

GAMMEBLAST

F C O M . B R

W W W . G



PERSONAGENS CENTRAIS:
CONHEÇA TUDO QUE PRECISA
SABER SOBRE OS PRÓTAGONISTAS

NEIL DRUCKMANN

O CRIADOR DA FRANQUIA QUE
RECEBEU MAIS DE 200 PRÊMIOS

TODOS OS INIMIGOS

DE INFECTADOS ÀS FACÇÕES
QUE DOMINAM AS CIDADES

#55
JUN
2020



THE LAST OF USTM PART II

Os últimos de nós

Neil Druckmann mudava o conceito dos jogos *single player* em 2011 quando lançou **The Last of Us**. Uma nova forma de contar histórias e abordar temas difíceis, agradando a persas e troianos. The Last of Us ganhou mais de duzentos prêmios, e não foi para menos. O primeiro game falava de amor. **The Last of Us Part II**, por sua vez, fala de ódio. **Joel** e **Ellie** continuam sendo os personagens centrais do game. Trazemos uma edição especial deste jogo para que possa se lembrar tudo sobre a franquia antes de The Last of Us Part II chegar. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST

Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



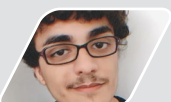
DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
João Pedro Souza



REDAÇÃO
Francisco camilo
Hadan Felipe Porfírio
Nycholas Medeiros
Renan Rossi

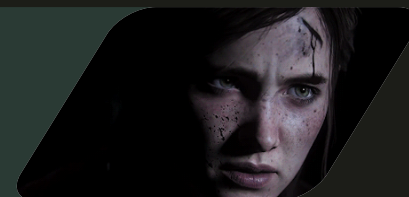


REVISÃO
Davi Sousa
Icaro Sousa
Mariana M. S.
Vladimir Machado



PRÉVIA

04 The Last of Us Part II (PS4)



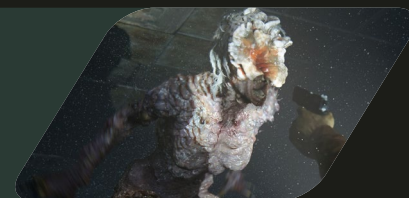
PERSONAGENS

16 O limite da vida na concepção dos personagens



INIMIGOS E FACÇÕES

25 Conheça dos antigos aos novos inimigos



DEVELOPERS

34 Neil Druckmann: a mente por trás de The Last of Us



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
GAMEBLAST

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

HQ Blast



"Kill" por *Fernando Silveira*





por Francisco Camilo

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

PS4

THE LAST OF US PART II

Lançado originalmente em 2013 para PlayStation 3, **The Last of Us** (PS3/PS4) surpreendeu fãs da Naughty Dog e do console ao se mostrar um jogo maduro sobre a jornada de um homem e uma garota pelos Estados Unidos da América em busca de sobrevivência e esperança em meio a um mundo devastado por um fungo altamente letal. Com uma ambientação pós-apocalíptica imersiva, elementos de *survival horror* competentes e uma delicada relação entre “pai e filha”, o novo título da época desenvolvido pela Naughty Dog praticamente fechou o ciclo de vida do PS3 e abriu as portas para uma sequência. Anunciado através de um trailer no evento PlayStation Experience em dezembro de 2016, pós-E3, **The Last of Us Part II** (PS4) parece ser o título definitivo e derradeiro do ciclo de vida do PlayStation 4.

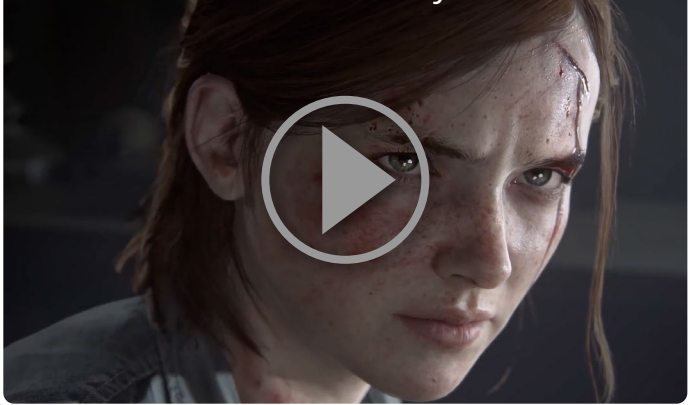
O FARDO DO PROTAGONISMO SOB OS OMBROS DE ELLIE

Quem assume o protagonismo de *The Last of Us Part II* é Ellie, cinco anos após os eventos do jogo original, agora adulta e com resiliência e habilidades tão desenvolvidas quanto as de Joel. De acordo com Neil Druckman, *Part II* é uma sequência intimamente ligada ao seu antecessor, sendo *The Last of Us* uma franquia sobre Joel e Ellie cuja segunda parte expande a história sobre esses personagens, em uma relação complementar e dependente do primeiro jogo. É, no entanto, uma história cujo tema principal é o ódio, sendo o oposto do game anterior.

