

Análise da crítica da revista Playstation do jogo Red Dead Redemption em comparação com crítica do jogo no site The Enemy do game Red Dead Redemption II

Matheus Henrique¹

Renato Vaisbih²

Universidade Nove de Julho

RESUMO

O jornalismo opinativo, assim como todas as áreas da comunicação, é relevante. A revista com análises era importante para que o leitor soubesse como era o jogo que ele queria comprar e se valia o seu investimento. Já nos sites, a análise é muito importante para que você tenha um texto que chame a atenção do leitor e que possibilite conhecer a história do jogo e o estilo que o jogador aprecia. Este artigo visa fazer comparativos das análises de jogos da revista da PlayStation e do site The Enemy, mostrando os pontos levantados em cada veículo e como os dados apresentados e o texto chamam a atenção do leitor para comprar de um jogo.

Palavras-chave: Jornalismo Opinativo; Jornalismo Informativo; Análise; Revista; Site.

INTRODUÇÃO

O jornalismo sempre teve como um de seus pilares ser transparente diante de seus leitores, espectadores e ouvintes. As análises foram criadas para mostrar

¹ Estudante de Graduação do 7º Semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Nove de Julho

² Orientador do Trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Nove de Julho

aos leitores os pontos fortes de filmes, séries, livros e jogos, explicar como funciona a parte do gameplay e dizer se o produto é interessante ou não.

O jornalismo opinativo tem uma grande diferença, mas faz parte da comunicação. Como um artigo que demanda mais tempo, ele é totalmente diferente do jornalismo informativo, onde são fincadas as origens do jornalismo, que busca sempre informar as pessoas sobre aquilo que está acontecendo no mundo. A análise é um texto mais pessoal do jornalista, onde ele pode demonstrar seus pensamentos sobre determinado assunto com base no que ele viu.

Nas revistas, isso era algo mais simples, por motivos de ser uma publicação mensal que abordava mais conteúdos do que uma análise sobre algum jogo específico. Escrever a análise era uma tarefa que exigia paciência e algum conhecimento do conteúdo, como, por exemplo, em games, ter experiência com jogos pode adicionar à sua análise um conteúdo mais interessante. Isso vale para os dois estilos de análises de que falamos neste artigo: um texto voltado para a revista tinha que ser mais simples, destacando o que era importante para o jogador saber; já em um site, sua liberdade era maior.

Foram entrevistados dois jornalistas: Bruno Silva, que trabalha no The Enemy como um dos editores e que escreveu a análise de Red Dead Redemption II, a qual será usada no artigo; e Pablo Miyazawa, que trabalhou na revista Nintendo World e falou sobre como era seu processo de análise em uma revista. Pude observar que cada um tem o seu estilo de escrever a análise. Na revista, ainda não havia a questão da empresa mandar o jogo para análise, e o tempo era bem maior. Jogos, nos últimos anos, têm sido recebidos por jornalistas antecipadamente para que a review saia no dia do lançamento do jogo, o que trouxe uma questão de urgência para essas análises, deixando o tempo mais curto para o veículo em que o jornalista trabalha lançar o texto.

No desenvolvimento do artigo, foi analisada a review dos jogos Red Dead Redemption I e II e feita uma comparação das análises e como elas impactam o leitor a escolher esses jogos.

O QUE É UM JORNALISMO OPINATIVO EM COMPARAÇÃO COM O INFORMATIVO

O jornalismo opinativo é um dos gêneros que se concentra em esclarecer dúvidas dos leitores sobre produções culturais, como filmes, séries e jogos. Ao longo das décadas, tornou-se uma das funções mais importantes no jornalismo contemporâneo. Muitas revistas, sites e jornais possuem seções dedicadas a críticas de cinema, séries, além de haver sites especializados inteiramente no gênero opinativo.

