

MENSAL INDEPENDENTE Nº12

JUNHO 2022

BOLETIM GAMMER



**UM ANO DE
BOLETIM**

EDITORIAL BOLETIM GAMER

ESSA É UMA REVISTA INDEPENDENTE, FEITA DE GAMER PARA GAMER E TODOS OS ANUNCIOS 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



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

Índice:

- **Cry Wolf (Coluna de Kevin Amorim, Lobo Pala):** Fazendo história, criando momentos, mantendo a tradição
- **Atém-Ção (Coluna do Jack Motta):** Aniversário em Família
- **Dibaldinho Show (Coluna do Vitor Geraldo, o Maxxin): DEMO (Little Dibald's Silly World - Anniversary Edition)**
- **Mais que uma Revista**

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 Moviola](#)

[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>)



Fazendo história, criando momentos, mantendo a tradição

Era 2008 +- quando eu estava no ensino fundamental e ia pra uma livraria no centro da cidade onde passava horas lendo as revistas sobre RPG, jogos, detonados, dicas... A irreverência daqueles escritores me fez pensar que um dia eu estaria no lugar deles e alguém no meu.

Ciclos, sabe? Hoje temos a internet e não mais aquele cheiro característico dos papéis envelhecidos e usados, a internet nos trouxe conteúdo imediato, ecologicamente correto e limpo. Obviamente eu poderia caçar nos confins dela sobre as matérias que eu lia, mas eu não lembro com tamanho detalhe exceto a revista de RPG dragão Brasil ou IGN.

Estar no lado de dentro da coisa torna a magia mais intensa e divertida, são as minhas experiências que batem com as de inúmeros leitores, curtidores, apreciadores e jogadores; e que essas pessoas vão dedicar um tempo para ler aquilo e não há nada que me faça mais feliz do que criar conteúdo.

Faço o que faço por amor, pela grandeza do ato ainda que pequeno, mas existente, a chama que arde em meu peito anseia pelo prazer acima do resultado, a vontade que reside em mim de gritar ao mundo quão importante é jogar e quanto aprendizado está oculto em cada fase me fazem ter a certeza de que escolhi o lado certo para lutar.

Um enorme agradecimento a você, que está lendo isso aqui e agora, pois sem você esse show não seria possível.



STAR WARS

EPISODE III

REVENGE OF THE SITH™



**Jogue
agora!**



PlayStation 2

ATEM-ÇÃO: COLUNA DO JACK MOTTA

(Canal na Twitch: twitch.tv/dragonsofrage)



Aniversário em Família

Há pouco tempo atrás, estávamos em reunião para falar sobre a próxima pauta da revista quando nosso estimado Lohan nos diz que logo mais seria o aniversário do Boletim Game, eu não tinha realizado isso ate o momento que foi mencionado, e de fato, estamos no mês de aniversário da revista que fez um grupo de homens jovens se reunir pela primeira vez e falar sobre em nossas vidas que nem sempre era comentado ou não tínhamos oportunidade de confabular.

Foi Neste mês, no ano passado, em meio a pandemia, destruidora de sonhos que este "filho" nasceu com uma idéia simples de redigir algo sobre algum assunto que nos era bem conhecido e que pudéssemos dissertar abertamente. Um começo sem pretensão alguma, lembro-me de estar tomando meu café da tarde quando fui convidado para escrever sobre algum assunto.

A principio, eu falaria sobre card game de forma geral, mas, no fim, acabei falando mais do que apenas isso, pois não queria ficar preso a algo tão especifico, é algo que ainda vou fazer em um dado momento, mas, prefiro ter um melhor preparo para trazer isso para vocês da melhor maneira.

Fiz meu texto em quanto caminhava para trabalho que eu fazia perto de minha antiga residência, sim, caminhando e escrevendo no celular as 7 horas da manha, não aconselho para ninguém, mas não queria perder a idéia e inspiração. Quando enviei meu texto falando sobre Paladins me senti um pouco mais leve, como se cada palavra ali escrita, estivesse levando um pouco das preocupações deste ano pedaço por pedaço.

Quando finalmente saiu a publicação e me foi mostrada ela toda montada, foi uma sensação bem interessante, uma sessão de trabalho feito, o que só me fez ter mais vontade de escrever mais. Nunca fui de escrever por muito tempo, é ate por isso que meus textos costumam ser menores, mas aqui, eu quero escrever cada vez mais, já esta se tornando parte do que sou e muito provavelmente, os demais do grupo devem se sentir parecido, sem o Boletim Game, as coisas seriam bem diferentes em como eu abordaria algumas coisas em minha vida, foi ele quem fez minha mente se concentrar e finalmente ver um meio em que eu pudesse extravasar um pouco de pensamentos para fora da minha cabeça num momento em que nada mais era tão certo.

