

BOLETIM GAMER

Atem-Ção para
a Microsoft
comprando a

ACTIVISION
BLIZZARD

Emulação
Responsável?
É possível!

Entrevista com



DERIK D.F

EDITORIAL BOLETIM GAMER

ESSA É UMA REVISTA INDEPENDENTE, FEITA DE GAMER PARA GAMER E TODOS OS ANÚNCIOS AQUI MOSTRADOS SÃO DE AMIGOS DO EDITOR E NÃO TEMOS NENHUM TIPO DE PATROCÍNIO. CASO QUEIRA AJUDAR ACESSE O CÓDIGO ABAIXO E MANDE SUA CONTRIBUIÇÃO. A LINGUAGEM UTILIZADA EM NOSSOS TEXTOS É INFORMAL DE MANEIRA PROPOSITAL, PARA ALCANÇAR O MÁXIMO DE LEITORES POSSÍVEL. ESPERAMOS QUE GOSTEM DESSE TRABALHO QUE TEM COMO OBJETIVO INFORMAR AQUELES QUE NÃO TEM TEMPO PARA ENTRAR MUITO NA INTERNET E PESQUISAR DURANTE SEU TEMPO LIVRE.

APOIA.se

apoia.se/boletimgamer

PicPay

@boletimgamer

www.boletimgamer21.wordpress.com

 facebook.com/BoletimGamer  [@BoletimGamer](https://twitter.com/BoletimGamer)

 instagram.com/boletimgamer  [Boletim Gamer](https://www.youtube.com/BoletimGamer)

BORA JOGAR UM CARTEADO?



MONTE SEU DECK CONOSCO!



shopee.com.br/clubedragobranco



facebook.com/ClubeDragaoBranco



@lojadragaobranco

Índice:

- **Atem-Ção (Coluna do Jack Motta) – Tio Phill vai as compras para a divisão Xbox**
- **O Mundo Mágico da Emulação**
- **Destrave seu Wii U e seu 3Ds**
- **Entrevista com o Derik DF**

Boletim Gamer

A primeira revista gamer independente de Petrópolis-Rj

[Início](#)

[Blog Boletim Gamer](#)

[Sobre nós...](#)

[Contato](#)

[Parceiros](#)

[Início](#)

Temos um site!!!

boletimgamer21.wordpress.com

BOLETIM GAMER

REVISTA GAMER INDEPENDENTE

[Matérias](#)

[Entrevistas](#)

[Notícias](#)

[Revistas](#)

[Análise Sincera](#)

[Anime-5e](#)

[Filme na Moviola](#)

[Downloads](#)

[ROMs](#)

[Cry Wolf](#)

[Dibaldinho Show](#)

[Atem-Ção](#)

[HerrMark](#)

[PAU QUEBROU XANDÃO](#)

[Contos de RPG](#)

[Voz do Leitor](#)

<https://boletimgamer21.wordpress.com/>

Playline

Concerto de computadores e vídeo games
Xbox 360, Xbox one, Ps2, Ps3 e Ps4.



Orçamento sem compromisso!



242237-8229



24992757584

Deus é Fiel

ATEM-ÇÃO: COLUNA DO JACK MOTTA

(Canal na Twitch: [twitch.tv/dragonsofrage](https://www.twitch.tv/dragonsofrage))

Microsoft + Activision Blizzard, o que esperar?




ACTIVISION BLIZZARD

A Microsoft concretizou a compra da grandiosa (hoje nem tanto) Activision Blizzard por uma bagatela de 68,7 bilhões de dólares, sim meus amigos, é grana "bagarai".

Tenso em vista um mercado completamente novo e criado pela própria empresa, a Microsoft tem focado em adições novas para o Xbox Gamepass e seu console que juntamente com a Sony, dominam o mercado como bem conhecemos, mas as recentes aquisições da gigante tem feito barulho nos meios de comunicação dos gamers principalmente agora com a concretização da compra de uma empresa que disponibiliza IP's extremamente conhecidas e que rendem rios de dinheiro como a serie de jogos Call of Duty ou pelo lado da Blizzard, Diablo, Starcraft e Overwatch.