Mas o que deve ter um bom texto crítico? Primeiro, todas as características de um bom texto jornalístico: clareza, coerência, agilidade. Segundo, deve informar ao leitor o que é a obra ou o tema em debate, resumindo sua história, suas linhas gerais, quem é o autor etc. Terceiro, deve analisar a obra de modo sintético mas sutil, esclarecendo o peso relativo de qualidades e defeitos, evitando o tom de “balanço contábil” ou a mera atribuição de adjetivos. Até aqui, tem-se uma boa resenha. Mas há um quarto requisito, mais comum nos grandes críticos, que é a capacidade de ir além do objeto analisado, de usá-lo para uma leitura de algum aspecto da realidade, de ser ele mesmo, o crítico, um autor, um intérprete do mundo (Piza 2003,p. 27)

Então a crítica é uma porta para o leitor saber o que ele pode assistir determinado filme, “maratonar” a série ou comprar o jogo com a base que o jornalista escreveu em seu texto. Um dos tipos de críticas mais famosas é de cinema, onde muitos consumidores esperam a crítica para saber se o filme vale a pena o seu tempo. Temos um exemplo recente com o Filme Coringa: Delírio a dois, a sua expectativa antes de sair no cinema era muito grande ainda mais com personagens da música conhecidos como a Lady Gaga e com Joaquin Phoenix interpretando novamente o Coringa, mas após o lançamento do filme tivemos uma crítica muito pesada com o filme, se decepcionando com a continuação tão aclamado filme do Coringa de 2019. Nós nas primeiras horas do dia já tínhamos várias críticas falando da grande frustração que tiveram com o filme. E com isso a bilheteria do filme foi muito abaixo do esperado, com prejuízos de 200 milhões de dólares.

Uma crítica para um produto de mídia ele é muito importante porque pode alavancar uma produção ou destruir ela completamente, além de ajudar o leitor e público a ter um filtro. Em comparação ao jornalismo o informativo temos uma

mudança muito grande nos quesitos de informação rápida, os textos devem ser curtos, sucintos, que trazem as últimas informações de um fato. Ao contrário do opinativo, que é algo mais da opinião que o jornalista tem sobre a obra onde ele colocou suas experiências com game, quais sensações ele sentiu, isso passando para o público uma visão, que pode ser boa para algumas pessoas ou ruim para outras. Isso é o essencial do jornalismo opinativo, muito do gosto do jornalista vai estar no texto, por isso em muitas redações os temas são redirecionados, como um jornalista que gosta de jogos de mundo aberto pode jogar um jogo linear, ele vai criticar esses problemas se for algo que o incomoda, um crítico que costuma analisar filmes de comédia, vai sentir dificuldades em um analisar um filme de terror.

O jornalismo articula-se, portanto, em função de dois núcleos de interesse: a informação (saber o que passa) e a opinião (saber o que se pensa sobre o que passa). Daí o relato jornalístico haver assumido duas modalidades: a descrição e a versão dos fatos. Esse relato só adquire sentido no confronto com o destinatário: é aí que reside a autonomia do processo jornalístico - na liberdade que tem o receptor de escolher o que quer saber através de que meios vai concretizá-lo (de Melo, José Marques de, 2003, p. 63)

COMO SURTIU A REVISTA PLAYSTATION E O SITE THE ENEMY

Quando se trata de videogame, o produto um dos mais recentes da indústria do entretenimento, com seu surgimento em 1972 com o Magnavox Odyssey, o jornalismo em games também é algo muito recente onde o Brasil foi um país que tinha uma gama de revistas sobre o assunto nos anos 90. Com os consoles da Nintendo e da Sega como os principais destaques e nos próximos anos a Sony lançando o Playstation assim deixando a indústria ainda mais consolidada. O crescimento de vídeo games e o jornalismo de games foi crescendo com a revistas especializadas do assunto como a revistas Nintendo, Playstation entre outras.