Hoje, uma edição de aniversário desta revista que mesmo sendo pequena, me trás uma felicidade em escrever e ate um orgulho em dizer que escrevo para tal, é cativante ver toda vez que uma edição nova sai, pois como illustrei antes, esse "filho" crescendo cada vez mais, me deixa verdadeiramente feliz e fazer parte disso é uma coisa que não abriria mão mesmo que estivesse doente numa cama, é como ver esse "filho" indo pra escola com os filhos dos seus companheiros, crescendo e se desenvolvendo juntos.

Grandes coisas nos aguardam, grandes coisas serão feitas e veremos estes filhos sendo, cada vez mais, reconhecidos por aqueles que nos realmente importa, nossos leitores, obrigado a todos vocês por nos acompanhar ate aqui e toda a equipe por trilharmos isso juntos, é uma honra escrever com os senhores.

Vocês que estão em nossas redes sociais, comente para nós como tem sido nos acompanhar, Jack saindo, obrigado novamente, valeu falou

twitch



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

 **twitch.tv/dragonsofrage**

LOJA



GAMES

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS



XBOX

Nintendo®



**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

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

Dibaldinho Show: Coluna do Vitor Geraldo, Maxxin

DEMO (Little Dibald's Silly World - Anniversary Edition)



Quando comecei a escrever essa coluna uma coisa me veio a mente, colocarei minhas opiniões nessa mesa então me veio um som característico francês junto de uma pequena citação "De certa forma, o trabalho de um crítico é fácil. Nos arriscamos pouco, e temos prazer em avaliar com superioridade os que nos submetem seu trabalho e reputação. Ganhamos fama com críticas negativas, que são divertidas de escrever e ler, mas a dura realidade que, nós críticos, devemos encarar, é que no quadro geral, a mais simples porcaria, talvez seja mais significativa do que a nossa crítica. Mas, há vezes em que um crítico arrisca, de fato, alguma coisa, como quando descobre e defende uma novidade. O mundo costuma ser hostil aos novos talentos, às novas criações. O novo precisa ser incentivado."

Será que eu preciso ser mal pra lançar meus pensamentos, talvez alcançar os outros com gritos, então quando me deram o primeiro tema eu simplesmente viajei com todas as loucuras que sempre me guiaram e logo todos pensamentos do "Darkbaldinho" sumiram, encontrar palavras nas coisas do meu tempo, nas coisas como me afetam e me deixam minhas experiências e expectativas cada vez melhores, sem apegos desnecessários, aprender a escrever é algo que tem um valor enorme mas vamos parar com a baboseira chata e melosa.

Todos aqui têm de receber meus parabéns, acho que nunca teria coragem pra escrever coisas sem a oportunidade e claro o incentivo dos participantes dessa revista.

Minhas primeiras matérias nessa revista me fizeram revisitar um período só meu, momentos com meu pai, momentos engraçados embora muitos outros ainda virão. Então vamos dar uma volta no mundo dos meus games nessa edição de aniversário falando os jogos que eu mais fiquei puto na minha vida. hahahahaha

*Sons de transformação

Darkbaldinho: Só estou aqui pra dizer oq mais me irrita, dentre todas as coisas pequenos momentos me fazem urrar, sangrar ou me fazem chorar pra mamãe... Bem, não vem ao caso agora mas aí estão, todas as novas fases do

meu game da vida o incrível "Little Dibold's Silly World - Super Hiper Ultra Anniversary Edition SPECIAL " Em primeira mão nessa revista.

World 1-1 = Diamantes não quebram.

POWER STONE 2

MOTIVO: eu fico puto pq apanho e tenho que buscar o diamante lá na pu@# que p@&\$#.

World 1-2 = Cadê meu roxinho lindo de papai

YUGIOH FORBIDDEN MEMORIES

MOTIVO: aaaaaaaa! joguei minha mão inteira fora e na penúltima fiz fusão e entrou um bicho de 300 atk por cima.

World 1-Boss = Subindo na vida.

ELEVADORES DE GAMES EM GERAL

MOTIVO: PARA DE CAIR GENTE DE CIMA VAI DAR PAU NO ELEVADOR ANTES DE ACABAR MEUS CONTINUES!!!!

No mundo 1 como sempre são problemas bobos que não causam nos jogos, só no coração, sendo a maioria o desespero do próprio jogador, eu. Incontáveis vezes esses motivos me fizeram dar aquela paradinha pra uma "mijadinha de auto-controle".

World 2-1 = Simplesmente espeta-cular

MEGAMAN E SONIC

MOTIVO: Porque meus pulos sempre caem nos espinhos!? É a terceira vez.