Com aproximadamente três trailers lançados, a Naughty Dog mostrou pouquíssimo sobre a história de seu novo título, apresentando Ellie e Joel mais velhos, novos personagens ainda desconhecidos pelo público e deixando inúmeras dúvidas no ar. A razão para Ellie querer, nas palavras dela, "encontrar e matar cada um deles", é uma incógnita e tem levantado teorias por parte dos jogadores.

É sabido que, agora com 19 anos, Ellie terá par romântico com Dina, uma nova personagem introduzida em um dos trailers divulgados. As duas se conhecem no acampamento do irmão de Joel, Tommy, em Jackson County. Tanto Ellie quanto Dina fazem patrulhas nas redondezas regularmente e, em uma dessas patrulhas, algo parece dar muito errado, de forma que a fúria da protagonista se preenche rapidamente.

The Last of Us Part II - PlayStation ...



The Last of Us Part II - E3 2018...



O jogo se passará majoritariamente na região de Seattle, região vizinha a Washington D.C. É seguro afirmar que o título mostrará a protagonista percorrendo outros locais em território americano, podendo utilizar cavalos e até mesmo um barco para percorrer trechos das cidades devastadas e tomadas pela natureza. Muito especula-se que a jornada violenta de Ellie será em busca de vingança. Ainda não se sabe, porém, se essa motivação está relacionada a Dina ou Joel, as duas pessoas que Ellie tem como amores em sua vida. Ambos já foram mostrados ao lado dela nos materiais de divulgação, embora de forma breve. A Naughty Dog tem mantido todos os detalhes acerca da história guardados a sete chaves, divulgando pedaços aqui e acolá para instigar os fãs.



The Last of Us Part II - Teaser Trailer #2 | PS4 (Paris Games Week 2017)



Ainda não se sabe muito sobre os antagonistas da sequência de The Last of Us. Entretanto, um vídeo divulgado na Paris Games Week 2017 e um trecho de jogabilidade mostrado na E3 2018 colocam uma seita religiosa no caminho de Ellie.

Os Seraphites (ainda sem tradução) são um grupo religioso cuja missão é eliminar pessoas "aninhadas com o pecado". Suas vítimas são mortas em rituais de sacrifício, sendo penduradas por cordas no pescoço e tendo seus intestinos colocados para fora com cortes na barriga, a fim de expurgar o pecado dentro delas. Acredita-se que alguns membros do culto se referem a elas como lobos, aos Estaladores (os "zumbis" do jogo) como demônios e aos desertores do grupo como Apóstatas.