Uma das revistas que teve mais sucesso foi a Playstation (Dicas e truques para Playstation) principalmente com os consoles Playstation 1 e 2 que fizeram um sucesso no Brasil, lançada em 1998 teve mais de 154 edições até novembro de 2011 quando mudou de nome para Playstation Revista Oficial. A revista era muito famosa pelos seus quadros de spoilers, onde havia um destrinchamento do game

mostrando dicas como passar chefes, pegar troféus, além das análises de jogos com as suas notas esperadas pelos leitores.

Com a diminuição do público da revista, sites focados em games ficaram cada vez mais famosos, IGN foi um dos sites que tinha uma seção focada em games onde tínhamos análises, vídeos de dicas sobre achar troféus (as famosas platinas). O Omelete e o Jovem Nerd foram uns dos primeiros sites a trazer notícias da cultura geek para o Brasil, no Omelete tínhamos uma parte que era focada em games, mas em 2017 tivemos o lançamento do site The Enemy, dos mesmo donos do Omelete, mas focado em notícias de games, e-sports e cobertura de eventos de games como a E3, Gamescom e Brasil Game Show. Na sua primeira redação chamaram jornalistas renomados do ramo, com um destaque para o apresentador Luciano Amaral que era que comandava os programas no YouTube.

PONTOS ANALISADOS NAS CRÍTICAS

Elaborar uma análise de um jogo pode ter suas diferenças dependendo da onde será publicada como uma revista ou um site. Nas análises que fizemos os comparativos de como era uma crítica em um revista e site, usamos a revista Playstation edição nº 137, publicada em junho de 2010, a análise do jogo Red Dead Redemption foi escrita pelo Amer Houchaimi, e para a crítica do game Red Dead Redemption II usamos o texto de Bruno Silva, jornalista do The Enemy (site) que lançou o texto em outubro de 2018.

No Red Dead Redemption nos primeiros parágrafos é focado na história do game e de como jogar, depois fala dos tipos de missões onde temos primárias que seguem a história e as secundárias onde é mais focado no mundo ou em algum personagem em si, ele detalha que temos missões de caças, que podemos ter uma propriedade aonde ela vai nos gerar renda, o jogo de pôquer onde podemos apostar.

Outro ponto analisado é o arsenal que John Marston (Protagonista do game) pode levar, é dito que o arsenal dele é vasto com diversos tipos de armas, e que ele pode carregar todas. A mira do personagem também é um ponto dito na

análise como um dos pontos fortes, por ela ser simples e ajudar na mira. Uma novidade que é analisada é medidor de honra e fama que conforme você cumpre a suas missões sua fama aumenta, mas sua honra é ligada a suas decisões, então se você for leal, justo, ou ao invés ser sem piedade cruel isso vai fazê-la diminuir, no texto é detalhado que até nas cidades que você visita os habitantes da cidade mudam o comportamento.

No Red Dead Redemption II como na primeira análise os primeiros parágrafos são focados em contar a história para deixar o leitor mais curioso em jogar, no texto ela fala que a história é contada de forma ímpar, além de falar que o escopo desse jogo foi algo fora dos padrões da indústria de jogos, mas de 1200 atores trabalhando no game. Ele fala que é um jogo que vai demandar seu tempo, que diferentes dos títulos dos últimos anos ele é um jogo mais cadenciado que vai mostrar ao jogador cada detalhe, fala que jogo tem poucas viagens rápidas (esse recurso é algo que os jogos de mundo abertos tem onde você pode navegar mais rápido). É um jogo que não ensina muito quer que o player descubra o que fazer. Ele analisa que é um jogo com abundância de detalhes, fala que a história é detalhada e que raramente vai ter missões parecidas no decorrer da história principal, fala sobre a variedades de atividades que temos como a pesca, caça e claro jogos. Outro ponto analisado é a passagem de tempo com o seu personagem, o Arthur Morgan que no decorrer do jogo a barba vai crescendo podendo deixar no estilo que você quer. Outro ponto analisado é o nível de detalhamento em cada ação no mundo.