World 2-2 = Relaxa se não não encaixa

TETRIS

MOTIVO: O tal bug mental acontece que faz com que a peça seja movida duas vezes antes de cair cagando a linha toda e logo depois tirando sua perfeita atenção que se estendeu por todo o jogo.

World 2-Boss = Dá facão na mãe!!!

ANTI-AÉREO COM PRIORIDADE

MOTIVO: Acha que realmente precisa?

O segundo mundo cheio de momentos que fazem pessoas desligarem consoles e buscarem a felicidade em outras coisas como bater o mindinho na mesa, cortes de papel e outras coisas menos dolorosas.

É fato que o Darkbaldinho não vai estar presente toda hora então talvez no próximo ano eu revele mais que dois mundos, mas não se esqueça ainda é uma demo hahahahaha.

*Sons de transformação

Ufa... parece que embaralhou tudo, bom deixa eu desligar esse jogo aqui... Como assim comprar DLC pra fechar o jogo? AAAAAAAAAAAAAA

*SONS...

Relaxa é brincadeira, nesse mundo dos games me sinto realmente feliz de poder livremente falar oq gosto sobre oq eu gosto, embora me falte palavras pra agradecer, tenho muito orgulho de como estamos nesse ano, de como evoluímos e nos integramos mais nessa equipe conhecendo o mundo e que venham mais oportunidades sempre. Que essa revista alcance o máximo potencial, agradecendo também ao meu amigo e chefe Lohan que viu nesse anão de cocô gigante aqui o necessário pra entregar pra vocês toda zoeira que sempre surgiu de mim porque histórias nunca vão faltar enquanto, um Dibaldinho, um joguinho playar!!!

Amigos **BOLETIM**
da **GAMER**

Apoie o jornalismo gamer independente!

APOIA.se
apoia.se/boletimgamer

PicPay
[@boletimgamer](https://www.picpay.com/@boletimgamer)

 **PIX**
Powered by Banco Central
24988623338

www.boletimgamer21.wordpress.com

KOROAS EM DEBATE

LIVES-PODCASTS-ENTREVISTAS

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

 **Playline**

Orçamento
sem
compromisso!

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

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

MAIS QUE UMA REVISTA, UMA FAMÍLIA

Em 2021, um grupo de amigos na cidade junto a umas empresas patrocinadoras planejavam criar uma revista local de circulação digital e física sobre cultura pop em geral. Era um projeto ambicioso, afinal, muitos não podiam sair de casa devido a pandemia. Ainda sim, com coragem e tenacidade esses amigos seguiram em frente com o seu projeto, certo? Errado! O projeto fora cancelado devido a covardia de alguns dos integrantes, para não dizer quase todos, em seguir com a empreitada sendo eu, Lohan D. Souza, o única a querer colocar o projeto para fora do papel, o único que viu real potencial na idéia. Não estou querendo me vangloriar por isso, na verdade é bem o contrário, pois era um projeto simples, nada muito complicado na verdade, eles é que foram precipitados, para não dizer covardes, em abortar o projeto PetroPoP (nome inicial da revista no qual eu seria responsável por abordar o assunto games).



Eu já estava com um texto pronto, aquele que eu explicava a importância dos games móbile e sua base de jogadores na indústria dos videogames. Um texto que dei minha alma e dedicação para concebê-lo, então eu não poderia deixar que a covardia de meia dúzia o jogasse no limbo do esquecimento. Foi aí que decidi seguir o projeto sozinho. Chamei dois amigos, Kevin e Xandão para escrever para a revista Boletim Gamer, e os dois aceitaram na hora de bom grado. Com uma edição piloto já contávamos com o meu texto sobre gamers móbile, a paixão do Kevin por Ocarina of Time, com minha admiração pelo Dreamcast ainda estar recebendo jogos portados pelos fãs do console, uma entrevista com Ronister, um desenvolvedor independente que sempre admirei e para completar o pau estava quebrando com nosso querido Xandão... Nascia assim o Boletim Gamer, a primeira revista gamer independente de Petrópolis.



De cara todos acharam um máximo. Grandes amigos gostaram da revista devido à qualidade de informação, reflexão e porque não nostalgia que a mesma trouxera. Realizamos um sonho de infância, escrever para uma revista de games, mas a família ainda iria crescer ainda mais. Com o tempo Jack e Vitor se juntaram a nós, e olha que não fizeram feio, chegaram arrebatando a porta com suas experiências de amantes de games. Com o Hugo, a revista ganhou um espaço cultural geral muito bacana, com todos os leitores elogiando o conhecimento geral de Hugo, principalmente sobre numismática, o que trouxe além de uma diversidade de conteúdo, muita informação bacana de aspectos culturais fora do âmbito de games.