Mas, com isso, nós temos uma pequena questão: os fãs destas IP's podem esperar uma melhora no tratamento destes jogos? Tendo em vista que as ditas empresas estão com suas imagens completamente marcadas por escândalos graves que envolvem desde abusos de vários tipos ate possíveis suicídios de funcionários, sem contar as políticas de lançamentos de jogos extremamente preguiçosas e mercenárias, a toda poderosa Microsoft pode mesmo revitalizar franquias que o publico tanto ama ou vai ser apenas uma borracha que vai apagar todo a empresa fazendo nossos games perderem sua essência? Bom, eu diria que é possível sim que eles voltem a ter seus dias de sol. O que quero dizer é que com a Microsoft, mesmo estando mirando apenas no super lucro, ainda é uma empresa que presa pela boa qualidade, claro, nem tudo é perfeito, mas o bom serviço é a prioridade junto a bons retornos monetários devido a isso.



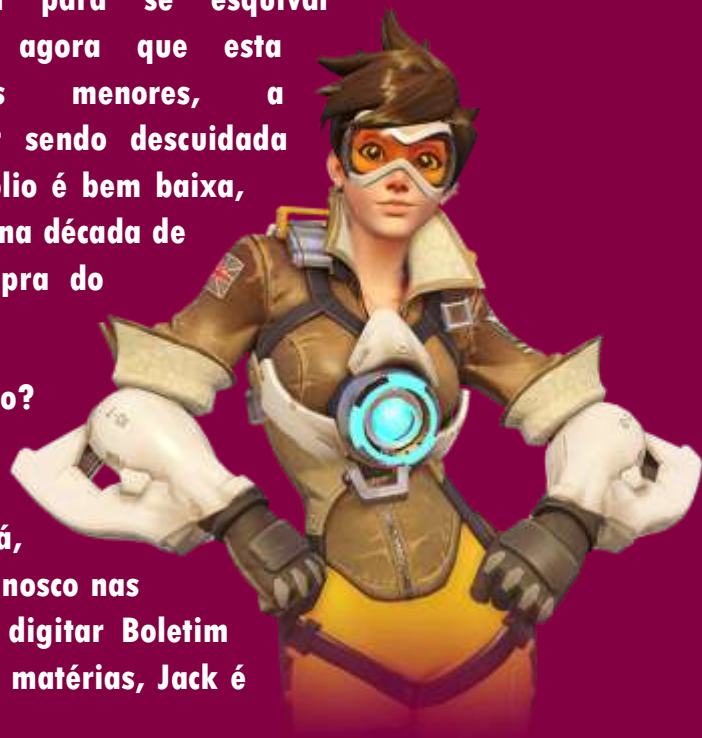


Logo, podemos imaginar que todos estes games que ainda não estão no Gamepass, logo devem aparecer por lá com uma nova política de monetização, algo como o Overwatch e Wolrd of War Craft que com total certeza devem trocar seus modelos de negócios para se adequarem a nova dona.

Com isso, podemos acabar vendo nomes antigos que abandonaram a Bizzard, podendo regressar a ela por conta dos novos donos, apesar de o CEO ainda permanecer o mesmo por em quanto, a possibilidade de a Activision Blizzard voltar a ser um dos grandes nomes, não só na sua receita, como também no coração de seus consumidores fãs de um game que trouxe tantas coisas para eles a ponto de quase endeusar sua desenvolvedora.

Mesmo estando na mira de demais empresas, de olho no que poderia se tornar um monopólio de mercado, a Microsoft já deve estar preparada para se esquivar judicialmente, mesmo agora que esta adquirindo empresas menores, a probabilidade de estar sendo descuidada com o crime de monopólio é bem baixa, já que a mesma foi processada no passado na década de 90 por esse mesmo crime devido à compra do programa Office.

