

GAMEFAGI



INSTRUÇÕES

*Ao **clicar** ou **passar o mouse em cima**

MENU
SUMÁRIO

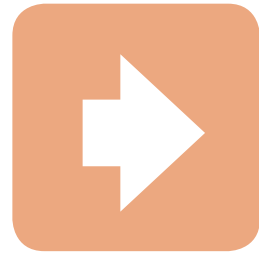
CAPA



INSTRUÇÕES

AVANÇAR PÁGINA

VOLTAR PÁGINA



SEGUIR

VÍDEO



FOTO
IMAGEM



LINK



FICHA
TÉCNICA

BOX



AVANÇAR

- IMAGEM
- TEXTO
- CONTEÚDO

GALERIA

TRILHA
SONORA

VOLTAR

- IMAGEM
- TEXTO
- CONTEÚDO



PARA INTERAGIR!

Chegamos a edição nº 7, a segunda edição interativa da revista Gamefagia, agora alinhada com o projeto gráfico atual. Sim, ela ainda roda em SWF (Flash) e a gente sabe que isso não é tão bom, mas estamos nos esforçando para logo logo entrar no “full-HTML5”.

Essa edição traz em destaque o maluco e divertido exclusivo do Xbox One, “Sunset Overdrive”, um dos primeiros sucessos da next-gen.

Esperamos que vocês gostem. Qualquer dúvida ou comentário entrem em contato conosco, a gente gosta de feedback sim.



CONTATO E REDES SOCIAIS



CONFIRA QUEM É A EQUIPE DO GAMEFAGIA



ARTHUR ELOI

Redator do Gamefagia, interessado em jornalismo e entusiasta de um futuro Cyberpunk. Tentou abranger tudo relacionado à jogos, mas acabou ficando mesmo com o PC e o PS4 para essa nova geração.



DANIEL MARTINS

Sempre atento ao mundo do entretenimento eletrônico, vivenciou todas as revoluções dos jogos, começando pelo Atari em 1989. Gosta de todos os estilos de jogos, desde que tenham consistência e sejam bem feitos, não importando a plataforma.



GABRIEL GONÇALVES

Começou sua vida de gamer com Top Game, pulando para Mega Drive 3, Playstation, Nintendo 64, Playstation 2, Game Cube e Playstation 3. Apesar de ser um hobby, leva jogos eletrônicos muito a sério – você notará isso em suas críticas.

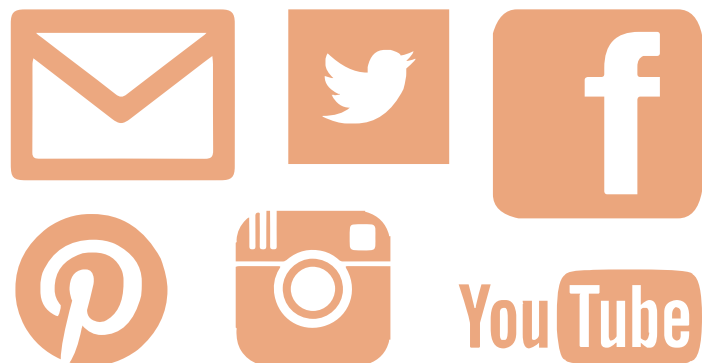


PARA INTERAGIR!

Chegamos a edição nº 7, a segunda edição interativa da revista Gamefagia, agora alinhada com o projeto gráfico atual. Sim, ela ainda roda em SWF (Flash) e a gente sabe que isso não é tão bom, mas estamos nos esforçando para logo logo entrar no “full-HTML5”.

Essa edição traz em destaque o ma-luco e divertido exclusivo do Xbox One, “Sunset Overdrive”, um dos primeiros sucessos da next-gen.

Esperamos que vocês gostem. Qualquer dúvida ou comentário entrem em contato conosco, a gente gosta de feedback sim.



CONTATO E REDES SOCIAIS



CONFIRA QUEM É A EQUIPE DO GAMEFAGIA



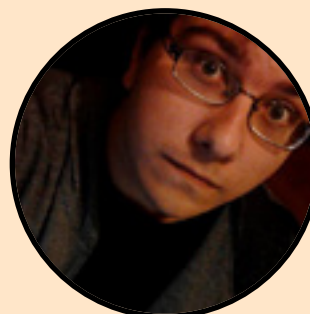
IGOR VARGAS

Estudante de Comunicação Social na Universidade Federal de Juiz de Fora, mas nem sabe se é isso que quer mesmo. Gosta muito de cinema e, claro, games, principalmente os que prendem o jogador pela história e pelos personagens carismáticos.



MARCUS FREITAS

Jornalista, gremista, ex-gordo e viciado em games desde que ganhou seu saudoso Dactar, há muito tempo. Trabalha no Núcleo Experimental de Jornalismo da Universidade de Passo Fundo.



MATHEUS HENRIQUE SILVA

Música, games, quadrinhos, seriados, cinema e literatura em geral. Safra de 1994.