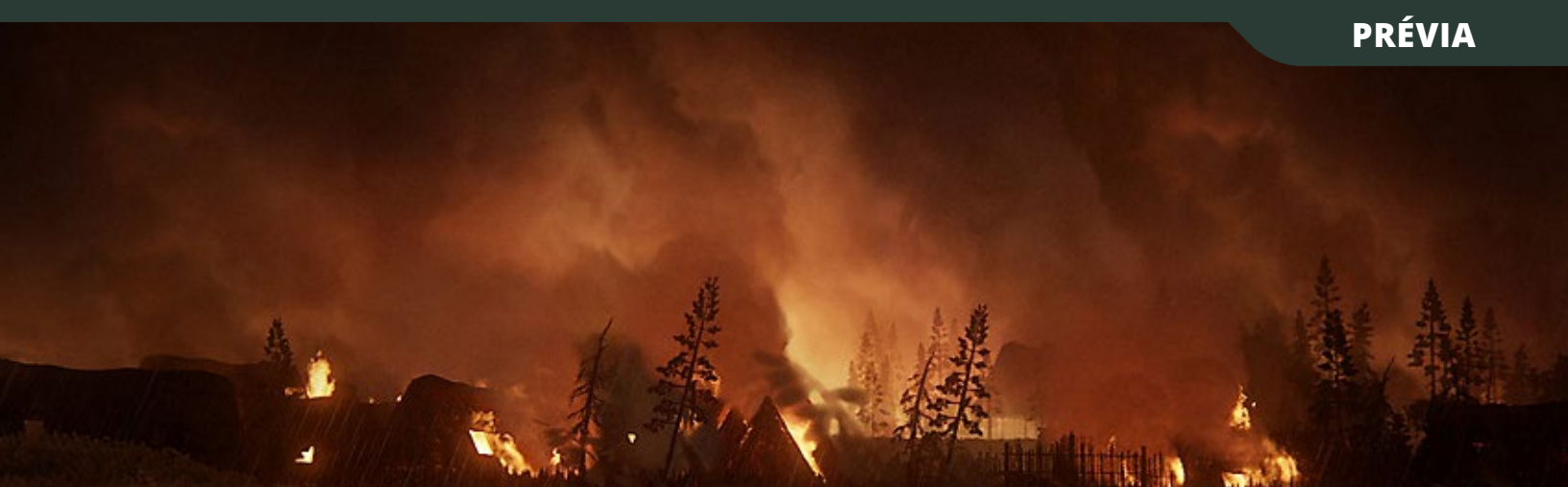
UMA JORNADA CONTADA ATRAVÉS DA VIOLÊNCIA

O primeiro *The Last of Us* não se eximiu de mostrar toda a violência existente em um mundo cujo conceito de sociedade é resumido a pequenos grupos de sobreviventes espalhados por todo canto. Havia, entretanto, um propósito maior para as cenas chocantes às quais os jogadores foram apresentados. O crescimento de Joel e Ellie, sua aproximação e o desenvolvimento da relação de “pai e filha” são resultado de questionamentos e conflitos surgidos em meio à luta por sobrevivência.

Em *The Last of Us Part II*, o nível de violência foi aumentado exponencialmente. Situações grotescas de violência gráfica, com mutilações, agressão excessiva e sangue jorrando por todo lado parecem ser uma constante durante os trechos de história e jogabilidade divulgados.

Há de se reconhecer que o avanço tecnológico proporcionado pelo PS4 em relação ao console anterior tem papel fundamental na representação de tamanha violência. Os jogadores podem sentir desconforto só de olhar os ferimentos em Ellie e seus inimigos, com peles rasgadas por lâminas, buracos de bala, membros esmagados por armas brancas pesadas, e assim por diante.

Está tudo nos detalhes produzidos pelos desenvolvedores, que deram bastante atenção a expressões faciais ultrarrealistas, bem como outros aspectos, como movimentos de corpo e membros, e até mesmo a respiração da protagonista e seus oponentes.