E vocês, o que pensam sobre este assunto? Concordam comigo? Tem uma opinião diferente? Comente lá em nossas paginas do facebook, acesse lá, facebook.com/BoletimGamer ou converse conosco nas lives do canal no YouTube, basta apenas digitar Boletim Gamer e conferir. Nos vemos nas próximas matérias, Jack é que vos fala, valeu falou e até mais.



GAMEPLAY E
BATE-PAPO
POR POR
DIVERSÃO

 twitch.tv/dragonsofrage

STAR WARS

EPISODE III

REVENGE OF THE SITH™



**Jogue
agora!**



PlayStation.2

O MUNDO MÁGICO DA EMULAÇÃO

Por Lohan D. Souza

A emulação é a prática de um sistema ser simulado em outro sistema a fim de usufruir de seus benefícios como se tivesse o mesmo... Explicando a grosso modo claro. Emuladores existem a muitos anos e são utilizados em diversas áreas, e claro que o universo dos games também utilizaria deste recurso cedo ou tarde. Os emuladores são uma maneira bem conveniente de se preservar um sistema e/ou software, e jogos são, veja só, softwares. Vamos refletir agora sobre esse incrível recurso? Claro, peço que venha a ler este texto com a mente mais aberta, para que, mesmo que você não concorde com o uso de emuladores, ao menos possa compreender sua importância imprescindível no mundo dos videogames.



A PRESERVAÇÃO DOS CONSOLES... MAIS OU MENOS



Não é novidade para nenhum retrogamer que se preze que os jogos em mídia física dependendo do seu estado de conservação possuem uma vida útil. Quando não a mídia física, o próprio console em si não vai durar para sempre. Não é raro encontrarmos

um Pong, um Magnavox ou Intelelevision sem funcionar e sem possibilidades de concerto. Esses videogames já estão fora do mercado a quase 50 anos, e não possuem mais peças para reparo, a menos que sejam feitas de maneira artesanal, o que acaba não compensando seu reparo. Não precisamos voltar muito no tempo, muitos Playstation 1 ou Sega Saturno se encontram em estado de perda total devido a falta de componentes. Sim, infelizmente esses videogames que tanto amamos não vão durar para sempre. Que sorte que temos emuladores para estes sistemas, não é mesmo?

Verdade seja dita, depender das empresas para fazer um relançamento desses consoles é complicado. A Mattel por exemplo, não tem planos para lançar um

novo Intelevison até a publicação desta matéria em março de 2022. Às vezes até ocorrem alguns relançamentos, mas geralmente são consoles com a qualidade muito abaixo do original como fora o caso do Mega Drive da TecToy em 2018, junto do Playstation 1 Mini da Sony. Muitos reclamaram destes aparelhos, e não é para menos, são muito inferiores aos consoles dos anos 90. No caso do mini videogame da Sony, nem entrada para os jogos em mídia física possuíam, trágico.



A PRESERVAÇÃO DOS GAMES

Não apenas os videogames em si sofrem com o passar do tempo que é implacável, mas também os jogos. Cartuchos, cartões magnéticos e CD's de inúmeros consoles já pararam de funcionar faz tempo. Um dia esses itens de consumo gamer irão dar sua pane total. O que fazer então para preservar esses jogos? Acha mesmo que um dia todos os games já lançados irão ter um relançamento em alguma coletânea? Claro que não. Muitas produtoras antigas já deixaram de existir, e os direitos autorais de muitos desses jogos estão tão dispersos que alguns jogos é impossível um relançamento. Tem jogos que seus direitos estão divididos em até 20 detentores... Imagina o quão caro seria fazer cada um desses caras liberar o relançamento. Complicado.