Review
MADWORLD



Opinião
**CADÊ O
HORROR?**



Galeria
DESTINY



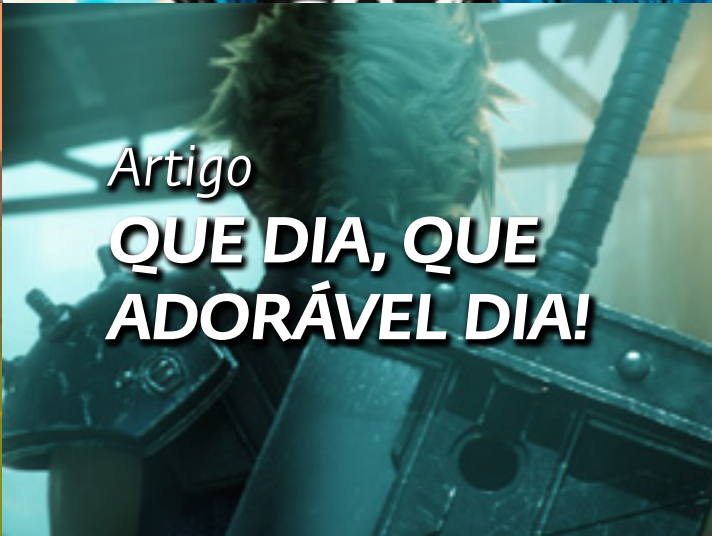
Artigo
**SENTIMENTO
ÚNICO**



Review
SUNSET OVERDRIVE



Review
PROTEUS



Artigo
**QUE DIA, QUE
ADORÁVEL DIA!**



Review
KILLER 7



BEAT'EM UP MERCULHADO EM **SIN CITY**

*Old School MadWorld é o
preto no branco assinado
em vermelho*

por
Gabriel Gonçalves





A cidade de Varrigan é sitiada por um grupo terrorista conhecido como “The Organizes”, que, além de isolar e expor todos à um vírus mortal, faz do caminho para conseguir a cura um sangrento reality show. Impossível não revirar os olhos com um enredo tão batido, com Jogos Vorazes nos cinemas e com uma análise de Manhunt no forno. Mas há sempre um “porém”, não?

Madworld é envolto em uma direção que lembra muito Sin City: uma estética totalmente em preto-e-branco oscilando para o vermelho apenas no sangue, personagens caricatos e uma violência absurda tal como as leis da física. O enredo, mesmo não sendo os dos piores, não é conduzido de forma adequada em meio de tanta violência.



TRAILER

TRILHA
SONORA

A veemência oferecida pelo protagonista brutamontes Jack Cayman é acompanhada por controles intuitivos que servem de lição para as desenvolvedoras que fazem constante uso do quick time events. Isto por quê, ao invés de resumir os eventos a apenas sequências de botões, os movimentos do controle nunchuk e wiimote tomam lugar – e a diferença é gritante!

Ponto de vista

Se Kratos é conhecido por sua barbárie em God of War, em MadWorld o jogador deixa de ser mera testemunha e toma pra si a linha de produção da tortura por que o controle do Wii traz essa autenticidade em seus comandos,

[FICHA TÉCN.](#)[GALERIA](#)

..... “
uma estética em preto-e-branco
oscilando para o vermelho apenas
no sangue, personagens caricatos e
uma violência absurda

[TEXTO](#)

com movimentos que simulam o que é visto na tela. E quando digo que o céu é o limite é por que durante às 8h de jogo, presenciei um inimigo ir parar na lua após uma tacada. Lembrou de God Hand? Também pudera. Agora, se tenho alguma crítica a fazer é sobre os controles, mais devidamente sobre os pulsos doloridos devido ao entusiasmo – um pequeno delay nos comandos comuns nesses controles – e a falta de um controle de câmera melhor.

E tudo que diz respeito ao som converge ao estilo do jogo. Não se resume a qualidade suportada em um disco, mixagem ou dubladores dando um show como o aclamado Troy Baker, em MadWorld estes elementos fazem parte de

[FICHA TÉCNICA](#)[GALERIA](#)

“

uma estética em preto-e-branco oscilando para o vermelho apenas no sangue, personagens caricatos e uma violência absurda

[TEXTO](#)

um todo. O som da motosserra é acompanhada com onomatopeia, assim como ossos quebrados, sangue esguichado, explosões, etc.

A dublagem é caricata, bem contextualizada, em especial a dupla de comentaristas que nararam todo o show de maneira hilária. A trilha sonora é uma mistura de hip-hop, pop e rock que exalta o ambiente, o personagem, a violência e as demais futilidades presentes neste mundo.

Ame ou odeie e com todos os seus defeitos, MadWorld é uma obra de arte imensurável por ter tantos elementos destoantes e apresentá-los de forma densa a um público que só tem em comum o gosto por beat 'em up. ■

[FICHA TÉCN.](#)[GALERIA](#)[TEXTO](#)

MADWORLD

Plataformas: Wii

Ano: 2009

Gênero: Aventura / Ação

Dev: Platinum Games

Publisher: Sega



SUNSET CITY E O HERÓI QUE ELA **PRECISA**

Insano, colorido, explosivo e divertido: não é difícil escolher as palavras para "Sunset Overdrive"

por
**Matheus Henrique
da Silva**



FICHA TÉCN.