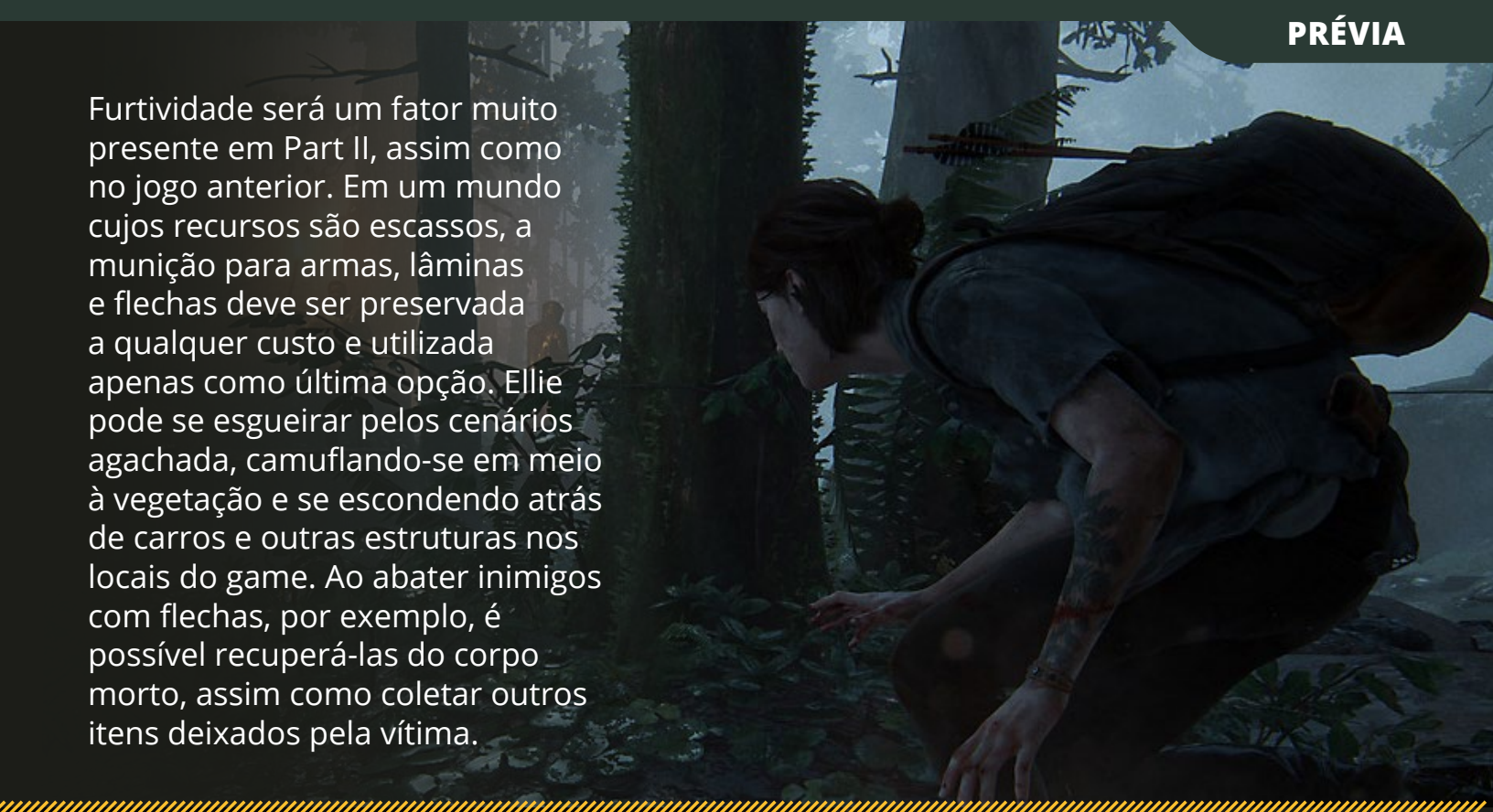
A grande dúvida por parte de público e crítica - esta que já pôde jogar um trecho do jogo a convite da Naughty Dog - é se o novo título será violento apenas por ser ou se conseguirá embasar sua sanguinolência de forma crível e competente. Ainda assim, mesmo em meio a dúvidas, a Naughty Dog passa bastante confiança, graças aos seus trabalhos anteriores e também a Neil Druckman, diretor e roteirista do game. Ele já confirmou em entrevista que não traria Joel e Ellie de volta se realmente não tivesse uma boa história para contar, pois, assim como os fãs, ele ama esses personagens.

Para dar ainda mais confiança ao time, Druckman tem ao seu lado Halley Gross, roteirista de episódios da série Westworld, do canal HBO. Sua transição da TV para os games é vista com bons olhos, sendo considerada uma grande adição aos roteiristas de The Last of Us Part II.