Um dos maiores benefícios da emulação é esse, preservar os sistemas que já não existem mais e seus jogos. É graças a emulação que muitos jogos obscuros vão continuar vivos, e mesmo que não tenham tido boas vendas em suas respectivas épocas, podem ser apreciados e até mesmo terem



seus valores reconhecidos com o passar do tempo. O Dreamcast é a melhor prova disso, um console que na época fora esnobado pelo público, hoje com um excelente emulador está tendo o reconhecimento que sempre mereceu, e seus jogos que nele ficaram obscuros e pouco venderam e não tiveram relançamentos, agora

estão tendo a oportunidade de serem verdadeiramente apreciados. Dreamcast é o melhor console da Sega, e quem discordava disso agora pode experimentar um pouco de seu legado graças à emulação.

UMA PORTA DE ENTRADA PARA QUEM NÃO TEM GRANA



Videogame sempre foi muito caro no Brasil, e essa realidade não é exclusiva de nosso amado país, pois alguns países vizinhos aqui da América do Sul e em outros continentes como o leste europeu, África, sudoeste asiático e oriente médio, até algumas ilhas da Oceania a coisa é apertada. Ter um videogame em cada uma dessas regiões não é para todos, infelizmente. Muitas das vezes, em algumas nações dessas regiões esses videogames nem chegam. Será que o

povo destes lugares devem ficar relegados a jogar videogame? Claro que não.

No Brasil a cena de emulação começou ainda nos anos 90 com um emulador de Neo Geo bem funcional que rodava nos computadores. Claro, ter um Neo Geo era para rico apenas naquela época. Na verdade ter um videogame qualquer que fosse era para poucos, pois cada jogo custava mais de um salário mínimo na década da Tv Colosso. Não estou aqui querendo justificar a pirataria, mas convenhamos, ou era emular e piratear ou ninguém jogava nada nesse país. Tanto imposto que a gente se enforca até hoje...





Imagina ter um GameBoy Advance em pleno ano de 2003. Sim, era para poucos. Só playboy de condomínio tinha. Um computador então... A minha geração foi conseguir ter computador em casa por volta de 2006. Internet? Isso não pertencia a gente ainda, aqui em Petrópolis era pouca rua que passava, e recorriamos a internet discada nas madrugadas de sexta para sábado. Entrar na internet era um evento. O emulador Visual Boy vinha numa revista de games, dessas com mais de 1000 jogos no disco, mas que só 2 ou 3 prestavam. Como o Game Boy Advanced era caro, o Visual Boy foi e continua sendo a porta de entrada para a maioria esmagadora dos brasileiros, onde seus excelentes títulos agora estão sendo apreciados pelo povo da Ilha de Vera Cruz.

EXPANSÃO DA BIBLIOTECA MOBILE

Muitos jogos de console estão recebendo versões para celulares. A clássica trilogia GTA do Playstation 2, o clássico Star Wars Cavaleiros da Antiga República do Xbox Clássico, o famoso GTA de escola Bully e tantos outros games dos consoles de sexta geração estão chegando com tudo nos celulares com significativas melhorias se comparadas as versões daqueles consoles. Sim, a biblioteca móvel está cada vez mais rica, mas graças a emulação cada vez mais forte nos celulares, tal biblioteca está aumentando exponencialmente a cada semestre.