Também é analisado o perfil do Arthur que meio que o faz tudo da gangue, está sempre envolvido em brigas e meio que ajuda todo mundo do bando. Outro ponto analisado com o jogo é cinematográfico como ele te transporta para esse mundo do velho oeste.

Ele analisa que Red Dead Redemption II não mudou muito a sua gameplay do primeiro jogo, mas deixou no segundo mais polida, não citado na análise do primeiro aqui ele fala do sistema Dead Eye, que deixar o jogo em câmera lenta e você colocar pontos onde atirar no inimigo e logo em seguida ir uma sequência de tiros. E, além disso, ele é usado em momentos da história.

COMPARATIVOS DAS ANÁLISES

Em primeiro lugar dá para sentir que análise elas são bem diferentes uma em questão de estrutura, a do Red Dead Redemption ela foca mais em mostrar um novo jogo da Rockstar que tem os sistemas parecidos com o GTA 4 que era o último jogo feito pelo estúdio, era algo novo na indústria um jogo no velho oeste de mundo aberto onde tínhamos muitas coisas a se fazer. Já na análise do Red Dead Redemption II, foca mais com o viver aquela experiência do game, como é imersivo e como ele cativa você com seus personagens e enredo bem escrito, conta detalhes de como os laços de amizade são feitos de como o mundo ainda mais vivo que o primeiro game.

Os comparativos são que nas duas análises é falado sobre o mundo aberto, e de como ele tem várias atividades a serem feitas, no segundo jogo ainda é enfatizado que tem ainda mais coisa a se fazer. Nas duas mais de jeito diferente foca também em deixar o jogador curioso com a história do game e daquele universo, a parte da gameplay é pouco falada, mas nos dois contam como o jogo tem uma gameplay fluida nos combates não sendo algo tão simples mas também nada complexo. Então vemos que nas duas análises tentam cativar o jogador a comprar o jogo, mas principalmente na análise do segundo jogo que é mais longa ele explica como o jogo funciona que ele não é parecido com os jogos atuais que tem uma cadência maior de aprendizagem e de como conta a sua história. As críticas tentam mostrar ao jogador o que você vai encontrar durante o game. Como na revista isso tinha que ser feito com menos texto a elaboração era menor, já no site temos como relatar mais a experiência do jogador em si.

COMO É O PROCESSO DE UMA CRÍTICA PARA UM GAME

Para uma análise, principalmente de grandes lançamentos, deve-se cumprir alguns requisitos para ter uma análise mais coesa sobre aquele jogo sem deixar nada passar. Jogos de mundo aberto como Red Dead Redemption têm uma vasta quantidade de tarefas a serem feitas, então é sempre importante falar disso no texto. Bruno Silva, jornalista do The Enemy, contou como é o seu processo de review para um jogo.

O processo de análise costuma variar de jogo para jogo. De forma ideal, atribuímos a análise do jogo ao crítico(a) com mais afinidade com o tema e com o jogo analisado. Esse processo costuma ser bastante pessoal também, então a partir daqui falo da minha experiência. Normalmente gosto de iniciar meus processos de análise jogando com calma, como se estivesse jogando apenas para me divertir. Mas, depois de algumas horas, também costumo parar e tomar anotações do jogo, ou até mesmo escrever o review enquanto vou jogando.(Entrevista concedida por Bruno Silva, 19/10/2024. Entrevistador: Matheus Henrique da Silva. São Paulo 2024. Por Email)

Para a review de jogos tão aclamados como os da Rockstar, há sempre um prazo da demanda a ser atingido, que é geralmente um dia antes do lançamento do próprio game.

