

BOLETIM GAMER

**OS JOGOS
DE CARRO
QUE MAIS
MARCARAM
A GENTE!**



**Entrevista com
Clayton Bagattoli**
REVISTA da
PASSWORD

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

 instagram.com/boletimgamer  Boletim Gamer

BORA JOGAR UM CARTEADO?



MONTE SEU DECK CONOSCO!



shopee.com.br/clubedragobranco



facebook.com/ClubeDragaoBranco



[@lojadragaobranco](https://instagram.com/@lojadragaobranco)

Índice:

- **Cry Wolf (Coluna de Kevin Amorim, Lobo Pala): Colisões e Sucesso**
- **Entrevista com Clayton Bagattoli**
- **HerrMark (Coluna do Hugo von Montfort): Round 6 analisado**
- **Atém-Ção (Coluna do Jack Motta): Atenção na Pista**
- **Sétima Arte (Coluna do Lucas Fiuza): Dr Estranho no Multiverso da Loucura**
- **Vrum Vrum Jogo de Carro**

Boletim Gamer

A primeira revista gamer independente de Petrópolis-Rj

[Início](#)

[Blog Boletim Gamer](#)

[Sobre nós...](#)

[Contato](#)

[Parceiros](#)

Temos um site!!!

[Início](#)

boletimgamer21.wordpress.com

**BOLETIM
GAMER**
REVISTA GAMER INDEPENDENTE

Matérias

Entrevistas

Notícias

Revistas

Análise Sincera

Anime-5e

Filme na Móviola

Downloads

ROMs

Cry Wolf

Dibaldinho Show

Atém-Ção

HerrMark

PAU QUEBROU XANDÃO

Contos de RPG

Voz do Leitor

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

PlayLine

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



Orçamento sem compromisso!



242237-8229



24992757584

Deus é Fiel

Cry Wolf: Coluna de Kevin Amorim, Lobo Pala

(Link do canal da Twitch: <https://www.twitch.tv/lobopala>)