Cores fortes, explosões, um arsenal insano e diversão aos montes – não é preciso de palavras grandes e complicadas para descrever o quão único *Sunset Overdrive* é. Exclusivo da Microsoft, o game da Insomniac Games lançou em outubro de 2014 e se destacou entre os diversos títulos genéricos e decepções do ano.

A trama do jogo é simples, porém muito bem executada: um apocalipse “zumbi” causado por um novo energético, o Overcharge, lançado pela Fizzco, a empresa malvada da história. O seu personagem, sobrevivendo a primeira noite de caos, resolve arranjar uma maneira de escapar de Sunset City e no caminho encontra sobreviventes cujas personalidades são hilárias e bizarras, além de hordas de OD’s – os infectados, que simplesmente devem ser

**SUNSET OVERDRIVE**

Plataformas: Xbox One

Ano: 2014

Gênero: Ação

Dev: Insomniac Games

Publisher: Microsoft Game



GALERIA



explodidos da maneira que você achar melhor.

O conteúdo do game é um dos fatores que mais surpreende. Em uma era onde jogos são cortados pela metade e vendidos como DLC, Sunset é rico em opções de criação de personagem, contém uma vasta quantia de armas – uma mais louca e interessante que a outra – e inúmeras atividades para prender a sua atenção no game. Diferente de outros títulos, este parece realmente um pacote completo, cuja experiência não é concluída através dos conteúdos baixáveis, mas sim expandida.



TRAILER



TEXTO



..... “
atirar por si só, como em diversos outros jogos do gênero, não é nada especial – mas tente pular de um reator nuclear enquanto atira fogos de artifício



Personagens a vontade

Os gráficos são lindos, sem tirar nem pôr. O estilo de arte é realmente diferente de tudo o que vimos nos últimos tempos – ao invés de cenários escuros e uma paleta de cores acinzentada, Sunset usa cores vibrantes e fortes que dão um aspecto positivo ao jogo, e combinam muito com o humor do game. Além do mais, as expressões faciais são surpreendentes.

A trilha sonora tem um estilo bem punk rock, com algumas músicas que foram feitas exclusivamente para o game, e lembra bastante o

[TRAILER](#)[TEXTO](#)

.....

atirar por si só, como em diversos outros jogos do gênero, não é nada especial – mas tente pular de um reator nuclear enquanto atira fogos de artifício

[GALERIA](#)



estilo de música que era usado em jogos como Tony Hawk's Pro Skater. E uma das coisas mais legais na trilha do game está nos momentos onde o jogo está fazendo uma sátira de RPGistas, por exemplo, e o diálogo entre seu personagem e os NPC's simplesmente diz: "Precisamos de uma música mais adequada para o momento!", e a música troca para uma trilha época a la The Elder Scrolls. Um toque simples, mas que faz uma grande diferença.

Mas se tem algo que se destaca mesmo é o gameplay, o ápice do jogo. As ações requisi-

[TRAILER](#)[TEXTO](#)

..... “
atirar por si só, como em diversos outros jogos do gênero, não é nada especial – mas tente pular de um reator nuclear enquanto atira fogos de artifício

[GALERIA](#)



IMAGEM

Overdrives e AMPS, são basicamente power-up's para usar tanto em seu personagem como em suas armas, e são tão loucos quanto as armas

tadas do jogador são divertidas, todas elas. Ir de ponto A até ponto B é satisfatório, pois você pode simplesmente grindar, saltar e correr por paredes pelo mapa inteiro, e quando o jogador se acostumar com a movimentação, poderá atravessar todo o mapa sem encostar um dedo no chão. Atirar parece ser totalmente relacionado com a movimentação, pois ela é a mecânica chave de Sunset, ou seja, atirar por si só, como em diversos outros jogos do gênero, não é nada especial – mas tente pular de um reator nuclear enquanto atira fogos de artifício, que quando explodem, viram dragões, em monstros gigantes. Essas experiências são um dos grandes diferenciais que

TEXTO





IMAGEM

Overdrives e AMPS, são basicamente power-up's para usar tanto em seu personagem como em suas armas, e são tão loucos quanto as armas

você confere, nenhum outro jogo consegue te entregar algo parecido.

Com o multiplayer é possível compartilhar a experiência agradável de jogar Sunset Overdrive com até mais sete jogadores no modo Chaos Squad. Resumidamente, o modo funciona da seguinte maneira: os players devem cumprir missões em determinada parte do mapa para aumentar o multiplicador de Chaos, e conseguir alguns atributos extras para a missão final – um modo de base defense, onde deve-se proteger as estações de VAT's de várias hordas de OD's. O modo online é bem básico, mas é tão divertido quanto

TEXTO





IMAGEM

Overdrives e AMPS, são basicamente power-up's para usar tanto em seu personagem como em suas armas, e são tão loucos quanto as armas

o single player e uma excelente adição ao jogo. Além disso, ao jogá-lo, você pode liberar overdrives e AMPS únicos, que só podem ser desbloqueados pelo multiplayer. Overdrives e AMPS, são basicamente power-up's para usar tanto em seu personagem como em suas armas, e são tão loucos quanto as armas – o seu ataque melee, por exemplo, pode atirar tornados em direção aos outros inimigos.