Lohan, Jack, Kevin, Hugo, Vitor, Alexandre. Os membros do primeiro ano do Boletim Gamer.

Infelizmente nem tudo são flores, devido a um desentendimento aquele que seria nosso crítico de filmes e séries resolveu sair fora da família... Problema é dele.

O Boletim Gamer também dá espaço para o leitor participar com o espaço Voz do Leitor, onde pessoas que não são da equipe da revista podem trazer suas experiências da vida gamer e dividir com o público. Nós do Boletim Gamer acreditamos que todo gamer é parte de uma grande comunidade e que sua experiência gamer só tem a acrescentar para todos nós. Uma revista não é nada sem seus leitores, então mais que justo o leitor também ter seu espaço aqui conosco. Com o tempo o Boletim Gamer expandiu para as redes sociais e até mesmo temos um site onde todas as nossas revistas podem ser baixadas gratuitamente, também podem ser adquiridas uma versão física de muita qualidade para os mais entusiasmados. Muitos disseram para que a revista fosse apenas para apoiadores e aqueles que comprassem a versão física, mas assim... Qual seria a graça? Melhor manter a revista 100% gratuita em sua versão digital ao menos, assim todos podem ter acesso ao seu conteúdo tranquilamente e nossa família só vai crescendo. Não concorda comigo.

Um dos textos que mais gostei de escrever foi sobre a Ion Storm, lendário estúdio de John Romero que, apesar do fracasso estrondoso que fora Daikatana, produziu jogos míticos como Deus EX e Anachronox. Daikatana sempre foi um jogo muito criticado, mas eu até que achava ele bem legal. Na época eu joguei ele numa locadora a sua versão de Nintendo 64 e achei um jogo bem bacana, porém realmente ele não entregava 10% do que fora prometido e isso somado a alguns problemas na gameplay da versão de Pc causou a ruína do jogo. Eu achava realmente que deveria haver um conteúdo literário bacana sobre Daikatana em suas três versões (Pc, Nintendo 64 e Gameboy Color), já que o máximo que encontramos sobre este game na internet e livros é apenas uma visão negativa da versão de Pc, que realmente merece todas as críticas, e praticamente NADA sobre as versões de Nintendo 64 (quer seria uma versão melhor jogável, porém com gráficos mais modestos com relação a versão de Pc), e ABSOLUTAMENTE NADA sobre a versão de Gameboy Color (uma versão no estilo Zelda que é totalmente diferente das outras duas versões, mas muito competente e um dos melhores jogos do Gameboy Color).



Confesso que foi divertido zerar as três versões para analisar as mesmas com profundidade e não apenas dar uma análise rasa e comprometida com o ódio que a comunidade tem sobre esse jogo.

Outro texto também que adorei escrever foi aquele sobre jogos baseados em filmes. Todos sabem que jogos de filmes geralmente são ruins, e até que isso é verdade mesmo. Entretanto, há muitos jogos baseados em filmes que são extremamente competentes, divertidos e verdadeiras pérolas do mundo gamer, mas que devido ao preconceito que a comunidade tem com relação a esses jogos, muitos deixam de lado essas maravilhas.

Falei especificamente sobre esses dois textos porque muitos leitores resolveram mudar sua linha de pensamento após refletirem sobre esses assuntos abordados em meu texto. Um leitor que odiava Daikatana devido a decepção que teve na época, resolveu jogar a versão de Nintendo 64 como um FPS qualquer e acabou achando o jogo legal. Outro que gostava de jogos no estilo RPG de ação e não conhecia a versão de Daikatana do Gameboy Color deu uma chance e adorou a versão do portátil da Nintendo. Outro leitor que passava longe dos games de filmes correu para jogar a versão de Star Wars III A Vingança dos Sith no Playstation 2 dele e... Ele adorou.

É também para isso que o Boletim Gamer existe, para trazer uma reflexão mais profunda sobre alguns assuntos que permeiam o universo dos games, ser mais que apenas uma revista que fala de joguinhos eletrônicos. Tenho o orgulho de dizer que todos os redatores voluntários da revista gozam de total liberdade de opinião para escrever seus textos, afinal esse é o lema do Boletim Gamer... Liberdade e Opinião.



Univer

Store

Loja especializada em Games, Consoles, Jogos de Tabuleiro, Action Figures, brinquedos, Eletrônicos e muito mais.

univer.mercadoshops.com.br



(24) 98145-7096

ARARAS

20



21

TOP MÁRMORES



Seu Dreamcast com jogo novo!



Dreamcast™



Convertido da para o



ATOMISWAVE™ Dreamcast.

SNK
PLAYMORE™