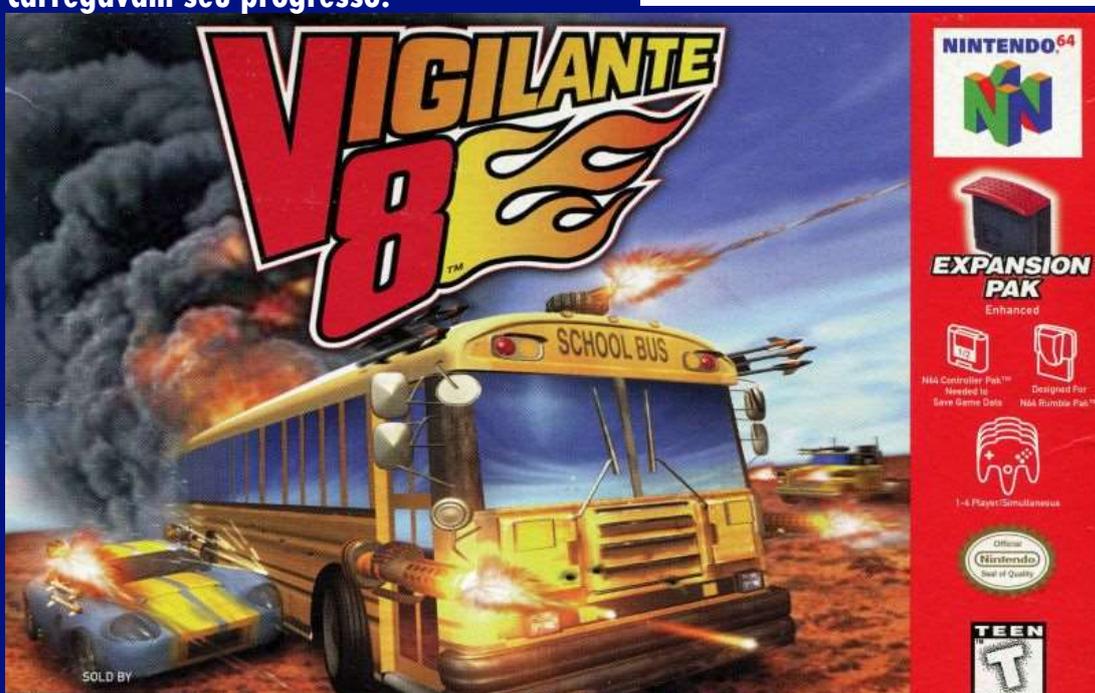


Colisões de Sucesso e Vitória

Bom dia, boa tarde ou boa noite, não sei que horas são aí, mas alguma hora é! Hoje venho falar de um jogo maravilhoso que jogava na época de meu ensino fundamental no meu Nintendo 64 que ganhei quando tinha 8 anos de idade.



O jogo de hoje é Vigilante 8, seu objetivo principal era destruir o carro do oponente em um campo semi-aberto com obstáculos naturais e armas que podiam ser coletadas e equipadas "magicamente" em seu veículo, tinha um efeito de montagem em cada uma, elas giravam em torno da sua máquina destruidora e se encaixavam ali. A história do jogo se passa no extremo oeste dos Estados Unidos em uma corrida pelo óleo diesel onde um milionário contrata um grupo de terroristas, chamados de coiotes, liderados por Sid Burn que foi incumbido de destruir as reservas de óleo, enquanto do outro lado, os vigilantes buscam defender seu lar e reservas de óleo desses terroristas. O jogo ainda contava com seus passwords para aqueles que não tinham Expansion Pak (cartucho de memória), e dessa forma carregavam seu progresso.



O jogador escolhe entre 8 corredores destrutivos e cada um tem sua história, após fechar o jogo lhe era liberado um novo corredor e pista, o jogo conta com uma ilustração de chaves e pareamentos para entender com qual personagem precisa fechar e liberar o segredo. Joguei por meses até conseguir fechar tudo e anotar o password que liberava tudo do jogo.



Curiosamente a versão do Nintendo 64 veio após a do PS1 e contava com elementos não presentes como 4 jogadores simultâneos e mais formas de jogo, enquanto a de PS1 permitia que você usasse um CD de música para tocar enquanto jogava. Sua dinâmica deu idéias de criação para jogos como Twisted Metal e Flat Out por exemplo.



LOBO PALA

 [TWITCH.TV/LOBOPALA](https://www.twitch.tv/lobopala)

STAR WARS[®]

EPISODE III

REVENGE OF THE SITH[™]



**Jogue
agora!**



PlayStation 2

Clayton Bagattoli. Podcaster, escritor, editor, artista gráfico, desenvolvedor de games independentes, retrogamer... Rapaz... Só falta falar que pilota avião e toca no Iron Maiden. Conheça mais o Clayton da Revista Password, mais uma excelente revista retrogamer independente feita de gamer para gamer nesse Brasil de meu Deus.



Clayton - Primeiramente gostaria de agradecer o convite e o espaço aqui dentro da Boletim Gamer que é uma revista que sempre nos apoiou, gostaria também de novamente destacar a ajuda mútua que temos entre as revistas, Boletim Gamer, Muito Além dos Videogames, Nation 64, Games e Algo + e Revista Password.

Lohan - Qual foi a sua inspiração e motivação para fazer a revista Password?



Clayton - Acho que isso iniciou-se lá na década de 90, quando creio que muitos de nós gostaríamos de estampar uma arte nossa na seção de desenhos das revistas de videogames (por isso faço questão de ter essa seção de desenhos), ao final de 2020 após ver que era possível a produção de uma revista de videogames, tive a idéia da Revista Password, inicialmente apenas digital, queria trazer um design e diagramação diferenciados. Uma das coisas mais importantes para a revista ter saído do papel foi o incrível apoio que recebi e recebo de minha esposa Michele Fiedler.