Concluindo, Sunset Overdrive é um jogaço e chegou para ficar. A Microsoft apostou nessa nova propriedade intelectual e acertou em cheio – acredito que veremos muito mais dessa franquia no passar dos anos, felizmente. ■

TEXTO





O ESTRANHO, MAS INTERESSANTE PROTEUS

*Um jogo bem inusitado que
tende para o lado da experiência*

por
Marcus Freitas





O indie Proteus é uma coisa meio estranha, um passeio ou experiência que oscila entre game, arte e percepções sensoriais. Sinceramente, não sei como classificar ou lista-lo. Ele parece uma peça pré-games, mas, ao mesmo tempo, as interatividades são bastante modernas em termos conceituais. Lançado primeiramente para PC, o game ganhou versões para PS Vita e PS3 após boa notoriedade. Acredito que a proposta artística do game deve ter influenciado bastante para as conversões.

FICHA TÉCN.



PROTEUS

Plataformas: PS3, PC, PS Vita

Ano: 2013

Gênero: Aventura / Primeira Pessoa

Devs: Ed Key e David Kanaga

Publisher: Curve Studios



Proteu era um deus da mitologia grega, oriundo dos titãs Tétis e Oceano. Coincidência ou não, você inicia o jogo no mar, e logo a frente está uma pacata ilha. Não existem lutas, não existem power-ups, chefões, outros personagens, fases ou grandes desafios a serem concluídos. Parece um grande nada, mas calma, há sim um mistério em torno do local – natural que, depois de Lost, qualquer ilha é o local ideal para mistérios. Para resolvê-lo, cabe a você passear pelo local, interagindo com alguns pequenos animais (acredito que sejam pássaros, sapos e outros bichos) e investigan-



GALERIA



TRAILER



TEXTO





GALERIA



TRAILER



TEXTO



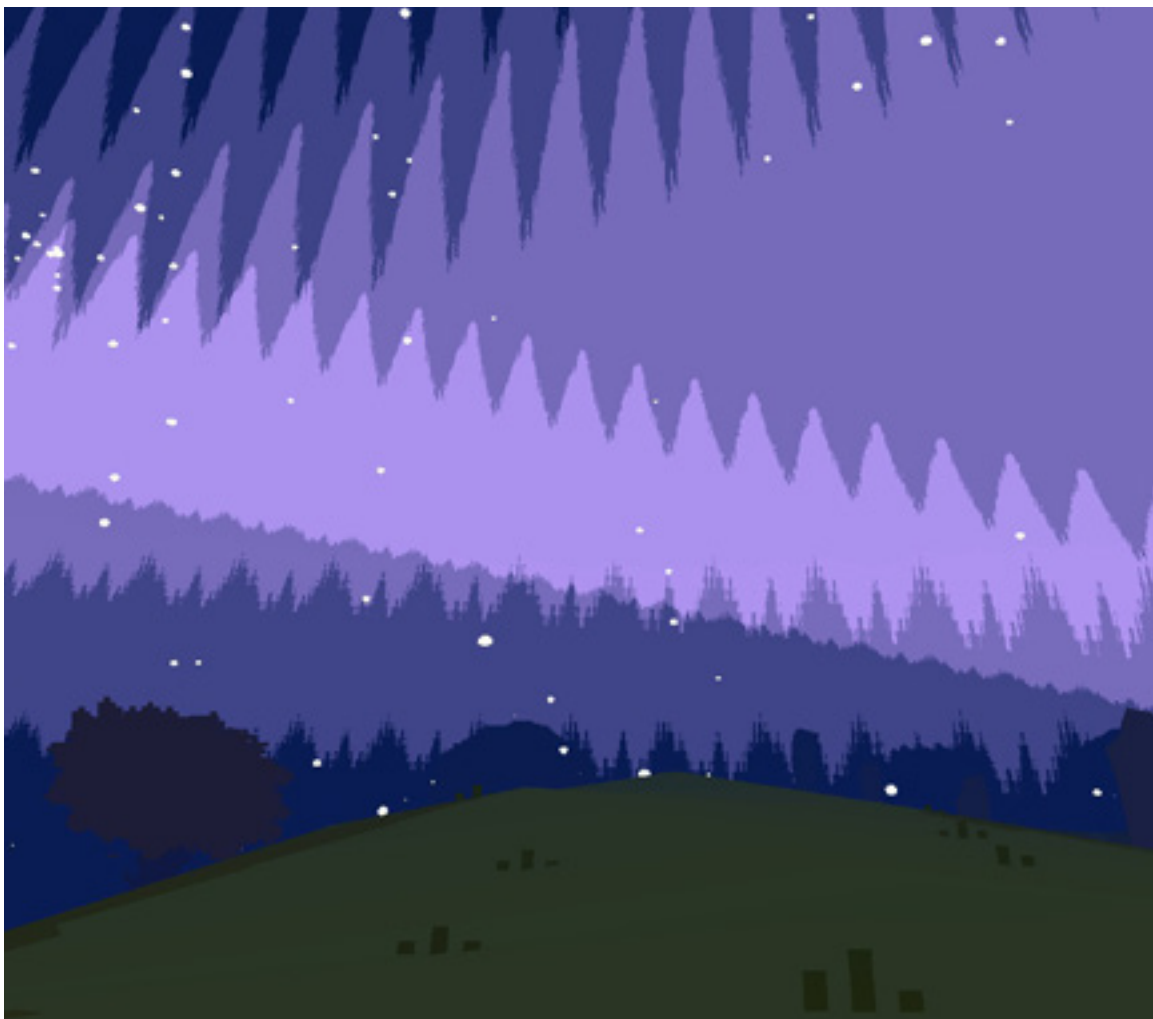
do determinadas partes da ilha.