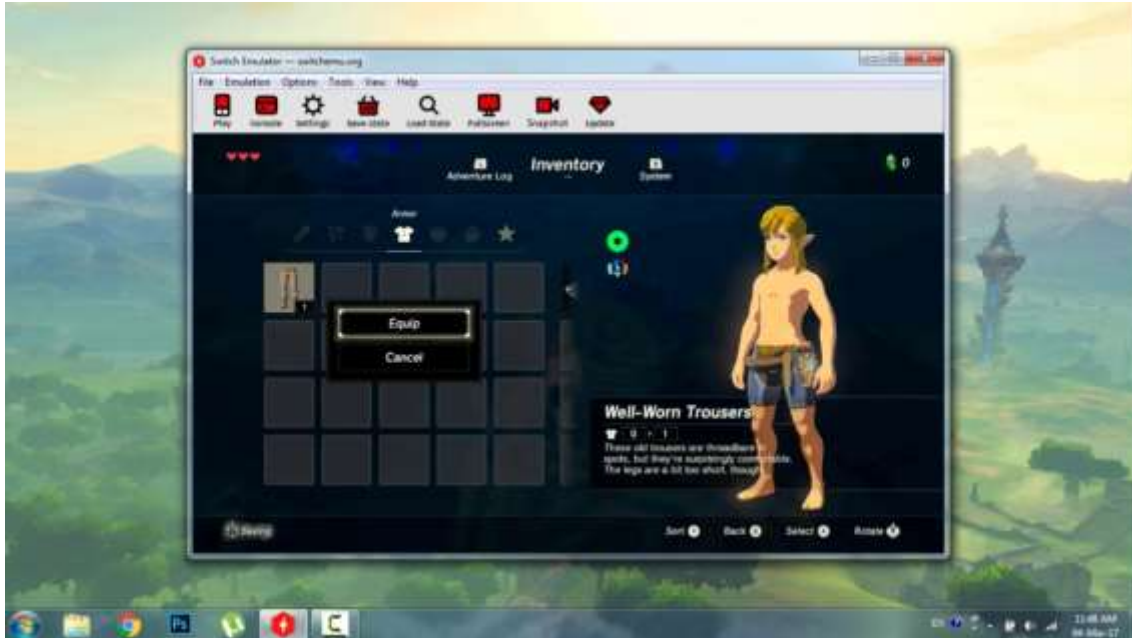
Cada vez mais emuladores vem dando as caras nos celulares, o que é uma dádiva sobretudo nesse Brasil de meu Deus. Em pleno 2022 ainda muitos não possuem um computador, nem ao menos um mero notebook em casa, mas a maioria dos brasileiros possuem ao menos um smartphone em casa. Mesmo o mais modesto e barato dos smartphones no mercado tem a capacidade de

executar a maioria dos emuladores hoje em dia, ou seja, o retrogamer está cada vez mais democratizado. É emulador que não acaba mais, e o principal detalhe, a maioria desses jogos é abandonware, o que torna a brincadeira totalmente honesta.



QUANDO ALGO BOM É USADO PARA O MAL

Com todo o respeito a você caro leitor que se encaixa nessa característica que agora irei citar, mas foi-se o tempo que comprar jogos era algo muito difícil no Brasil. Hoje pagar por um game pode ser feito com o simples acessar de um site



ou loja online. As circunstâncias hoje são bem diferentes da época, ou seja, pirataria não se justifica mais. Vivemos em um tempo onde por mais que passamos por dificuldades, as facilidades são inúmeras, adquirir a licença de um jogo nunca foi tão fácil.

A emulação é muito boa para preservar sistemas e jogos, mas infelizmente é muito utilizada para pirataria de sistemas cuja sua produção e distribuição ainda são atuais. Como já disse, a 15 anos era compreensível emular um jogo em circulação devido a total falta de acesso que enfrentávamos na época, mas hoje com tanta facilidade é no mínimo sacanagem com os desenvolvedores que trabalham arduamente nesses jogos quando podemos comprar esse jogos com o apertar de um botão em um site hoje. Vamos nos conscientizar e segurar a onda para não banalizar o uso de emulação para um fim que não traz benefício nenhum.



YUZU

The Nintendo Switch Emulator

Não irei entrar aqui nas conseqüências da pirataria, isso é tema para outra matéria, mas adianto que uma delas é a falta de suporte de muitos jogos e distribuidoras em nosso país, sendo a Nintendo até hoje o melhor exemplo. Mesmo com seu retorno, muitos jogos dela não possuem localização ainda devido ao alto índice de pirataria no Brasil com os produtos dela. Óbvio que ela não é a única, mas segue ai o exemplo da Big N para repensarmos o que nós andamos fazendo. Será que vale a pena mesmo continuar jogando tudo em inglês? Pense nisso.