É bem importante ressaltar os prazos e condições em que geralmente se fazem esses reviews. Os códigos de jogos costumam chegar em prazos relativamente apertados. É raro termos mais de três semanas para jogar o jogo, o que normalmente seria um prazo ok - caso o único trabalho do crítico fosse jogar o jogo por completo e analisá-lo.(Entrevista concedida por Bruno Silva, 19/10/2024. Entrevistador: Matheus Henrique da Silva. São Paulo 2024. Por Email)

O processo de análise pode ser desgastante para o jornalista, pois, embora seja uma forma de opinião, ela precisa ser o mais coesa possível e tentar demonstrar a experiência do analista com o produto analisado. É muito difícil agradar a um público inteiro; mesmo que o jogo seja bom, pode haver críticas ao game que o jornalista talvez minimize para deixar a análise mais equilibrada e calculada. Para o jornalista Pablo Miyazawa que trabalhou na revista Nintendo World o processo de análise era diferente para revista, ela relata que o foco da revista é sempre em falar dos pontos positivos do jogo do que os negativos

A gente também não era muito rígido na Revista da Nintendo World em certos critérios gráficos, para não diminuir uma nota geral, se a gente achava que jogo era bom e valia a pena de ser consumido e adquirido pelo leitor, então meio que favoreciam os critérios que tinham mais sentindo tipo diversão, replay eram coisa que valiam mais a pena serem analisadas porque no fim das contas queremos estimular a pessoa a conhecer jogos bons, focava em ressaltar os pontos positivos do que reforçar os negativos (Entrevista concedida por Pablo Miyazawa, 11/11/2024. Entrevistador: Matheus Henrique da Silva. São Paulo 2024. Por Whatsapp)

Então, o jornalista em revistas tinha critérios muito diferentes para chamar o leitor para jogar o game que tinha acabado de ser analisado, focando mais em

pontos positivos e evitando falar de pontos negativos para não chamar atenção do jogo para um lado negativo.

Um ponto importante para os jornalistas que fazem análises de jogos é ter certa experiência com games. De que adianta escrever sobre algo sobre o qual se tem um mínimo de conhecimento? Como jogador, esse jornalista pode demonstrar mais sensibilidade em algumas questões e oferecer dicas valiosas para os leitores. Portanto, em qualquer tipo de análise, é importante saber do que se está falando para não se equivocar no texto e acabar perdendo sua credibilidade.

COMO ESSA REVIEW AJUDA O LEITOR A ESCOLHER O GAME

Ter videogame sempre foi um hobby ou diversão um pouco mais caras que as outras mídias até porque você precisa de outro aparelho para rodar o jogo, então a análise ela ajuda no caso do tempo que você vai poder investir em um jogo, no caso das análises dos Red Dead Redemption e Red Dead Redemption II são mais para saber se o game atende a expectativa por ser de uma empresa conhecida como a Rockstar. Outro ponto que a Review pode ajudar é você ler e ver o estilo de jogo que te atrai. Ao ler você se interessa ainda mais pelo título ou descartar completamente.

Um bom exemplo de review é a do Red Dead Redemption II ela te cativa a jogar o game, porque ela descreve como foi a sensação de jogar a obra, como os personagens o deixaram comovido em alguma situação. A análise da revista é mais direta, temos até um gráfico separados com técnica e ação separando em outros tópicos como: gráficos, controle, áudio, replay, acabamento e dificuldade. E nos tópicos de ação temos: enredo, inteligência artificial, modos extras, câmera e chefes. Mas vemos que são pouco detalhados são mais uma nota, no texto em si é pouco falando dos gráficos ou da dificuldade do jogo, ou como se comportam os inimigos no Red Dead Redemption. Isso tudo deixa uma análise mais simples e direta.

A forma que escrevemos pode influenciar o leitor, ele pode sentir comoção por aquele texto e ficar com mais vontade de escolher o game, dependendo do

gosto do leitor ele pode ficar mais empolgado com aquilo que o jornalista escreveu na sua review porque antes de tudo o escritor do texto está passando a sua experiência com o jogo. Ela pode chamar atenção de um leitor, mas de outro pode passar despercebido, muitas pessoas esperam uma crítica sair para comprar algum jogo por motivos dos games estarem muito caros e então como consumidor ele quer que investimento dele faça valer a pena. Então quando vemos análises simples nas revistas é porque o público leitor espera por aquilo.