Um ponto interessante é que a ilha nunca é a mesma, ela sempre muda conforme você inicia uma nova partida. Pode-se observar que isso das “fases infinitas” é uma tendência da indústria, vale lembrar que o vindouro No Man’s Sky (PS4) vai usar uma tecnologia que irá gerar 18,446,744,073,709,551,616 de planetas (não, você não leu errado). Conforme o tempo avança, o clima também muda, passando de um céu azul ensolarada para neve e chuva em alguns minutos. O gancho, o que segura o jogador é o fato de pender para o lado do que se sen-

[GALERIA](#)[TRAILER](#)[TEXTO](#)

te e se invoca no cenário, tudo isso com um visual e efeitos sonoros em 8-bits.

No fim das contas, é um exercício bem difícil colocar Proteus em alguma categoria. Ele tem elementos característicos de um game, mas, após experimentá-lo, um passeio interativo sensorial é o local onde Proteus se encaixa melhor. Pense no seguinte: você vai num museu ou galeria de arte para apreciar o que lhe provoca ou apetece, ou talvez apenas para ver qual é. Proteus seria parecido com isso, uma proposta artística e interativa na mídia interativa mais preponderante dos últi-



mos tempos. Para você que é mais tradicional, mais ligado as convenções canônicas dos jogos, fique longe ou poderá morrer de tédio. Mas para você que é mais aberto a novas experiências e não se importaria de dar uma chance para algo inusitado, tenha um ótimo passeio. ■



GALERIA



TRAILER



TEXTO





A CRIATIVIDADE EM **ESTADO BRUTO** DE SUDA51

A melhor
definição
para "Killer
7" é "viagem
interativa
amorfa"

por
**Gabriel
Gonçalves**



[GALERIA](#)[FICHA TÉCN.](#)[TRAILER](#)

..... “
a trama é narrada
na forma de pequenos
contos interligados

Não sei se foi por crítica as produções atuais, estilo, falta de recursos ou por pura preguiça que Suda 51 escolheu fazer esta “coisa”. Digo isso por que Killer 7 não é um jogo: é, simplesmente, uma viagem interativa amorfa. Lançado para Gamecube e PS2, ele é uma mistura de crítica social que vai desde política internacional e terrorismo até sexo e desenho animados com uma jogabilidade que não assume uma identidade. É terceira pessoa quando anda, primeira pessoa quando atira. Ele não é linear mas, apesar da livre escolha para ir, o movimento não é livre. No iní-

[TEXTO](#)

[GALERIA](#)[FICHA TÉCN.](#)[TRAILER](#)

..... “

a trama é narrada
na forma de pequenos
contos interligados

cio é estranho parar em todo cruzamento somente para escolher a direção, mas quando você pensa que na maioria dos jogos de tiro a liberdade é uma mera ilusão que te empurra em direção ao inimigo, fica mais fácil em engolir essa dinâmica. O ponto positivo é que cada escolha é irreversível até que a batalha seja vencida.

Pois bem. Em Killer 7 você é um Harman Smith, um cadeirante com poder de assumir a persona de sete assassinos diferentes, com habilidade distintas, afim de resolver enigmas pela fase como passar por lasers, explodir coisas, invadir lugares, ganhar vantagem em

[TEXTO](#)

[GALERIA](#)[FICHA TÉCN.](#)[TRAILER](#)

..... “

a trama é narrada
na forma de pequenos
contos interligados

combates, etc. Em uma fórmula simples, você vaga pelo ambiente matando terroristas conhecidos como Heaven Smiles, e ganha experiência em forma de sangue para no fim de cada capítulo depois de enfrentar um chefe. Quando digo capítulo é por que a trama é narrada na forma de pequenos contos interligados. O que em um primeiro momento não faz sentido se transforma em resolução parcial ou total no final da história de cada persona envolvida – com consequências extremas. Não se preocupe, o jogo se dá o trabalho de enviar cartas para explicar melhor o enredo, caso o replay das fases

[TEXTO](#)

[GALERIA](#)[FICHA TÉCN.](#)[TRAILER](#)

KILLER 7

Plataformas: **Wii e Gamecube**

Ano: **2005**

Gênero: **Aventura / Ação**

Dev: **Grasshopper Manufacture**

Publisher: **Capcom**

não ajude.

