Eu criei esse site não somente para compartilhar meus jogos favoritos, mas também para adquirir conhecimento em HTML e CSS como estudante. Nesse site você pode encontrar: informações sobre os meus jogos preferidos, quando foram lançados, sobre o que eles se tratam, tudo sem spoilers claro. Isso tudo em um site bonito e organizado e que se diga de passagem não machuca os olhos :).

Meu nome é Gabriel de Sousa Rocha, tenho 16 anos, nasci em Nova Lima – MG e moro hoje em Itaboraí – RJ. Sempre gostei muito de jogos e computadores de uma forma geral, amo como as coisas funcionam dentro de um software, a logica, as tecnologias envolvidas, e no final de 2023 eu comecei a estudar de forma eficaz sobre esse assunto, entendendo na prática tudo o que me fascinava. Essa é minha primeira página (um miniprojeto), e desejo que seja a primeira de muitas, e para o meu futuro eu, estou no momento estudando Python, HTML e CSS, o que você domina hoje??

**MOBM**

Lançamento

Terror psicológico; Psicodélico

“A continuação de Milk inside a bag of milk inside a bag of milk. Mergulhe dentro de um mundo louco e bizarro mais uma vez e ajude a garota a se sentir um pouco mais feliz.”

Essa é a descrição do jogo, porém vou comentar com minhas palavras e tentar mostrar um pouco mais sobre esse jogo incrível. Como a descrição havia dito, Milk outside a bag of milk outside a bag of milk é uma continuação do jogo Milk inside a bag of milk inside a bag of milk, eu sei, nome desnecessariamente grande e confuso, porém este primeiro jogo não passa de 50 minutos de gameplay, não que isso signifique que o jogo seja ruim, o primeiro jogo é muito bom, porém muito mais psicodélico e confuso comparado ao segundo. Agora voltando com o foco no Segundo jogo, Milk outside a bag of milk fala sobre uma garota aparentemente com diagnostico de esquizofrenia e tenho minhas suspeitas de algum grau de autismo (a comunidade do jogo costuma chamar ela de “Milku Chan”, a história do jogo se baseia em você conversando com essa garota enquanto ela passa por situações extremamente fora da linha de pensamento de pessoas normais como procurar seus pensamentos em forma de vagalumes que estão escondidos em seu quarto. Esse jogo conta com 5 finais diferentes, porém todos trazem uma reflexão extremamente profunda e sentimental. E pode ter certeza de que no final do jogo, sem perceber, você terá criado um vínculo sentimental de cuidado em relação a essa garota, com sua gentileza, bondade e coração puro.

No início do jogo fiquei meio perdido e não entendendo absolutamente nada do que estava acontecendo, mas depois me acostumei a aceitar que só não faz sentido pra mim, mas pra garota faz, e isso me encantou, eu ver um mundo que foge do padrão da minha realidade, além de toda a reflexão e teorias que o jogo deixa em aberto pra nos mesmos pensarmos, jogos com esse nível de imersão psicológica são minha paixão , vão perceber muito isso nos próximos jogos .

**Undertale**

“UNDERTALE! O jogo de RPG onde você não precisa destruir ninguém.” Essa é a descrição dessa obra de arte, mas como é minha página vou falar com minhas palavras rs. Undertale é um jogo indie repleto de fantasia, amizades, dramas e sentimentos, o jogo de coloca em um contexto em que você é uma criança que ao se aventurar nas montanhas, caiu em um buraco profundo que deu entrada ao mundo subterrâneo dos “monstros”. A partir disso, você trilha sua própria história dentro desse vasto mundo, fazendo amigos, ou não, rindo e presenciando momentos tristes e profundos. Durante o jogo você descobre vários relatos e escrituras que revelam a história dos monstros e humanos, a grande guerra e aconteceu, e seu desfecho. Isso tudo com uma pixelart incrível e trilhas sonoras impecáveis, algumas escuto hoje em dia e nos primeiros segundos já me emociono com as lembranças, o que é impressionante visto que muitas das músicas se não todas, assim como várias artes, foram feitas apenas pelo criador do jogo, Toby fox. Undertale disponibiliza para o jogador 3 finais diferentes, cada um com seu requisito para ocorrer, vou apresentar e ensinar como fazer todos os 3 a seguir ... lembranças

Essa é a rota mais fácil de se fazer, o único critério para fazê-la é não seguir nenhuma outra rota, ou seja, não fazer amizade com ninguém, e nem matar o suficiente para ativar a rota genocida. Curiosidade: No final neutro, o Sans liga para o protagonista contando o que aconteceu depois do final, e o diálogo dele muda dependendo das suas ações durante o jogo.

