

A Série "The Acolyte" de Star Wars: Uma Viagem ao Passado mais Distante

Quando se trata de criar histórias convincentes **bet365 |** uma franquia de fantasia bem estabelecida, pode ajudar desprender-se do bagagem e colocar alguma água entre o seu bebê e a mitologia existente. A prequela de Game of Thrones, House of the Dragon, pulou alguns séculos para trás. O Senhor dos Anéis retrocedeu milhares de anos no tempo de Middle-earth para a série de streaming The Rings of Power. Agora, a Guerra nas Estrelas - a space opera inescapável que, para bem ou para mal, abraçou prequelas desde The Phantom Menace **bet365 |** 1999 - optou por viajar mais para o passado do que já havia ido antes na tela.

Um cartão de título inicial confirma que The Acolyte ocorre há um tempo ainda mais longínquo **bet365 |** uma galáxia muito, muito distante: cem anos antes do surgimento do Império maligno. A paz floresceu **bet365 |** toda a República Galáctica graças a uma ordem religiosa que abrange todo o cosmos, mas veste roupas de monge e empunha espadas laser e superpoderes psíquicos via domínio da Ordem sobre a Força. Nesta era harmoniosa, ninguém se mete com um Jedi. Mas a criadora de The Acolyte, Leslye Headland - que anteriormente co-escreveu a comédia de loop temporal Russian Doll - formula uma pergunta deliciosa: e se alguém o fizesse?

Um Duelo Inicial e Uma Pergunta Inquietante

Tudo começa, de forma emocionante, com um duelo. Uma guerreira resoluta (Amandla Stenberg) entra **bet365 |** uma barra **bet365 |** um planeta do tipo Star Wars, o tipo de planeta áspero familiar de séries recentes como The Mandalorian e Andor. Com **bet365 |** máscara de Mortal Kombat e um suprimento generoso de *kunai*, essa jovem mulher parece uma ninja espacial. Mas, **bet365 |** vez de atacar surpreendentemente seu alvo Jedi, ela anuncia suas intenções letais: "Ataque-me com toda **bet365 |** força." À medida que o combate aumenta, fica claro que a Acolyte tem poderes da Força também. Não termina bem para o Jedi.

Um Mistério **bet365 |** Formação

Esta aparição de um "usuário da Força não identificado" deixa a liderança Jedi **bet365 |** pânico. Eles prendem um mecânico de naves estelares distante, Osha (Stenberg novamente), um desligado da ordem que tem uma semelhança física impressionante com o suspeito. Mas o antigo mestre de Sol - interpretado por Lee Jung-jae com uma postura muito mais nobre do que seu personagem contorcido **bet365 |** Squid Game - percebe que algo não está certo. Ajuda o fato de ele saber que **bet365 |** ex-aprendiz teve uma irmã gêmea, Mae, que supostamente morreu no dia **bet365 |** que ele recrutou Osha para a ordem Jedi.

Uma Missão Secreta

Em breve, Osha e seu ajudante de bols

Cairn: O Jogo de Sobrevivência de Escalada **bet365 |**
Rochas do Estúdio Francês The Game Bakers

Um alpinista segura forte **bet365 I** uma face de rocha vertiginosa, dedos dos pés enterrados, nóxios brancos, um membro tremendo de esforço. Nesse momento precário, algumas opções surgem: mova-se rapidamente para readquirir o equilíbrio, descanse por alguns segundos ou simplesmente solte – orando para que a seguradora suporte o peso de um corpo que cedeu à massa.

Cairn, o novo "jogo de sobrevivência de escalada" da studio francesa The Game Bakers, está repleto de momentos assim, tensos e apavorantes. Não há barra de resistência visível, o que significa que o jogador deve inferir todas as informações do estado do alpinista jogável, Aava. Sob extrema pressão, a respiração de Aava ficará mais rápida e superficial, e seu corpo começará a tremer. "Queremos que você se concentre **bet365 I bet365 I** postura e nos apoios à frente de si", diz o diretor criativo Emeric Thoa.

Abaixo dessa apresentação naturalista, uma avalanche de cálculos matemáticos está **bet365 I** ação. Você dirige o corpo e todos os membros de Aava usando apenas o stick analógico esquerdo, confirmando um apoio manual ou de pé com um único pressionamento de botão. Simples o suficiente, mas Cairn calcula **bet365 I** tempo real o estresse que os membros e o núcleo de Aava estão sob. Isso determina o próximo movimento mais realista para ela. "O membro é escolhido automaticamente pelo sistema. Ele prevê qual braço ou perna está disposto a se mover de forma suave e fácil", explica Thoa. "O desafio para o jogador é manter o equilíbrio de Aava."

Um sistema de escalada tão dinâmico está muito longe do parkour automatizado de Assassin's Creed, que exige que o jogador apenas segure um gatilho para se fixar **bet365 I** uma parede de pedra, ou da resolução de quebra-cabeças de navegação do recente hit de escalada, Jusant, que viu jogadores se prendendo a saídas minerais **bet365 I** um caminho prescrito até o topo de uma montanha. Cairn apresenta uma abordagem mais envolvida da mais emocionante de todas as perseguições, combinando seu sistema de controle livre com uma montanha cuidadosamente projetada, cujos caminhos entrelaçados nem Thoa e seus colegas conhecem **bet365 I bet365 I** totalidade.

"Eu sei que estamos no ano de 2024 e há palavras como 'procedural' e 'IA', mas nós estamos projetando e construindo essa montanha inteiramente à mão, colocando cada pedra, rachadura e apoio", diz Thoa. "É muito trabalho – muito repetitivo – e estou tão grato à nossa equipe de design de níveis."

Que visões e emoções saudarão jogadores e Aava **bet365 I bet365 I** subida? Thoa permanece discreto, dizendo apenas que ele e o estúdio consultaram a famosa alpinista Élisabeth Revol, que falou de sentir "liberdade intensa ao ultrapassar seus limites... no zênite da Terra mesma". Outro detalhe que se fixou na mente do criador do jogo: ao chegar à atmosfera mais fina do ar da montanha, Revol experimentou euforia quase delirante, "chorando, gritando, estando **bet365 I** um tipo de transe estranho".

Cairn chegará com vários modos de jogo. A história vê Aava desafiar uma única montanha **bet365 I** uma subida exaustiva de vários dias, e há também um modo de expedição que inclui montanhas e desafios adicionais. Você pode "escalar sozinho", para aqueles que desejam prescindir da segurança de cordas. "É aí que o verdadeiro prazer começa", diz Thoa com um brilho diabólico, confirmando que **bet365 I** Cairn, diferentemente de Jusant, "você definitivamente vai morrer".

Então, o Dark Souls dos jogos de escalada? Talvez, embora, como Thoa destaca, "não é um jogo de raiva". Em vez disso, Cairn visa transmitir o que "escalada e alpinismo realmente são", ele diz. "Tente e caia; tente e caia; e então, quando você conseguir escalar, é super-satisfatório."

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: bet365 I

Palavras-chave: **bet365 I - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-08-24