Lohan - Quantas pessoas há na equipe da Password?

Clayton - Somos 2 editores, Michele e eu, vários escritores escrevem matérias para a revista, no caso a edição N°1 tivemos 11 pessoas envolvidas.

**REVISTA
PASSWORD**

Lohan - Metal Gear é sua paixão. Qual o game da saga que mais te marcou?

Clayton - Metal Gear Solid de PlayStation, que eu fui ter em 1999 lembro de ter visto em uma revista ele e o Syphon Filter, lembro do cara me mostrando eles na loja, (sim na época as lojas testavam e mostravam os piratinhas na loja) escolhi o Metal Gear, amor a primeira vista, o que ele entregou foi uma experiência totalmente



diferente de tudo que eu já havia jogado, lembro de ter pensado, "nossa videogames podem ser assim". Minha vida de "videogaimeiro" é dividida em; antes de Metal Gear Solid e depois de Metal Gear Solid.



Lohan - Acha que a franquia Metal Gear sem Kojima tem futuro?

Clayton - Sim, e lucrativa para a Konami, mas para nós jogadores infelizmente não. Kojima além de ser a mente criativa de Metal Gear ele também é a alma e o coração. Isso já ficou claro na ausência dele em Metal Gear Survive.



Lohan - Alguns consoles marcam nossas vidas para sempre. Qual o console da sua vida?

Clayton - Mega Drive, ele foi o primeiro console que tivemos em casa, veio com: Mortal Kombat II, Road Rash 3 e Quack Shot. O console sempre foi presente em minha infância, conheci mesmo os games nele, Streets of Rage, Sonic, Sunset Riders, Toe Jam & Earl, High Seas Havoc, Fatal Fury 2 é vários outros



Lohan - Back to The Cast é um sucesso. Conte como é fazer parte deste canal sensacional.

Clayton - O Back to the Cast e um Talk Show onde entrevistamos não somente as pessoas que estão à frente de projetos, mas também aquelas pessoas que muitas vezes não são evidenciadas como deveriam ser, o projeto conta com Ronaldo Kappa, Frank Gabriel, Fernando Cunha Jr e eu, as entrevistas são feitas ao vivo quinzenalmente pelo YouTube.



Lohan - Qual o melhor jogo de todos os tempos para você?

Clayton - Metal Geas Solid, vide a pergunta número 3 e também a matéria que eu escrevi na Revista Password N°1 contando toda a história do jogo.

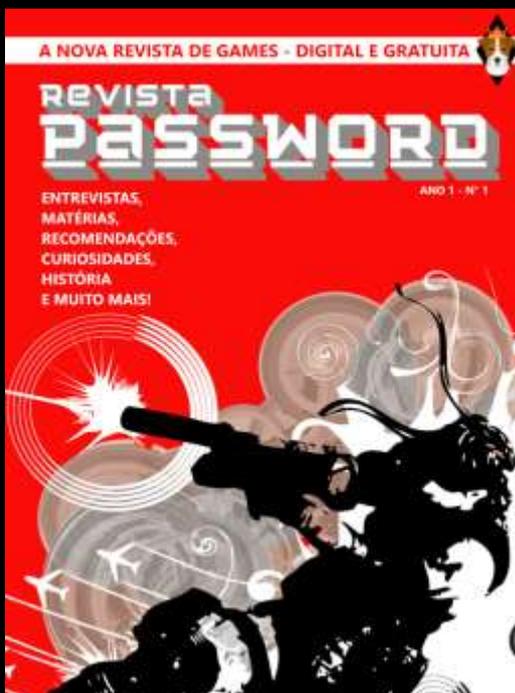
Lohan - Como é trabalhar numa desenvolvedora de jogos independentes?



