

y2mate.com - FAR CRY 3 É UMA OBRA DE ARTE 480p

Transcribed by [TurboScribe.ai](#). [Go Unlimited](#) to remove this message.

Então, o que que acontece? Esses dias atrás eu tava voltando a jogar alguns jogos, né, que marcaram a minha vida até os dias de hoje, e nessa viagem eu passei por terras do Belo Oeste, por uma cidade completamente destruída por bombas, com o objetivo de conter um parasita, baixei uns mods diferenciados pro meu GTA, joguei o Mortal Kombat de passagem de fase, e é claro, o que me levou a fazer esse vídeo. Uma ilha paradisíaca no meio do Oceano Índico. Basicamente, um bando de playboy vão pra essa ilha pra passar suas férias, e no início é só diversão, é claro, né, o nosso protagonista, o Jason, ele só quer basicamente relaxar, mas existe um pequeno problema.

A ilha está cheia de piratas, e logo no início já somos apresentados a provavelmente o personagem favorito de muita gente, o Grande Vaz. Na minha opinião ele foi o que fez Far Cry 3 se destacar tanto em meio aos outros, é simplesmente incrível o quanto esse personagem é bom, cara. Ele é um pirata piscopata que gosta de pescar com granadas, fazer esculturas de areia com pessoas e praticar dança tribal nos intervalos entre suas atividades criminosas.

Esse cara foi tão marcante, que a partir dele, todas as sequências da saga tentaram de uma certa forma copiar esse vilão marcante, e apesar de serem personagens muito bons, na minha opinião, nem o Gus conseguiu superar o Vaz. Mas enfim, graças ao irmão treinado do Jason, os dois conseguem escapar vivos de lá. Ao tentar fugir, sem muitas opções, Jason acaba matando alguém pela primeira vez, e é nítido o estado de choque em que o personagem se encontra, e preste atenção nesses pequenos detalhes, pois eles nos ajudam a entender o porquê desse jogo ser tão bom.

Como o próprio Vaz diz, a selva irá te engolir. E é isso que acontece com o Jason. Somos salvos então por um cara chamado Dennis, um nativo da ilha, membro dos Hakaiyachi, que são a resistência local que lutam contra os piratas.

Ele então ensina as habilidades básicas de sobrevivência ao Jason, servindo no início quase como um mentor pra ele. E aí, né, finalmente estamos livres para explorar essa gigantesca ilha, atrás dos sobreviventes que são a sua namorada, o seu irmão mais novo e... outros cara lá que eu não lembro. E a partir daqui o jogo se assemelha aos outros games da franquia.

A gente caça pra melhorar as nossas habilidades, realiza missões pra prosseguir a história, enfrenta animais raros, domina postos de controle que estão tomados por piratas, sobe em torres pra conhecer novas regiões do mapa, caça piratas procurados, faz missões secundárias, coleta recursos para criar itens, joga poker, participa de corrida, caça tesouros e... Enfim, até então, como eu falei, praticamente tudo que a gente conhece da série Far Cry se repete aqui nos outros. Mas eu acho que o que

diferencia o 3 dos demais é a forma como isso é contado. Cara, é uma obra de arte, no início somos só um cara medroso que quer resgatar seus amigos e dar o fora dali.

Mas conforme o jogo avança, começamos a notar que o protagonista vai se tornando cada vez mais sombrio e como o Vaas falou, acaba por se tornar parte da ilha. Ele começa a gostar de tudo aquilo, em algumas partes, ele até assusta as pessoas que conhecem ele, que conheciam o antigo Jason, pois percebem que ele tá muito diferente, o cara tá ficando até meio psicopata, sabe? Ele teve que se adaptar muito rápido à dura realidade da ilha e começa a se questionar sobre a sua própria sanidade. Em vários momentos, Vaas parece ter uma compreensão peculiar e quase profética de Jason, e ele acaba tendo não só uma transformação física, mas também moral.

Ele é forçado a tomar decisões éticas difíceis e acaba enfrentando dilemas morais que desafiam a sua compreensão prévia do que antes ele achava certo e errado. Pois, né, de uma hora pra outra sua realidade mudou completamente e o mais interessante é que Jason abraça isso. Ele parece começar a gostar mais da ilha do que dos seus próprios conhecidos, é como se ele tivesse encontrado o seu lado selvagem nela.

E falando sobre a ilha, eu acho que ela não é só um cenário comum, mas sim desempenha todo um papel misterioso no jogo. Quem jogou sabe que as selvas da ilha parecem ter uma voz própria, o som do vento nas folhas e o barulho dos animais selvagens criam uma sinfonia natural que parecem esconder mensagens ocultas. Entre essas bonitas paisagens, escondem-se ruínas de uma civilização esquecida e estruturas antigas e misteriosas cobertas por vegetação sugerem uma história perdida, um enigma que aguarda a ser desvendado.

Pra quem sabe inglês e prestou bem atenção, provavelmente já ouviu histórias de fantasmas dos piratas. Eu acho que isso torna esse ambiente tão especial, pois ele parece estar vivo, eles têm a sua própria cultura, com seus rituais e tatuagens. Dizem que a Rogue Island tem um olhar vigilante, uma consciência própria que observa aqueles que ousam explorar suas profundezas.

Os sons da natureza, os padrões climáticos e os eventos inusitados sugerem uma ilha viva ciente de suas próprias histórias. Cara, isso é muito da hora. Quando a gente conhece a Citra, a gente tem quase certeza de que isso é verdade.

Não são só histórias, a liderança espiritual de Citra e os rituais realizados nas cavernas secretas sugerem uma conexão profunda com as forças além da compreensão humana. Citra introduz Jason a rituais misteriosos, muitas vezes envolvendo cerimônias de tatuagem. Falando nela, as tatuagens têm um significado espiritual e simbólico, representando não apenas a evolução física de Jason, mas também de sua transformação espiritual.

Ela tem uma conexão profunda com a natureza ao seu redor e parece entender e

respeitar os segredos da natureza. E cara, podem falar o que quiser, mas pra mim isso é genial. A forma com que o personagem muda durante o jogo ao ponto de querer trocar até mesmo seus amigos pela Citra e por aquela ilha é espetacular.

Eu interpreto Jason como um cara que foi totalmente engolido pela selva ou até mesmo se deixou levar e ser manipulado por ela, pois gostava muito daquilo. E na minha opinião, até mesmo encontrou um sentido para sua vida, que antes da ilha provavelmente não existia. Eu sei que isso dá assunto pra horas de vídeo, eu poderia falar sobre o fato de o Vaas ainda estar vivo e... Um dia eu ainda pretendo fazer um vídeo igual ao do RE4 né, com praticamente todos os jogos que eu gosto, porque um vídeo de 10 minutos não dá pra falar tudo.

Então me digam aí nos comentários qual jogo vocês querem no próximo vídeo de uma hora. O que tiver mais likes será o escolhido. Pode ser qualquer um, eu já joguei de tudo, acreditem.

Então muito obrigado por continuarem me assistindo depois de tanto tempo, aqui foi JJ e até o próximo vídeo.

Transcribed by [TurboScribe.ai](#). [Go Unlimited](#) to remove this message.