Escriba (como se fosse a figura papal em Cvstódia), um dos antagonistas do jogo e de sua própria redenção de seus pecados.





Dentro desse cenário e narrativa, se afirmos os olhos aos detalhes sem uma gameplay apressada, poderemos notar as referências que não são simplesmente “referências” soltas e não estão ali apenas por estarem. Elas fazem parte, harmonicamente, elementos que tornam-se distintos e compõem a ambientação.



Procesión de disciplinantes por Francisco de Goya

Impossível não perceber o carinho e qualidade pela arte, principalmente ibérica (sendo esse um game Espanhol) presentes visual e musicalmente. Algumas das referências artísticas e históricas que podemos listar (entre muitas outras, claro), de maneira sucinta são Cintra, em Portugal, e Catedral Mesquita de Córdoba, na Espanha, que são usados para compor cenários de dois lugares diferentes do jogo, e inspiração no artista espanhol Francisco de Goya (usando como breve referência à pintura “Uma Procissão de Flagelantes”), entre outros artistas.

Blasphemous é, sem sombra de dúvidas, para ser vivida pelos jogadores e sem medo de perder o tempo com “mais do mesmo”. Uma obra de arte interativa para todos dispostos a darem continuidade à jornada de penitência do protagonista e descobrirem os mistérios de Cvstódia e seus personagens através dos pedaços do “quebra-cabeça” dos itens que iremos colecionar.

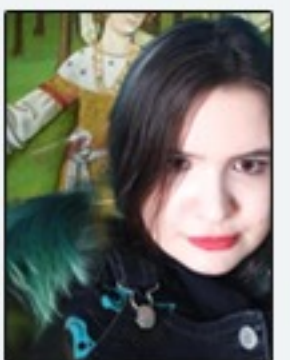


Um dos jogos que merece a sua atenção, e se tivermos sorte veremos uma sequência da obra ainda neste ano de 2023, assim anunciado em 2021 no trailer da DLC Wounds of Eventide. Por um lado causa receio de ver uma obra primorosa como essa, se realmente é merecedora de uma continuação, se conseguirão replicar a mesma genialidade nesta sequência. Mas por enquanto, por que não desfrutar do que já temos? Há muito o que explorar e desfrutar dessa sombria e bela história.



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

www.instagram.com/medievalissima_fief





Like A Dragon: Ishin! foi originalmente lançado em 2014 como um título de lançamento incomum para o Playstation 4. Sendo revelado no State of play, que seria relançado. Marca a mudança de nome da franquia antes intitulada Yakuza, e chega em 21 de fevereiro de 2023 para PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series e PC.



Ambientado no caótico período Bakumatsu entre 1853 e 1867, Ishin traz uma trama de vingança com um tom de comédia estonteante. Aqui jogamos com o personagem Sakamoto Ryōma, que se infiltra em uma organização paramilitar secreta cheia de assassinos implacáveis que dominam um estilo de luta de espada mortal e impenetrável chamado "Tennen Rishin".



E anime-se, porque as loucas missões secundárias, os intrincados subsistemas de construção de relacionamentos e os minijogos ridiculamente elaborados estão presentes aqui.



A gameplay funciona semelhante a que já vimos na série Yakuza. São quatro estilos luta, e, pela primeira vez, temos um foco em armas de fogo. Este é um jogo da Yakuza que oferece uma arma, juntamente com uma habilidade especial, que permite que você entre em um bullet-time, estilo John Marston, para alinhar melhor seus tiros. Aqui deixamos blocos de concreto e tacos de sinuca um pouco de lado e simplesmente lançamos chumbo por aí.



A interface do usuário na tela está mais próxima da dos jogos principais modernos que utilizam o minimapa no canto inferior direito, a barra de saúde no canto superior esquerdo e o suporte no canto inferior esquerdo. É limpo e estilizado para ser mais moderno, em vez de como era a primeira corrida arcaica mais antiga.

Ishin tem o espírito da série Yakuza. Com uma spin off que pode te surpreender ao longo da jornada. O fã da série Yakuza pode se apaixonar por Like A Dragon: Ishin!



Recomendações!

Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu

Sinopse:

Thistória acompanha um príncipe de um país pequeno e fraco, que tem como objetivo vender o reino para poder se ver livre das suas responsabilidades e viver em paz. Entretanto, seu maior inimigo para realizar esse plano acaba sendo ele mesmo, já que, acaba sempre salvando o reino.

Episódios: 12 • Duração: 24 min.

Estúdio: Yokohama Animation Lab



Saikyou Onmyouji no Isekai Tenseiki

Sinopse:

A história acompanha Haruyoshi, um poderoso Onmyouji (exorcista) que foi traído pelo seu amigo. Em um último desejo antes de morrer, Haruyoshi pede para ser feliz na sua próxima vida e usa um feitiço de reencarnação. Inesperadamente, o feitiço funciona, mas acaba levando Haruyoshi para outro mundo, onde nasce em uma família de magos, mas sem qualquer poder mágico.

Episódios: 13 • Duração: 23 min.

Estúdio: Studio Blanc.



Macross

Sinopse:

Depois que uma misteriosa nave espacial cai na Terra, a humanidade percebe que eles não estão sozinhos. Temendo uma ameaça potencial do espaço, o mundo deixa de lado seu nacionalismo, interesses conflitantes e diferenças culturais, unificando-se sob a bandeira das Nações Unidas.

Episódios: 36 • Duração: 23 min.

Estúdio: Tatsunoko Production



GUNPLA®

MADE IN JAPAN

Langamentos de Abril



Full Mechanics 1/100 Aerial Gundam
Series: Witch from mercury
Price: 4,180 Yen
Release Date: April 2023



HG 1/144 Zowort Heavy
Release Date: April 2023
Price: 1,760 Yen



HG 1/144 Dilanza Sol
Release Date: April 2023
Price: 1,760 Yen



HG 1/144 Gundam Schwarzerette
Release Date: June 2023
Price: 2,090 Yen

Acesse: tavernarevista.blogspot.com