Clayton - Fiz coloração de Artes no Game Ronister Adventure(foi uma correria entregar tudo no prazo), na nossa parte (Artes) pude trabalhar com o Rob Willian e o Blek Toon que deram forma as artes, eu tentei dar alma a elas, usando uma técnica de texturas reais misturadas com a coloração digital, o personagem tem texturas reais de pelos (usei textura de pelos de um labrador), de tecidos nas roupas e textura real de uma pupila nos olhos, algo que creio ter dado um ar mais humano ao personagem.

Lohan - Password por Clayton...

Clayton - Ainda bem que a Revista Password não são páginas e mais páginas de Clayton Bagattoli, imagina como seria chato isso (risos), agora sério, gosto muito desse texto aqui escrito pela Michele que traduz exatamente como pensamos: "Qual gamer nunca sonhou em ter uma matéria do seu jogo favorito criada e contada do seu jeito? Ou conhecer outros jogadores que carregam na memória histórias que fazem e fizeram cada minuto em frente a tela valer a pena? A revista Password tem como propósito eternizar essas histórias do jeito que o jogador quiser contar, com sua visão sobre o que desejar compartilhar. A equipe conta com jogadores, criadores, adoradores de jogos de todas as idades. Todos são muito bem-vindos!"



Baixe a revista Password através do site:

<https://revistapassword8.wixsite.com/website>

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

HERRMARK: COLUNA DE HUGO VON MONTFORT



MINHA VISÃO DA SÉRIE SUL-COREANA "ROUND 6"

ROUND 6

Após assistir Round 6, uma das séries de maior sucesso da Netflix nos últimos tempos, não pude deixar de perceber muitas referências. Inevitavelmente, diversas passagens da trama me lembraram de diferentes e correlacionados temas atuais e históricos. São abordadas questões nas áreas da cultura, dos problemas sociais, da política e da economia. Assuntos que definitivamente não interessam só ao povo coreano, dividido pelo conflito não terminado da já encerrada Guerra Fria. A seguir disserto sobre minhas reflexões, todas elas estimuladas pela referida série.

Os realizadores do evento, uma série de jogos mortais que entretém membros das oligarquias, fazem tráfico de órgãos dos jogadores eliminados (lembrar da ditadura do PCC na República Popular China). Além de violentarem as mulheres quase mortas enviadas ao seu "açougue" (lembrar dos estupros em massa de mulheres alemãs por soldados soviéticos). O chefe mafioso diz não se importar se seus subordinados vendem ou devoram partes dos corpos dos vencidos (relativismo total em relação aos valores ético-morais).



Os cadáveres não são devolvidos às famílias ou deixados em lugares aonde possam ser recuperados: são queimados e destruídos (lembrar do jornalista Tim Lopes e outros executados por facções do crime organizado de matriz ideológica marxista no Brasil).



A máfia por trás dos jogos são abutres que exploram um problema social presente na sociedade de consumo capitalista: pessoas endividadas e falidas por falta de educação financeira. Pessoas devendo a bancos e a agiotas (devendo até mesmo órgãos e a própria vida). Chegam nessas pessoas com a oferta de uma "grande ajuda" na forma de uma disputa na qual a regra "sagrada" é que "todos são IGUAIS"... Lembrar de todos os partidos de esquerda atuais no Brasil, alimentados por bancos e favorecedores dos banqueiros. Isso além das associações ilícitas de alguns desses partidos com traficantes e milicianos. A máfia do jogo de Round 6 é traficante de órgãos e miliciano (com uma grande força paramilitar).



Essa é uma série que estimula o senso crítico e denuncia a existência de males que realmente existem. A questão do "auto-enforcamento" por dívidas de um indivíduo que não tem educação financeira é o alerta que eu mais enfatizo, já que o Brasil é um país cheio de pessoas endividadas em situação crítica e com proliferação de agiotas. Recomendo que assistam!

**RONISTER
ADVENTURE**



NINTENDO
SWITCH™



STEAM®



Google Play

**RONISTER
VAI TE DIVERTIR
COM O JOGO DELE!**

**GRAMIK
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!**

ATEM-ÇÃO: COLUNA DO JACK MOTTA

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



A primeira corrida livre, nós nunca esquecemos!



