

Realidade de Hus: um paraíso rural ou uma ilusão sinistra?

A realidade de Hus é um idílio rural onde moradores felizes se passeiam pelo mercado e a jovem pastora Ren cuida de seu rebanho enquanto sua parceira, Tyra, conserta a sua cabana. Parece quase que eles estão vivendo um simulador de fazenda acolhedor, criado por um desenvolvedor de jogos benevolente. Mas é mesmo isso? Ou é apenas uma ilusão lançada por uma deidade maligna, prendendo-os uma fachada assustadora e pixelada?

Um jogo metalinguístico com coração autobiográfico sério

Quantum Witch é um platformer de arte pixel desenvolvido por Nikki Jay, fortemente inspirado aventuras antigas da LucasArts e na série lendária Dizzy no ZX Spectrum. É um jogo cômico com um coração autobiográfico sério. Jay cresceu em grupo religioso de direita no nordeste da Inglaterra com uma perspectiva extremamente restrita. "Eles estavam obcecados com o fim do mundo", diz ela. "Eles acreditavam que poderia acontecer a qualquer momento e que todas as pessoas más seriam destruídas: então eu *tinha* que ser boa. Era extremamente opressivo."

Na adolescência, Jay saiu como lésbica e foi imediatamente deserçada pelo grupo. Após um período de sem-teto, ela aprendeu a programar e obteve um emprego como engenheira de software - mas a necessidade de compartilhar suas experiências a perseguiu. "As coisas que eu passei no passado estavam sempre meio girando minha cabeça", diz ela. "Pensei: 'Eu tenho que fazer algo com isso. Não posso simplesmente sentar nisso trauma.' Eu sabia que havia pessoas que passaram pelo mesmo. Queria dar-lhes uma história para se identificarem e deixá-las saber que coisas melhores estão por aí."

Uma aventura de escolha e responsabilidade

No início, ela considerou escrever um romance, mas achou o processo horrível. A alternativa eram os jogos. Crescendo nos anos 80, sua família tinha um ZX Spectrum e foi uma fuga para ela. "Eu recuo para jogos de {sp}, porque lá posso fazer o mundo que quero", diz ela. "Eu me tornei obcecado por mundos gerados por computador. Quando eu joguei Trashman no Spectrum eu pensei: 'Isso é incrível, isso é um mundo inteiro autocontido, consistentemente coerente com o qual posso interagir.' Eu adorei. Me tirou dos horrores com os quais estava lidando minha vida." Em Quantum Witch, Ren descobre que existe algo maligno além do mundo de arte pixel acolhedor que ela está vivendo e então parte para descobrir a verdade. No caminho, você completa missões de busca, colhe flores para sua parceira, mas no final você tem que atacar e derrubar Deus. Embora a estrutura de Metroidvania aberto sugira um platformer padrão, o jogo é realmente uma aventura de escolha e estilo narrativo - existem muitas escolhas a serem feitas durante uma jogatina de quatro horas, assim como personagens para encontrar e missões colaterais opcionais para serem realizadas, tudo o que afeta o resultado. "Não é um platformer, é um *plotformer*", diz Jay. "As escolhas que você faz formam a trama. Há múltiplos desfechos, e o mais possível cada missão colateral tem múltiplos desfechos, também."

Durante a aventura, a história está repleta de humor absurdo que caracterizou a cena de desenvolvimento do ZX Spectrum. No demo de 20 minutos agora disponível no Steam, você encontra um esqueleto dançante que pode ver o tempo, um grupo religioso que adora uma luminária ("Não somos um culto!") e um mercado onde todos os vendedores se assemelham a protagonistas de jogos de vídeo game, incluindo um arqueólogo monossilábico vendendo rélicas

duvidosas e um personagem estranho e circular que tenta vendê-lo estimulantes para combater os fantasmas sua mente. Surpreendentemente, Jay também era uma grande fã dos jogos Teletext cult Digitiser, conhecidos por sua humor surreal. Ela mais tarde se tornou amiga de seu criador Paul Rose, que atuou como consultor de roteiro no jogo. "Eu tinha muitas ideias sobre os marcos da história e o desenvolvimento de personagens Quantum Witch, mas nunca escrevi nada tão longo ou complexo", diz Jay. "[Rose] foi fantástico ajudar-me a reunir todas essas coisas e fazê-las funcionar juntas."

Uma metáfora multicamadas sobre desenvolvimento de jogos, identidade e fuga

Depois do prazer de Thank Goodness You're Here, é tão agradável descobrir que outros desenvolvedores estão pegando seus sinais do humor britânico eccentrico dos anos 70 e 1980. Mas Quantum Witch não é apenas uma consulta de piadas; é uma metáfora multicamadas sobre desenvolvimento de jogos, identidade e fuga, dirigida pela experiência do criador. Trata-se do que os jogos deveriam ser sobre: tomar decisões realmente grandes que por vezes acabam salvando a sua vida.

"Querida introduzir escolha e responsabilidade que é realmente o tema central da história", diz Jay. "Muita religião é sobre abdicar da autonomia a um poder misterioso a que você nunca viu, ouvido ou encontrou. Ao longo do jogo, Ren retoma essa autonomia... É uma história de emancipação queer."

Uma pesquisa global com mais de 740 repórteres e editores, 102 países descobriu que 43% dos ameaçados "às vezes" ou "frequentemente" eram alvos das pessoas envolvidas nas atividades ilegais como a extração madeireira (logging) da mineração. Cerca do 30% foram ameaçadas por ações legais – refletindo uma tendência crescente para corporações/governo implantarem o sistema judicial na liberdade...

A pesquisa global da Rede de Jornalismo Terrestre (EJN) e Universidade Deakin é o primeiro exame dos desafios enfrentados pelos jornalistas que cobrem, sem dúvida alguma a questão mais premente – se não existencial - do nosso tempo.

O relatório Covering the Planet inclui entrevistas profundidade com 74 jornalistas de 31 países sobre a ajuda que eles precisam para fazer um trabalho melhor, relatando condições climáticas extremas poluição por plásticos e escassez da água.

Informações do documento:

Autor: jandlglass.org

Assunto: esporte 365 bônus

Palavras-chave: **esporte 365 bônus - jandlglass.org**

Data de lançamento de: 2024-12-02