Esta rota consiste em fazer, fazer amizade com todos e não matar nenhum monstro. Esta rota pode ser considerada "o final verdadeiro" para Undertale, levando a uma conclusão feliz e os créditos completos.

Para fazer essa rota você precisa completar a rota neutra pelo menos uma vez, você pode carregar o save depois de completar a rota neutra sem resetá-lo e concluir os requisitos que faltaram para a rota pacifista, se você já tiver completado a rota neutra e resetado o save, pode apenas prosseguir normalmente e fazer os requisitos da rota pacifista.

Requisitos para a rota pacifista:

* Não matar nenhum monstro (o dummy nas ruínas não conta como monstro). use sempre meios não letais de terminar as batalhas (poupar, fugir ou ações que terminam a batalha). Se você matar um monstro sem querer, pode recarregar o save e prosseguir normalmente.
* Depois de lutar contra Papyrus, visite a casa dele e conclua o encontro com ele.
* Depois de Undyne desmaiar perseguindo o protagonista, pegue um copo de água do bebedouro mais próximo e derrame nela.
* Retorne para Waterfall e vá para a casa da Undyne. Papyrus estará esperando do lado de fora, fale com ele para entrar na casa e complete o encontro com a Undyne.
* Depois de completar o Core e batalhar contra o Mettaton EX, volte para fora do Core em direção ao MTT Resort, para a ponte que liga os dois lugares. Lá, Undyne chama o protagonista, pedindo para entregar uma carta para ela, fale com Undyne, que estará do lado de fora da casa de Papyrus para receber a Carta de Undyne, coloque a carta sob a porta do laboratório da Alphys e complete o "encontro" com ela. Depois disso o Papyrus liga para o protagonista pedindo-o para ir até o laboratório da Alphys, então você poderá entrar no Laboratório Verdadeiro. Depois de completar o Laboratório verdadeiro você vai para a New Home, depois disso é só prosseguir normalmente.

Curiosidades:

* Depois de matar o chefe final, você pode andar pelo mapa todo e conversar com os monstros
* Existem 2 cenas pós créditos para esse final, dependendo da escolha do protagonista

Final Pacifista pós-Genocida: Caso você tenha completado uma rota genocida, todas as vezes que você terminar uma rota pacifista, as cenas pós-créditos serão alteradas.

A Rota Genocida ocorre quando o protagonista mata cada monstro de cada área: Ruínas/Ruins; Nevada/Snowdin; Cachoeira/Watterfall; Terraquente/Hotland. O Núcleo/Core é considerado uma subárea de Hotland. A rota pode ser feita sem rotas anteriores. Uma vez em que a rota é concluída, finais de Rotas Pacifistas subsequentes serão alteradas, mesmo depois de um True Reset.

Orientações:

Você pode poupar os monstros, contanto que mate o número necessário em cada área (Snowdrake é uma exceção). Isso pode ser usado para evitar certas lutas, como o Jerry.

Bosses secretos como Glyde e So Sorry não são obrigatórios.

Se alguns eventos são ativados antes de matar todos os monstros da área, o protagonista será automaticamente mandado para uma Rota Neutra. Por exemplo, se a batalha de Papyrus é ativada antes de esgotar o contador de mortos de Snowdin, a cutscene irá proceder como se estivesse na Rota Neutra.

Se o protagonista para de cumprir os requisitos para uma Rota Genocida a qualquer momento, ela irá se reverter para uma Rota Neutra.

Os monstros só aparecem para lutar enquanto o protagonista está em movimento

Em algumas salas não aparecem monstros

O jeito mais fácil de matar todos os monstros é ir em uma sala em que os monstros apareçam e segurar os botões de andar para cima e para baixo ao mesmo tempo, assim o personagem fica andando infinitamente.

**Minha visão**

Para mim Undertale foi um dos jogos que mais me marcou, o carisma de cada personagem, as trilhas sonoras, a pixel art, o jeito que o jogo te força a tomar decisões muitas vezes difíceis, tudo isso me fez criar um carinho enorme pelo jogo. Com isso, acabei dando pra vocês um curto guia de finais e uma visão por cima sobre o jogo, pois pra saber como realmente é, apenas jogando e tendo sua própria experiencia, recomendo demais que você jogue essa obra, tenho certeza que vai te marcar assim como me marcou.