Quando mais novo, eu, um adolescente na época, tive pouco acesso a consoles já que meus pais não tinham muito costume com objetos eletrônicos tão variados como estes "vídeo jogos". Com isso, eu finalmente teria um em minha posse poucos anos antes de meus 15 anos, aos 13 para ser exato.

Aos 16 anos, meu pai enfim pensou em me dar um console, como uma compensação pelas minhas conquistas escolares da época, nisso, fui finalmente ter a posse de meu Playstation 2 slin, ou como chamamos de forma mais simples, Play 2. Mas ele não veio sozinho, veio acompanhado de 2 jogos de corrida lançados nesta época, o primeiro era o F1 de 2006 que se tornou um grande sucesso neste ano em diante, porem, ele veio com um outro jogo que é o motivo pelo o qual estou produzindo este pequeno relato a vocês, Need For Speed Undercover.

Eu nunca fui um apaixonado por jogos do gênero, mas este Need For Speed, foi o que me fez jogar continuamente sem parar, corridas livres pela cidade, carros bem interessantes que eu gostava do desing e gráfico lindo pro Play 2. Diversas vezes me peguei correndo aleatoriamente no mapa do jogo em quanto escutava a radio do game e seguia sem me entediar apenas correndo, sem motivo, o mapa aberto me deu tanta liberdade que acabava ate forçando acidentes para ser perseguido e correr como um cavalo selvagem pelas estradas para logo no final conseguir uma fuga mirabolante.





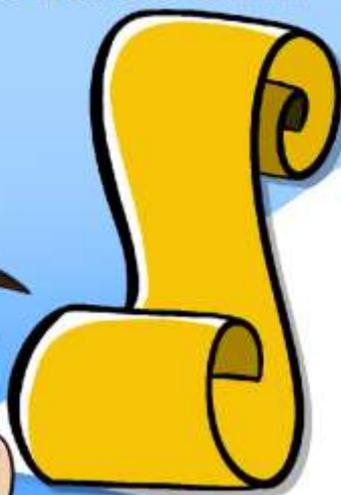
Recordo-me de sempre ver o objetivo e ignorar ele completamente apenas para ficar rodando pelo mapa com meu carro, o que curiosamente acabou me deixando mais upado do que deveria no momento em que eu estava na história do game, pois sempre pegava uma corrida aleatória pelo mapa e farmava muito dinheiro, rapidamente eu comprei meu primeiro Ford GT, um carro que me levou com tudo por grande parte do jogo até precisar fazer alguma melhoria ou troca posterior, foi meu fiel companheiro por muito tempo. Zerei tantas vezes o jogo que eu conhecia mais o mapa da cidade do game do que a que moro, lembrava nomes de ruas, entradas nas quais eu poderia me esconder ou mesmo uma corrida onde eu poderia testar as minhas melhorias ou mudanças de desempenho.



Need for Speed Underground foi no fim o que me deu sangue no olho pra jogar um jogo de corria já que como citado antes, eu nunca fui muito próximo do gênero, pois meu foco é maior em hack & slash ou RPGs de variadas formas. Infelizmente, o jogo acabou se perdendo já que em dada época, meu cd do game acabou ficando arranhado por um pequeno acidente durante uma limpeza realizada por minha mãe deixando seu lado inferior onde é lido na mídia, arranhado e bem danificado.