Digo com convicção que o forte de Killer 7 é a apresentação. Direção japonesa com modelos 3D ao estilo gekiga, personalidades de todas as partes do mundo e situações surreais instigam a querer mais desde mundo. Infelizmente algumas escolhas que ditam a jogabilidade, mesmo que justificadas, e inibem jogadores mais casuais ou aqueles que não sabem o que esperar do Suda 51. No fim das contas, Killer 7 é altamente recomendável para personalidades subversivas, de pouco pudor e que gostem de narrativas não convencionais. ■

[TEXTO](#)

CADÊ O **HORROR**?

*Jogos atuais do gênero tornam
desespero em algo superficial.
Porque? Cadê o horror?!*

por

Matheus Henrique da Silva



Um protagonista treinado para combate, explosões, ação, munição beirando a infinidade, diversas formas de executar seus inimigos e infinitos checkpoints: essa é a fórmula usada nos principais “survival horrors” hoje em dia, e sim, usando o gênero entre aspas. Afinal, o que há de assustador e perturbador em um jogo onde você é praticamente invencível?

É quando eu jogo Silent Hill 2 pela milionésima vez que percebo o quanto o survival horror de hoje anda fraco. Parece até mesmo que o foco da produção mudou para um uso excessivo de jump scares bobos e violência extrema, tentando chocar o jogador, ao invés de perturbar. Não se consegue mais criar um medo constante no jogador, que permanece mesmo após o console ter sido desligado. Tudo é momentâneo, afinal, são apenas sustinhos.

Não me entenda mal, não estou dizendo que nenhum jogo do gênero preste atualmente. Alguns botam quesitos do horror à prova e fazem isso muito bem, como Outlast, por exemplo. Esse



RE: REMAKE



GALERIA



Parece até mesmo que o foco da produção mudou tentando chocar o jogador ao invés de perturbar



TEXTO



jogo tem um clima bem tenso, no maior estilo REC. Claro, ele tem violência e tem jump scares, mas ele também possui uma bela dose de terror psicológico - até mesmo o som da respiração do protagonista pode deixar o jogador nervoso de tempos em tempos.

Mas Outlast é a exceção à regra - o número de jogos bobinhos de terror, que na verdade só assustam seus priminhos de 10 anos, é gigantesco. O trend de games do tipo não é de hoje, Slender é lá de 2010, e fez tanto sucesso que acabou ganhando uma continuação com gráficos melhorados, mas que continha a mesma base de jogo que o antecessor, o que prejudicou muito o jogo no mercado.



GALERIA



Parece até mesmo que o foco da produção mudou tentando chocar o jogador ao invés de perturbar



TEXTO



Jogos de horror dificilmente conseguem inovar em algo, a fórmula sempre se mantém parecida, talvez para assegurar as vendas e não arriscar um fracasso total no mercado, e isso está prejudicando muito o gênero. Acredito que o único jogo recente que tentou dar uma mudada nas coisas foi Until Dawn, que prestou uma homenagem aos filmes de terror adolescente como “Pânico”, por exemplo.

Until Dawn trouxe controles parecidos com os dos primeiros Resident Evil's, e misturou isso com quick-time events e outras mecânicas que deram uma cara mais moderna ao jogo, tudo em um pacote de cerca de oito horas de



FATAL FRAME



GALERIA



Parece até mesmo que o foco da produção mudou tentando chocar o jogador ao invés de perturbar



TEXTO



jogo. Algo diferente e interessante, de fato uma bela homenagem aos filmes, mas mesmo assim não atende às minhas necessidades pessoais como um survival horror.

Talvez eu esteja apenas cego por nostalgia, ou realmente as coisas estão monótonas para esse gênero do qual sou tão fã. Sinto muita falta de obras primas do horror como o game de 2001 citado acima. Silent Hill 2 conquistou o coração de muitos amantes do gênero com seu combate propositalmente tosco, enredo interessante e personagens icônicos. O game também trabalhava de maneira excelente temas muito pesados, como pedofilia, abuso sexual, assassinato, e uma cons-



GALERIA



Parece até mesmo que o foco da produção mudou tentando chocar o jogador ao invés de perturbar



TEXTO



tante discussão sobre culpa e arrependimento. É um dos jogos obrigatórios para quem gosta de videogame, na minha opinião.