VAMOS EMULAR SIM, MAS COM RESPONSABILIDADE



Emulação hoje e sempre. Não dá para ficar na mão de um colecionador retardado vendendo por 500 reais um jogo que vendeu mais de 5 milhões de cópias. Os jogos retro estão caros, pois a bolha retro gamer ainda não estourou, é isso ou não poderemos nunca conhecer aquele título obscuro. A maioria dos games retro são abandonwares, então não tem problema nenhum baixar e se divertir. Caso esses jogos estejam a venda em alguma loja online e você não quer comprar o console, não tem problema, só acessar a loja no seu navegador de internet preferido e pronto, só pagar. Vale lembrar que essa recomendação é só para consoles que não possuem mais loja online ativa ou fabricação vigente. Vamos aproveitar a emulação com responsabilidade, pois assim só temos a ganhar ao médio prazo.

Boletim Gamer

A primeira revista gamer independente de Petrópolis-Rj

[Início](#)

[Blog Boletim Gamer](#)

[Sobre nós...](#)

[Contato](#)

[Parceiros](#)

[Início](#)

Temos um site!!!

boletimgamer21.wordpress.com

BOLETIM GAMER

REVISTA GAMER INDEPENDENTE

[Matérias](#)

[Entrevistas](#)

[Notícias](#)

[Revistas](#)

[Análise Sincera](#)

[Anime-5e](#)

[Filme na Moviola](#)

[Downloads](#)

[ROMs](#)

[Cry Wolf](#)

[Dibaldinho Show](#)

[Atem-Ção](#)

[HerrMark](#)

[PAU QUEBROU XANDÃO](#)

[Contos de RPG](#)

[Voz do Leitor](#)

nerdprofeta.com



NERD

Profeta 

(João 14.6)

 youtube.com/c/nerdprofeta

 twitch.tv/nerdprofeta

 [@NerdProfeta](https://twitter.com/NerdProfeta)

NERDICE
SEM LIMITES

SEM LIMITES PARA A INFORMAÇÃO

nerdicesemlimites.wordpress.com
mundobignada.com

 youtube.com/nerdicesemlimites

 facebook.com/NerdiceSemLimites

VALE A PENA DESBLOQUEAR O WII U E O 3DS?

Por Lohan D. Souza



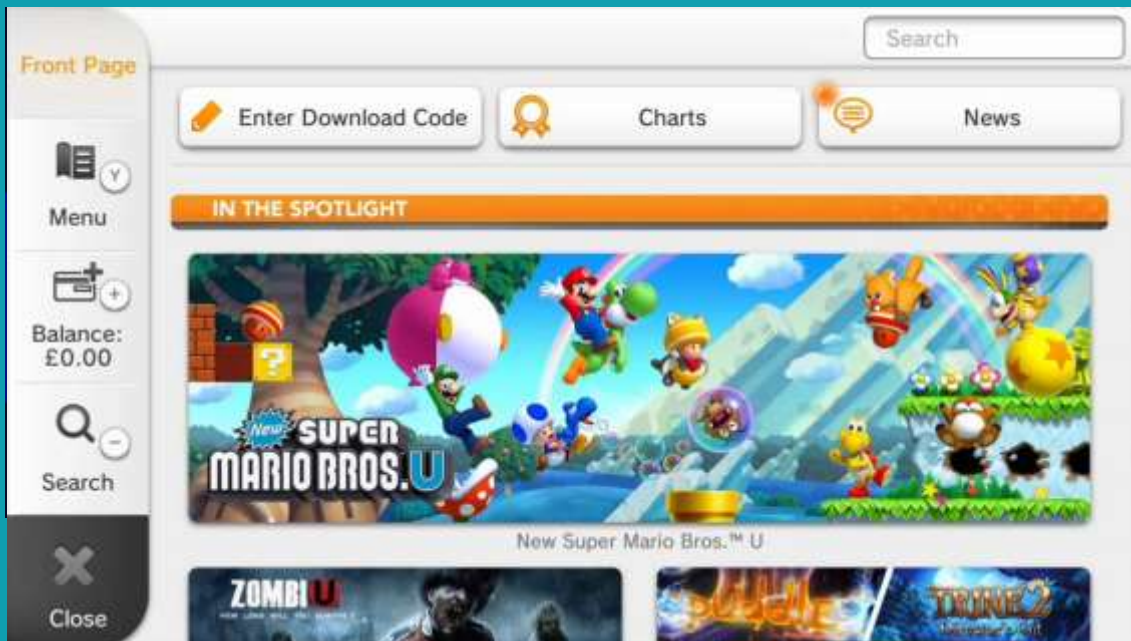
Com o anuncio de que as lojas online dos consoles de oitava geração da Nintendo, Wii U e 3Ds, muitos usuários desses sistemas que não optaram pelo desbloqueio foram pegos de surpresa.