E essa foi a minha Jornada com o Need For Speed Underground do Playstation 2, alguém mais se recorda ou teve uma história parecida? Comente em nossas redes sociais, um forte abraço, aqui quem falou foi Jack, valeu falou e ate mais.

nerdprofeta.com



NERD
Profeta 

(João 14.6)

 youtube.com/c/nerdprofeta

 twitch.tv/nerdprofeta

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

 facebook.com/nerdprofeta

NERDICE
SEM LIMITES

SEM LIMITES PARA A INFORMAÇÃO

nerdicesemlimites.wordpress.com

mundobignada.com

 youtube.com/nerdicesemlimites

 facebook.com/NerdiceSemLimites

Sétima Arte: coluna do Lucas Fiuza



Doutor Estranho no Multiverso da Loucura



Após os eventos de homem aranha sem volta pra casa, Doutor Estranho recebe uma visita inusitada a qual leva ele para uma jornada dentro do multiverso.

Chegamos a mais um filme do MCU(Universo Cinematográfico da Marvel) e temos aqui uma proposta diferente a qual o diretor Sam Raimi traz elementos do cinema que ele faz de melhor o terror, apesar deste filme ter um bom diretor o roteiro apresenta problemas quanto a história e alguns momentos parece que falta lagunas no texto a ser preenchidas.

Enquanto assisti a impressão que eu tive foi de que a personagem da America Chavez foi mal desenvolvida na trama, já a Feiticeira Escarlata é um dos destaques deste filme sendo interpretada de maneira magistral pela Elizabeth Olsen, o Benedict Cumberbatch também apresenta uma boa atuação trazendo 3 versões.



Já a direção do Sam Raimi traz pontos extremamente positivos para a trama, traçando paralelos de referencias de Evil Dead a arraste-me para o inferno este filme pode divertir os fãs de terror.

Nota: 7.0

twitch



**GAMEPLAY E
BATE-PAPO
POR PURA
DIVERSÃO**

 **twitch.tv/dragonsofrage**

**KOROAS
EM DEBATE**

LIVES-PODCASTS-ENTREVISTAS

VRUM VRUM JOGO DE CARRO

Por Lohan D. Souza

Carros velozes sempre foi objeto de desejo masculino desde a invenção do automóvel. Muito antes disso, os cavalos mais rápidos eram sinônimos de status social na antiguidade, somado a carruagens bem adornadas dependendo da região. Quando os videogames se tornaram uma realidade no século XX, jogos de corrida eram praticamente impossíveis no início da indústria, mas não demoraram a se tornarem realidade no mundo dos jogos eletrônicos e quando chegaram foi para ficar.



Mercy Rooney posou nua para uma revista e sua imagem fora usada, mas adulterada para estampar o menu de Super Mônaco GP da Sega, meu primeiro game de corrida que joguei em minha vida. (By Lohan)

Vamos ser sinceros, nem todo mundo, especialmente no Brasil, tem grana para comprar um carro de alto desempenho, muito menos para alugar um autódromo para fazer manobras com tal. Não preciso nem dizer que fazer corridas clandestinas no Brasil é pedir para a morte certa, pois as nossas ruas são cheias de fissuras e buracos que um carro veloz não manteria sua estabilidade e com certeza iria se encontrar com o muro ou poste mais próximo. Por isso o cenário “underground” de corridas no Brasil se limita as grandes capitais e metrópoles onde as ruas e vias possuem um cuidado maior.

Seja sendo em corridas legalizadas ou mais clandestinas, é fato de que participar do mundo do automobilismo é uma brincadeira cara, e claro que esse desejo por adrenalina, essa necessidade de velocidade, essa vontade de comandar veículos de maneira até mesmo realista, seria saciada por jogos com cada uma dessas temáticas.



Há jogos de corrida para todos os gostos como simuladores (Gran Turismo, Forza Motorsport, Need For Speed Shift, Aspeto Corsa, Grid, F1 e Project Cars), corridas arcade (Forza Horizon, Need For Speed no geral, Mario Kart, Crash Team Racing e Sonic Team Racing), e até mesmo jogos que misturam a jogabilidade arcade com simulação (Project Gotham Racing, Blur e Drive Club). De fato, há jogos de corrida para todos os gostos, e os jogos citados são apenas alguns exemplos dos que eu joguei, há muito mais títulos de jogos de corrida para você caro leitor conhecer.

