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.

Os 5 finais:

Como eu havia dito o Milk Outisde a Bag of Milk possui 5 finais únicos distintos, e como sou muito gente boa vou ensinar para vocês como fazer cada um deles. Contudo, recomendo fortemente que zere o jogo normalmente primeiro para aí sim vir aqui e tentar os outros finais e identificar qual final você pegou.

Shop endind: Requisitos:

**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.

**Fran bow**

­“Fran Bow é um jogo de aventura assustador que conta a história de Fran, uma jovem que luta contra um transtorno mental e um destino injusto.” Essa é a descrição de Franbow, porém na minha opinião é extremamente vaga para a história incrível que esse jogo tem para contar. Como havia comentado na página de Milk Outside a Bag of Milk, adoro jogos com imersão psicológica que brincam com a realidade, onde você se encontra em uma situação que não sabe a oque é verdade ou fruto da imaginação da protagonista.

No jogo você controla a protagonista Fran Bow, no início do game é mostrado um pouco da história antes dela ir parar no Hospício Oswald, local onde se inicia o jogo. Só um comentário, perdão se estiver sendo muito simplório em relação a explicação dos acontecimentos, estou tentando ao máximo não estragar sua experiencia :3. Já no início do game você ganha um remédio que te faz teoricamente mudar de dimensão, onde tudo acontece ao mesmo tempo, uma junção de todas as dimensões, e você terá que usar isso ao seu favor para avançar no jogo, destrancando portas e adquirindo itens. Além disso, durante todo o jogo você foge de uma entidade maligna chamada Remor, que sempre deseja o seu pior.

Fran bow é um jogo extremamente imersivo que vale a pena jogar, definitivamente é um dos jogos que menos sei sobre lore ou teorias dessa lista, mas um dos que mais me tocou, justamente por isso que não busquei vídeos sobre nem nada, senti que oque eu vivi jogando aquele jogo deveria ficar ali, sendo especial só ali, não como um medo de saturar o jogo, mas sim como uma maneira de eternizar o sentimento que tive durante meu tempo jogando, esse jogo é sensacional.

5 Dimensões: No universo de Franbow existem 5 dimensões são elas: Luz, Vida, Humanos, Morte e Escuridão. Durante o jogo, Franbow te a habilidade de viajar entre essas dimensões, e cada uma delas tem sua peculiaridade e aspecto. Irei fazer uma breve explicação de cada uma delas a seguir.

Luz: A dimensão da luz são onde vivem os Valokas, entidades que são como anjos, criaturas puras, elas são vistas em Franbow e descobrimos que os Kamalas, as sombras que aparecem durante todo o jogo, são uma espécie de versão ruim dos Valokas, em que se em contato com a água podem sofrer certo dano e se tornarem Valokas. Além disso não há muita informação sobre essa dimensão.

Vida: A dimensão da vida se apresenta no jogo quando Franbow acaba indo pra Ithersta, que se encontra na dimensão da vida, nessa realidade tudo remete a vida, os personagens são insetos ou arvores e galhos, até a protagonista vira uma espécie de Franbow versão arvore, lá tudo é verde e cheio de vida com paisagens bonitas e agradáveis.

Humanos: Esta dimensão é onde vivemos, em que nos encontramos no início do jogo e onde tudo começa, não há muito oque falas sobre esta dimensão.

Morte: Muito próxima da dimensão dos Humanos nos temos a da Morte, nessa realidade habitam os Kamalas, que são seres malignos que se alimentam da depressão e tristeza das pessoas, essa é a primeira dimensão que exploramos durante o jogo, utilizando-a para chegar em lugares ou abrir portas que não conseguiríamos na nossa dimensão, isso ocorre porque a realidade dos Humanos e a da Morte estão de certa forma interligadas.

Escuridão: Aqui habita a grande mãe Mabuka, uma espécie de ser que governa a escuridão, nesta realidade tudo é ao contrário doque conhecemos, o que é bom é ruim e o que é ruim é bom, quanto mais maligno melhor. Além disso tudo nessa dimensão é extremamente bizarro e maluco e é de onde sai as criaturas mais poderosas como o Remor.