De fato, Wii U e 3Ds já são coisas do passado, estão ultrapassados e não é comercialmente viável mais lançar jogos para ele, embora alguns títulos vem sim sendo lançados até recentemente. Algo parecido ocorreu nos consoles Playstation 3 e PSVita quando a Sony anunciou que fecharia as lojas desses consoles também. A diferença é que os usuários desses aparelhos protestaram veementemente, o que fez a casa do deus da guerra voltar atrás, o que infelizmente não ocorreu entre os usuários dos aparelhos da casa do encanador e do Pikachu.

Vale lembrar que, a Nintendo não anunciou até agora o fim da rede online Nintendo Network nos seus consoles de oitava geração. Se você é um usuário desses aparelhos vai poder continuar a jogar os games que possuem suporte online ativo como Mario Kart 7 no 3Ds e Mario Kart 8 no Wii U. O que é bem interessante, ainda é possível por enquanto jogar esses títulos e muitos outros online, mesmo nesses aparelhos ultrapassados. Mas será que o online ainda ativo é o suficiente? Particularmente acho que não. Infelizmente muitos jogos de Wii U e 3Ds em mídia física estão absurdos devido a bolha retro gamer, o que torna jogar alguns títulos uma brincadeira mais cara do que deveria ser.

Nintendo eShop





Sempre defendi que se um videogame não possui mais games sendo distribuídos para ele de maneira oficial o mesmo deveria ser desbloqueado sem dó. Não podemos nos dar o luxo de ficarmos nas mãos de colecionadores retardados que vendem jogos que venderam mais de 30 milhões de unidades como se fosse raridade, New Super Mario Bros Wii é um absurdo de caro e é um título que vendeu horrores em sua época.



Sim, vale à pena apelar para o desbloqueio desses aparelhos.

Faça com a consciência tranqüila, pois acredite, manter um servidor de uma loja online não é tão caro assim, ainda mais para a Nintendo que é uma das líderes de mercado. Não defendo a pirataria, mas também não posso ser babaca de defender que alguém fique na mão desses retardados que vendem Pokémon Platina que vendeu milhões e milhões de unidades por 500 reais.



Boletim Gamer

A primeira revista gamer independente de Petrópolis-RJ

[Início](#) [Blog Boletim Gamer](#) [Sobre nós...](#) [Contato](#) [Parceiros](#)

[Início](#)

Temos um site!!!
boletimgamer21.wordpress.com

**BOLETIM
GAMER**
REVISTA GAMER INDEPENDENTE

LOJA



GAMES

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS



**End: Rua Marechal Floriano Peixoto
Nº 219 Galeria Anápolis Loja 03**

COMPRA - VENDE - TROCA

De Segunda a Sábado
das 10h as 19h

**ACEITAMOS
CARTÃO**



24 98813-8254



@wiliamsouza27

ENTREGAMOS NA SUA CASA POR UM VALOR ADICIONAL

O cenário de jogos independentes brasileiros está cada vez mais difundido nos últimos anos. Em todo o mundo, nossos jogos nacionais vêm ganhando espaço nas mãos cheias de dedos dos gamers mundiais. Um indústria toda vem evoluindo com o tempo e hoje jogos brasileiros são lançados até mesmo na Nintendo, famosa por barrar jogos ruins de serem lançados em sua plataforma. Nesta edição batemos um papo com um cara muito especial que faz parte dessa história de sucesso da nossa indústria nacional de Videojogos, o todo galante Derik da Derik DF.