NECESSIDADE DE VELOCIDADE

Um dos casos que mais gosto de citar é a franquia Need For Speed. Ela começou como um jogo de simulação, mas já tinha alguns elementos de arcade já em seu primeiro título para o 3DO. Um bom jogo, mas que fora se rendendo a



jogabilidade descompromissada em seus próximos títulos. O ponto de virada para essa franquia foi o filme Velozes e Furiosos que mostrou com maestria como era o cenário de corridas ilegais nos Estados Unidos, mas infelizmente ele não veio acompanhado de um jogo, o que abriu uma oportunidade de ouro para a Electronic Arts que estava no auge de sua criatividade fazer um jogo que tivesse a atmosfera do filme, nascendo assim Need For Speed Underground.



Pois é meus caros leitores, o jogo veio com tudo que tínhamos visto no filme e mais um pouco, os carros tunados e equipados com nitro, corridas ilegais na calada da noite, muito rap e hip hop de qualidade em sua faixa de trilha sonora... Para se ter uma noção, saiu um jogo de Velozes e Furiosos anos mais tarde, e fora rechaçado pelo público por ser ultrapassado demais se comparado a Need For Speed Underground.

GRAN TURISMO VS FORZA? AMO MUITO OS DOIS, VOCÊS QUE BRIGUEM

Outra franquia, ou outras franquias que amo é Gran Turismo e Forza Motorsport. Lembro da primeira vez que joguei Gran Turismo até hoje. Fora num bar que tinha uns Play 2 para alugar onde minha mãe e meu então padrasto viviam com os amigos. Eu ia dormir na casa deles e estava esperando a hora de ir para casa, e para isso o Responsa (apelido do meu padrasto Alexandre na época), pagou duas horas de Playstation 2 pra mim, e como eu amava jogo de corrida e lia muito sobre Gran Turismo nas revistas e via muitos jogando nas locadora que eu ia perto de casa

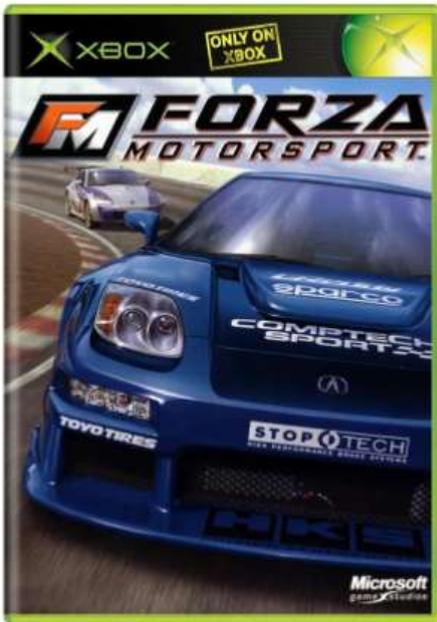


alugar GameCube, logo pedi para o recém lançado Gran Turismo 3 ser o jogo que eu iria jogar. Até hoje lembro como eu fiquei maravilhado com aqueles gráficos ultra realistas para a época, e desde então me tornei fã incondicional da franquia da Sony. Quando saiu Gran Turismo 4, eu era o primeiro na porta da locadora perto daqui de casa para ser o primeiro a jogar. Se Gran Turismo 3 tinha me impressionado, Gran Turismo 4 me deixou mais impressionado ainda, e me perguntava como o Play 2 conseguia rodar aquele jogo. Era surreal.



No lado da caixa da Microsoft o mais próximo que tínhamos de Gran Turismo que já era sucesso desde o Playstation 1 era a franquia Project Gotham Racing, sucessora espiritual de Metrópolis Street Racing da mesma desenvolvedora, a Bizarre Creations.