**Little Misfortune**

“Com o seu novo amigo, Sr. Voz, Misfortune vai encontrar muitos infortúnios e embarcar em aventura por uma floresta cheia de mistérios.” Essa é a descrição do jogo como de costume. Esse jogo fala sobre uma garotinha chamada Misfortune que vive em uma casa extremamente traumatizante, em que os pais não dão atenção nem amor a ela, pai extremamente violento e agressivo, além de se envolver com produção de drogas, e a mãe alcoólatra viciada em cigarros. Tendo esse cenário em mente, Misfortune um dia escuta uma voz a convidando para jogar um jogo cujo prêmio final seria a felicidade eterna, e ela aceita na hora pensando em compartilhá-la com sua mãe que sempre vivia triste, durante todo o jogo controlamos Misfortune em um mundo de escolhas onde não a certo nem errado, apenas consequências, porém isso afeta os eventos que você vai presenciar durante o jogo então eu recomendo que jogo 2 vezes escolhendo coisas diferentes :3. Além disso, Misfortune adora jogar glitter nas coisas, faz ela ter uma visão menos triste das diversas situações traumáticas que ela encontra, e se você completar todos os glitters, irá desbloquear um final alternativo.

Minha visão: Achei Little Misfortune um jogo incrível assim como Franbow, até porque eles fazem parte do mesmo universo e é impossível ver vídeos sobre a Lore explicada de Little Misfortune sem citar Franbow, o mundo se expande de uma forma muito criativa e completa. O jogo em si traz um Plot no final, porém não irei comentar sobre pois disse que não traria spoilers aqui, e não pude explicar muito sobre o Sr. Voz pois também interferiria em como você veria a história durante a gameplay. Enfim, joguem esta obra prima, excelente história, trilha sonora, arte e desenvolvimento de personagem, além de mexer muito com a noção de realidade assim como Franbow, coisa que eu particularmente amo.

As 5 dimensões: Como havia comentado, Little Misfortune se passa no mesmo universo de Franbow, e nesse universo nós temos as 5 dimensões que regem o universo, porém em Little Misfortune por conta de acontecimentos da Lore, foram criadas realidades bem peculiares que o jogo não aborda de maneira direta, irei explicar novamente aqui as 5 dimensões caso não tenha visto a página de Franbow e após isso apresentarei a realidade criada por Morgo em Little Misfortune.

O além: Essa é uma realidade criada pelo Parasita Morgo, que no final de Little Misfortune descobrimos ser o Sr. Voz, nessa dimensão se passa uma espécie de simulação falha da realidade humana, porém não é uma realidade estável pois ela se encontra entre a dimensão dos Humanos e a da Morte e por conta disso há várias anomalias que ocorrem durante o jogo em que a protagonista transita entre as realidades. Aqui Morgo faz seus jogos com suas vítimas a fim de se alimentar e possivelmente matá-las posteriormente, não se tem 100% do que realmente acontece.

**Coffe Talk**

“Coffee Talk é um simulador de preparação de café e conversa franca sobre como ouvir os problemas das pessoas modernas inspiradas na fantasia e ajudá-las servindo uma ou duas bebidas quentes.” E por incrível que pareça pela primeira vez nessa lista o jogo é basicamente isso mesmo. Coffe Talk é um jogo que você trabalha como barista e a história se baseia nas histórias de vida das pessoas que frequentam seu bar, sendo pessoas novas ou clientes frequentes como a personagem Freya que sempre esteve presente. Antes de contar como é de fato a gameplay, deve se ter em mente que Coffe Talk se passa em um mundo de fantasia com diversas espécies diferentes convivendo entre si e não somente humanos, temos lobisomens, vampiros, succubus, elfos orcs etc. Porém todos convivem em uma sociedade como a nossa, com problemas como a nossa, e é bem notório a presença do preconceito entre as raças e os estereótipos impostos pela sociedade, isso na minha visão sendo uma clara referencia a realidade que vivemos, apenas vista de outra forma. Diante desse cenário, a gameplay de Coffe Talk é de fato um dos pontos que me impressionou, que se baseia em você conversar e vivenciar o desabafo e conversar com seus clientes, visto que cada um deles tem histórias únicas que muitas vezes se conectam e conhecer esses personagens é uma experiencia única, ver o desenrolar da história, vários momentos de tensão, ansiedade, porém também momentos de alegria conquistas e descontração. Essa interação com os personagens e suas histórias me encantou.

Minha visão: Coffe Talk é realmente um jogo que se precisa ter paciência e ouvir, pois, essa é a ideia do jogo, ouvir os outros, e através desse ouvir conhecer histórias e vidas diferentes, é um jogo calmo com toda a gameplay tocando lo-fi e você fazendo café para os clientes enquanto tem uma conversa muitas vezes profunda com os poucos clientes do bar. Um ótimo jogo para se jogar no final de um dia cansativo, em que você quer apenas relaxar e jogar algo nada agitado e estressante. Enfim, vale muito a pena jogar e conhecer essas histórias.