Lohan - Qual foi sua motivação para programar games?

Derik - Olá, meu amigo Lohan. A vontade de criar meus próprios jogos foi aos 13 anos (2002) quando vi pela primeira vez Grand Theft Auto Vice City em uma Lan-house perto da escola onde estudava. Vi aquele enorme mundo cheio de detalhes e possibilidades para fazer tudo (ou quase) que quisesse. Mas na época, que eu me lembro... só tinha faculdade no Canada, totalmente fora da minha realidade e possibilidade. Depois quando comecei o curso de Desenvolvimento para Internet, dentro da faculdade acabei conhecendo jogos 2D em um curso rápido. Daquele dia em diante foi aprendendo e estou até hoje (aprendendo kkk) criando e publicando meus jogos.



DERIK D.F

Lohan - MrMaker é um excelente jogo. Planeja levá-lo a mais plataformas?

Sim. O MrMaker 3D Level Editor foi lançado:



2020 – Android e iOS
2021 – Steam, Windows e Xbox Edition Trial (One e Series X/S).
2022 – Nintendo Switch.

Haverá outros tipos de jogos da série além dos de plataforma, e pretendo lança-los para vários sistemas.

Lohan - Qual o jogo que você mais gostou de trabalhar?

Lohan - Teve muitos. Mas sem dúvida foi o primeiro MrMakerLevel Editor. Me diverti bastante, porque na época não era um trabalho. Graças a ele aprendi muito de como “fazer e lançar um jogo independente”.

Lohan - Quais as expectativas para o futuro da Derik D.F?

Derik - Esse ano de 2022 tem jogos que já foram finalizados, como recente lançado *Shmup Mania* (Nintendo Switch) e outros que estão na fila de publicação para o console da Nintendo.



Em desenvolvimento tenho o próximo *Favela Combat* (Mundo aberto). Um jogo Single-player com elementos de Ação, RPG e sobrevivência. O jogador terá que cuidar o seu Avatar, realizar trabalhos (missões aleatórias) para sobreviver e conquistar seus objetivos: comprar veículos, aeronaves, barcos, imóveis, roupas e muito mais.



E continuar criando e publicando novos jogos a cada ano.

Lohan - O Brasil está se consolidando como produtor indie de jogos. Acha que teremos jogos AAA brasileiros também com o tempo?

Derik - Acredito que em poucos anos já veremos jogos AAA feitos no Brasil.

Conheça o canal do Derik no YouTube:

<https://www.youtube.com/channel/UC6iDgRY7KJZ4sR9Bvwod0w>

Conheça os jogos da



DERIK D.F

MR MAKER 3D LEVEL EDITOR

Mr Maker
LEVEL EDITOR

Mr Maker 2
LEVEL EDITOR

MR MAKER 3
LEVEL EDITOR

**HIGH
SPEED
SUMMER**

**FAVELA
COMBAT**

 **DRK**
Mini Games

RONISTER
ADVENTURE



NINTENDO
SWITCH.



STEAM®



Google Play

RONISTER
VAI TE DIVERTIR
COM O JOGO DELE!

RAMIK
GAMES
Game Studio

Pega a Visão.



Ronik Games
Group

Manutenção de Games
Trabalhamos com:
Xbox 360, Xbox One
Play 2, Play 3 e Play 4

 **Playline**

 (24) 99275-7584  (24) 2297-8229

Orçamento
sem
compromisso!

Seu Dreamcast com jogo novo!



Dreamcast™



Convertido da para o



ATOMISWAVE™

Dreamcast™

SNK
PLAYMORE™