Sinto falta de games que não contém explosões e cenas dignas de filmes do Michael Bay em jogos de terror, mas seguem a famosa frase de Hitchcock ao pé da letra: “Não há terror em um estrondo. Apenas na antecipação dele.” ■



GALERIA



Parece até mesmo que o foco da produção mudou tentando chocar o jogador ao invés de perturbar



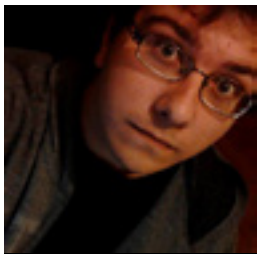
TEXTO





SENTIMENTO UNICO

Abrir um videogame novo vai além da compra e venda, é um ritual de carinho



por
**Matheus
Henrique da
Silva**



VÍDEO

Primero, você dá o último clique. Aí vai verificar o seu e-mail, e lá está a confirmação do que você esperava – a compra do seu mais novo console de videogame. Não importa a geração ou marca, a única coisa que importa é que logo logo você estará desembrulhando aquilo que mais queria e que tanto trabalhou para conseguir.

Os dias de entrega parecem mais longos que o normal. As aulas se arrastam, o trabalho parece mais cansativo do que o esperado, e o fim do dia, com as mãos ainda vazias, há um breve sentimento de decepção, mas você logo reafirma para si mesmo: “Calma, logo chega.”



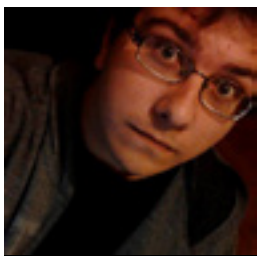
TEXTO





SENTIMENTO UNICO

Abrir um videogame novo vai além da compra e venda, é um ritual de carinho



por
**Matheus
Henrique da
Silva**



VÍDEO

Incontáveis checagens no rastreio do pedido, planos econômicos para conseguir comprar tudo o que deseja para o seu novo amigo eletrônico, tudo isso acontece tão espontaneamente que é difícil até mesmo de perceber a própria paranóia. A ansiedade de ver o seu novo eletrônico pela primeira vez é sufocante, e te deixa angustiada a cada moto que passa na frente de sua casa.

Mas quando chega... É alegria instantânea. O coração dispara, e você sai correndo receber o pacote que acabou de chegar. Após, consegue logo uma faca, estilete, ou qualquer outro material que lhe ajude a abrir a caixa quase cirurgicamente



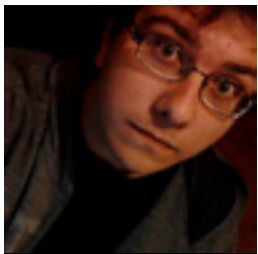
TEXTO





SENTIMENTO ÚNICO

Abrir um videogame novo vai além da compra e venda, é um ritual de carinho



por
**Matheus
Henrique da
Silva**



VÍDEO

e enfim, pôr os olhos em seu pedido. O processo de abrir um console é quase um ritual, algo que nenhum video de unboxing vai satisfazer, a experiência deve ser própria para entender aquela euforia. O mesmo sentimento está presente quando se abre um jogo novo, porém, em proporção menor.

Nada supera aqueles 15 segundos de felicidade ao colocar seu novo videogame na estante e ligá-lo pela primeira vez, mexer nos novos menus, descobrir as novidades que lhe aguardam e as comodidades que a nova tecnologia lhe proporciona. É um sentimento único.■



TEXTO





QUE DIA, UE ADORÁVEL DIA!

*Os anúncios da E3 2015 e
opiniões de porque gostamos
tanto disso tudo*



por
**Daniel
Martins**



VÍDEO

A referência do título dessa coluna ao recém lançado filme da franquia “Mad Max – Estrada da Fúria” – faz jus ao que todo gamer, novo ou mais velho, sentiu na última semana. Uma semana de anúncios do que vamos jogar no próximo ano. De quanto vamos ter que economizar para podermos nos divertir com aquilo que mais gostamos, os jogos eletrônicos. E de quanto tempo vamos precisar para descobrir novas aventuras ou lembrar aquelas que nos tocaram.

Todos os anos, durante o período da E3, as conversas têm o mesmo tom. “Foi a melhor em anos” ou “empresa X destruiu



TEXTO





QUE DIA, UE ADORÁVEL DIA!

*Os anúncios da E3 2015 e
opiniões de porque gostamos
tanto disso tudo*



por
**Daniel
Martins**



VÍDEO

e ganhou esse ano”. Normal. Como gostamos demais dos nossos “joguinhos eletrônicos”, o meio termo delicado entre paixão e bom senso às vezes se perdem na enxurrada de vídeos, luzes e mais vídeos. Mas, apesar do repeteco anual de promessas e decepções, uma coisa é clara: o poder de criar expectativa aumenta exponencialmente no mês de junho.

Mas, por que mesmo jogando menos, parece que gostamos de tudo isso cada dia mais um pouco? Simples. Agora somos NÓS que estamos produzindo isso tudo. Na nossa já distante infância, jogávamos conteúdo feito pelos quarentões da indústria. Poucos desses ainda



TEXTO





QUE DIA, UE ADORÁVEL DIA!

*Os anúncios da E3 2015 e
opiniões de porque gostamos
tanto disso tudo*



por
**Daniel
Martins**



VÍDEO

estão na ativa, e como em toda área, o bastão passou para a próxima geração. Acontece que a próxima da fila era exatamente a nossa. E isso está dando um gás na indústria do entretenimento eletrônico de uma forma nunca vista antes.