Na revista Playstation tinha uma seção que era de spoiler que dava dicas para o jogador após alguns meses que jogo tinha lançado, nesse texto tínhamos mais detalhes de gameplay do que na própria review dos jogos meses antes. E mais recentemente temos muitos vídeos e texto com dicas, mas com poucos spoilers do jogo em si, mas focando em ajudar o jogador a se guiar pela sua jornada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base neste artigo e no que foi analisado, constatamos que o jornalismo opinativo é muito importante para o entretenimento. Ao longo dos anos, isso se tornou ainda mais relevante, pois os jogos passaram a ser considerados artigos de luxo, especialmente aqueles lançados por grandes empresas como a PlayStation e a Rockstar. No artigo, observamos que para analisar um jogo não basta ter experiência com jogos, mas é necessário criar um texto que chame a atenção do leitor, deixando-o com vontade de jogar aquele game sobre o qual está se falando. Nas revistas, isso era algo mais complicado de se fazer, mas em sites ou blogs, pode ser mais elaborado. Portanto, sempre que uma análise de jogo é publicada, é interessante verificar se o texto será chamativo para o jogador.

Concluimos que revistas e sites focados nesses assuntos são importantes para o leitor, que, caso esteja com alguma dúvida sobre o jogo ou com medo de perder tempo com um jogo sem graça, pode se sentir mais interessado por determinado jogo após ler essas análises. Muitos jogos bons são descobertos assim, após o leitor ir atrás do que se trata e ficar curioso pelo que foi escrito.

Os jogos de vídeo game, nos últimos anos, têm entrado cada vez mais na sociedade não só como algo para divertimento, mas também como fonte de conhecimento. O sonho de trabalhar em uma redação de um site de games ficou cada vez mais próximo com a abertura de sites especializados nessa área, pois, como qualquer assunto, ele deve ser transmitido para a sociedade da forma mais transparente possível, e isso é algo que o jornalista tem o poder de fazer com seu texto, que pode cativar um leitor. Vemos que o jornalismo tem várias vertentes onde ele pode ser usado em qualquer área.

REFERÊNCIAS

De Melo, José Marques. **Jornalismo Opinativo**. Campos do Jordão. Editora Mantiqueira. 2003.p.63

PIZA, Daniel. **Jornalismo cultural**. 4th ed. São Paulo: Editora Contexto, 1905. *E-book*. p.27. ISBN 9788572445962. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788572445962/>. Acesso em: 15 nov. 2024.

Amer, Houchaimi. Dicas & Truques Revista Playstation. **Review: Red Dead Redemption**. Editora Europa. 2010. p. 94

Disponível em:
https://datassette.s3.us-west-004.backblazeb2.com/revistas/dtp_137.pdf Acesso em: 25 out. 2025

Bruno Silva, The Enemy, 25 out. 2018. **Review: Red Dead Redemption II**
Disponível em:
<https://www.theenemy.com.br/playstation/criticas/review-red-dead-redemption-2>
Acesso em: 25 out. 2024

DA SILVA, Matheus Henrique, **Entrevistas sobre o processo de análises.**

Disponível em:

<https://www.dropbox.com/scl/fo/vikx5r31w9wuur1xvtpn9/ALeaLnnfkMGnCdbgoidFmv4?rlkey=4ag5hrs781basuazqjaz868ar&st=j1gs962o&dl=0> Acesso em: 13 nov. 2024

Myles Burke, BBC News Brasil, 31 dez. 2023. **Como foi criado o 1º Vídeo Game da História, há 50 Anos** Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c3gyw77e6eko> Acesso em: 15 nov. 2024

Humberto Martinez, Playstation.Blog, 06 out. 2011. **Playstation Revista Oficial Chega Brasil.** Disponível em:

<https://blog.br.playstation.com/2011/10/06/playstation-revista-oficial-chega-ao-brasil/>
Acesso em: 5 nov. 2024