Não me entenda mal, eu não só amava PGR, como ainda amo até hoje todos os 4 jogos da franquia, mas eles não chegavam perto do que Gran Turismo entregava. Foi aí que a empresa do tio Bill se empenhou e em 2005 trouxe Forza Motorsport para o caixote, um jogo de uma qualidade tão extrema que já em seu primeiro título fora comparado a Gran Turismo 4, o melhor jogo de toda a franquia Gran Turismo ATÉ HOJE EM 2022.

Sim, Forza Motorsport chegou para ficar, e elevou o nível de simulação com danos de colisão, algo que Gran Turismo até então não tinha muito bem definido em seus jogos. Para se ter uma idéia, Forza Motorsport era tão realista nos gráficos, física e dirigibilidade, que sua seqüência para o caixote 360 mais parecia um porte do jogo anterior do Xbox Clássico, um absurdo.





CORRENDO NAS RUAS

Óbvio que nem só de simulador vive o homem, mas também de todo jogo de corrida arcade que chega em seu console. Amo os jogos da franquia Need For Speed, em especial Most Wanted, Carbon e Undercover (este último é muito criticado, mas amo do mesmo jeito). Ter um mapa aberto cheio de corridas e missões para realizar sempre me fascinou, mas em 2012 nasceu uma franquia que era tão boa quanto NFS, para não dizer melhor... Falo de Forza Horizon para Xbox 360. Forza Horizon tal como seu irmão simulador chegou chegando com tudo no caixote da Microsoft.



O jogo consistia em um mapa aberto, com corridas legalizadas e clandestinas. As corridas legalizadas eram parte de um evento chamado Horizon, onde corredores amadores competiam entre si pela supremacia nas pistas durante o dia e a noite, mas também havia corridas clandestinas no melhor estilo Need Underground. Também havia a possibilidade de tunar os carros visualmente, ou seja, Forza Horizon era completo em sua proposta e um jogo tão lindo graficamente falando que envelheceu muito bem e até hoje é divertido.

JOGOS DE KART

Preciso dizer que amo também jogos de Kart? Os jogos de Kart são totalmente árcades, pois seguem sempre a fórmula do jogo de kart definitivo, Super Mario Kart. Lembro que quando ia na casa de um amigo da rua que tinha um Super Nintendo sempre jogava dois jogos, Fatal Fury 1 e Super Mario Kart. Eu amava aquele jogo. Curiosamente eu nunca tinha jogado contra a máquina naquela época, sempre jogava contra meu amigo em tela dividida. Na locadora perto de casa tinha GameCube e um dos jogos que eu mais alugava depois de Zelda Wind Waker e Pokémon Colosseum era Mario Kart Double Dash. Hoje em dia todos os dias eu jogo Mario Kart 8 no meu Nintendo Wii U online, as vezes também jogo Mario Kart 7 no meu 3DS. Também sou um feliz dono de Mario Kart Super Circuit de Game Boy Advance. Mario Kart DS e também Mario Kart Wii. Já joguei Mario Kart Tour e Mario Kart 64. Também joguei os Mario Kart de arcade, mas em um Wii U desbloqueado com os dois jogos instalados, já que eles não possuem distribuição original.



Posso dizer que joguei todos os Mario Kart já feitos, só falta aquele que tem um carrinho de verdade, mas aquilo mais vejo como brinquedo do que como game.

Os jogos de corrida são uma das principais vertentes da indústria dos jogos. Amo jogos de corrida de todos os aspectos, e sempre irei em vida jogá-los, até mesmo na minha velhice se eu chegar lá. Sou amante de automobilismo, uma herança que veio de meu falecido avô, o saudoso Koopa da GE Celma de Petrópolis, o Sr Sérgio. Desde Super Mônaco GP, meu primeiro jogo de corrida da minha vida até Mario Kart 8, as pistas sempre estarão em meu DNA, mesmo que seja por via de jogos eletrônicos. Viva os jogos de corrida.



LOBO PALA



TWITCH.TV/LOBOPALA

Seu Dreamcast com jogo novo!



Convertido da para o