Estamos vivendo em uma época excelente para ser gamer. Apesar dos preços surreais de tudo ligado a essa área no nosso país, a acessibilidade a todo tipo de conteúdo cresceu, e cresceu para melhor. De canais de Youtube a jogos independentes sendo vendidos em formato digital, só não joga quem não quer. E isso é bom. É bom porque cada vez mais gente gosta do que nós gostamos.



TEXTO





QUE DIA, UE ADORÁVEL DIA!

*Os anúncios da E3 2015 e
opiniões de porque gostamos
tanto disso tudo*



por
**Daniel
Martins**



VÍDEO

E aí o ciclo começa mais uma vez, ou seja, produtoras querendo investir, preços com concorrência dando um alívio para os nossos bolsos e jogos e mais jogos sendo lançados. E não interessa se você gosta de jogar Call of Duty ou Battlefield. O importante é jogar.

A maior demonstração de impacto das apresentações da E3 desse ano pode ser visto no vídeo do link ao lado.

No geral, caras da minha idade, na casa dos 30 anos, sendo pegos de surpresa por um vídeo que nos deixa sem reação. Final Fantasy VII vai voltar. Cara, isso é tão legal que dá vontade de falar pra todo mundo, gamer ou não. Primeiro RPG de muitos



TEXTO





QUE DIA, UE ADORÁVEL DIA!

*Os anúncios da E3 2015 e
opiniões de porque gostamos
tanto disso tudo*



por
**Daniel
Martins**



VÍDEO

– o meu sem dúvida – que rodou durante mais de 50h no finado Playstation. A nostalgia e a expectativa estão altas. Datas? Preços? Nada. Como o teaser mesmo disse, “Eles estão voltando. Ao menos, a promessa foi feita.” E isso poderia ter sido feito com outras franquias clássicas, que nos marcaram e marcaram a vida dos caras que hoje fazem os jogos que jogamos. Por isso hoje foi um adorável dia.

E nisso tudo, por que tanta felicidade? Dessas que nos deixam bobos na frente das câmeras?

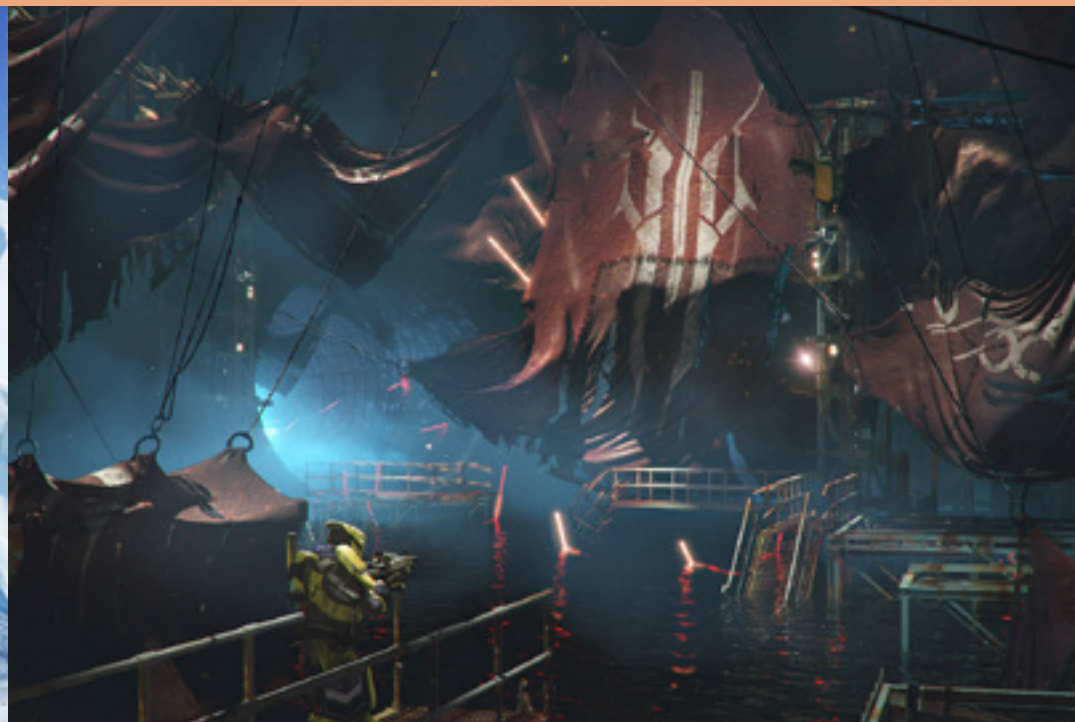
Porque teremos a chance de, novamente, escolher como queremos viver as nossas 99 vidas. ■



TEXTO



Algumas
belas artes
conceituais de
Destiny (2014)



Algumas
belas artes
conceituais de
Destiny (2014)



GAMEFAGIA

OBRIGADO PELA LEITURA! 



INÍCIO



MENU



SITE
GAMEFAGIA