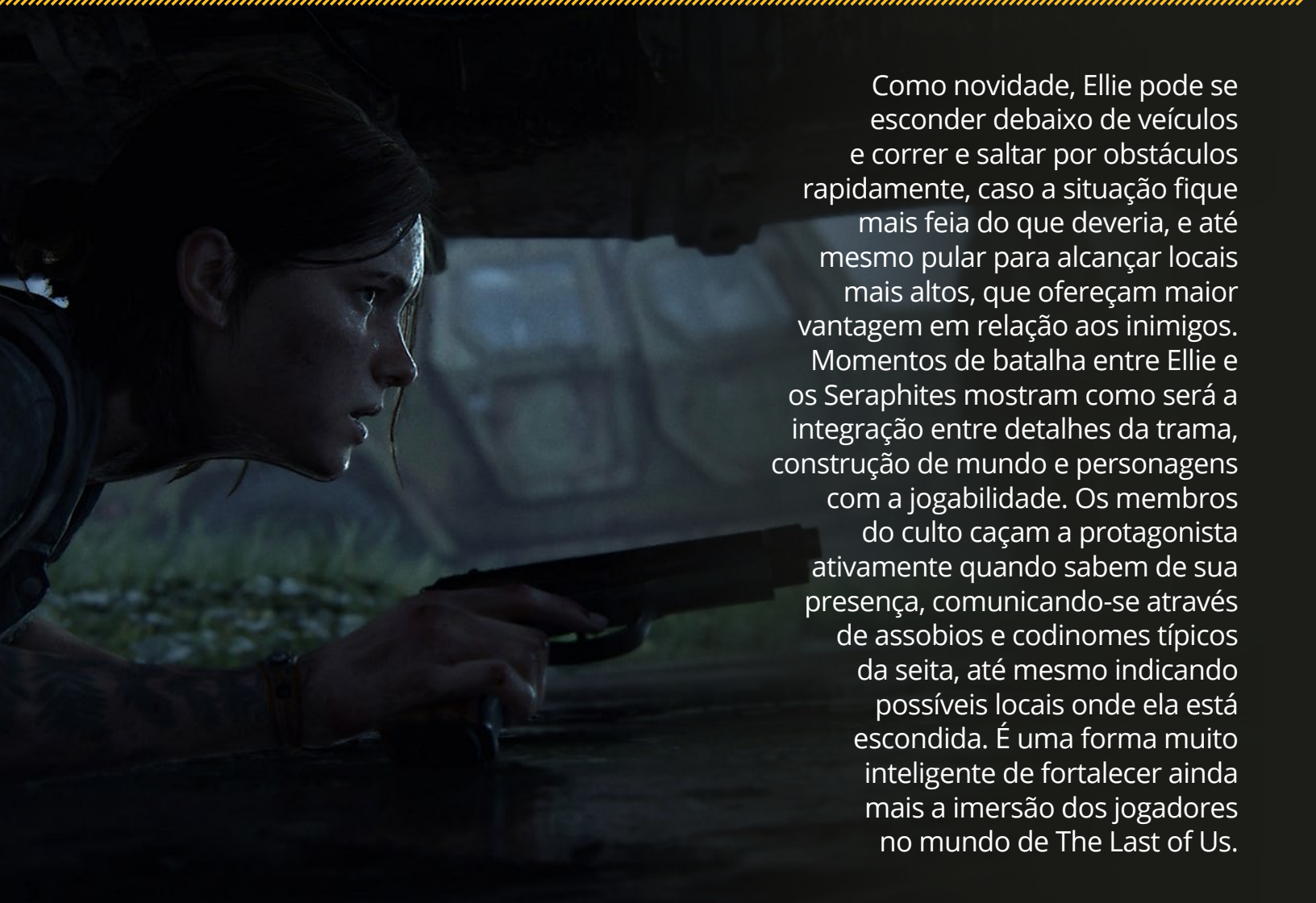


SOBREVIVENDO AOS SERAPHITES

Ter Ellie como protagonista não muda apenas o ponto de vista principal da trama de TLoU Part II. As diferenças entre ela e Joel são nítidas durante a jogabilidade. Ellie é esguia e leve, tendo velocidade e agilidade como capacidades principais. É preciso compreender, no entanto, que ser ágil e leve não significa ser fraca. A garota é perfeitamente capaz de lidar com situações de combate corpo-a-corpo, utilizando esquivas e contra-golpes com facas, martelos e machados para se livrar de seus inimigos.

A screenshot from the game showing Ellie crouching in a dense forest. She is wearing a blue t-shirt and has a large backpack on her back. She is looking down at the ground, possibly searching for items or hiding. The lighting is dim, suggesting a shaded area in the woods.

Furtividade será um fator muito presente em Part II, assim como no jogo anterior. Em um mundo cujos recursos são escassos, a munição para armas, lâminas e flechas deve ser preservada a qualquer custo e utilizada apenas como última opção. Ellie pode se esgueirar pelos cenários agachada, camuflando-se em meio à vegetação e se escondendo atrás de carros e outras estruturas nos locais do game. Ao abater inimigos com flechas, por exemplo, é possível recuperá-las do corpo morto, assim como coletar outros itens deixados pela vítima.

A screenshot from the game showing Ellie in profile, looking intently through the sights of a handgun. She is wearing a dark jacket and has a serious expression. The background is dark and blurry, suggesting an indoor or nighttime setting.

Como novidade, Ellie pode se esconder debaixo de veículos e correr e saltar por obstáculos rapidamente, caso a situação fique mais feia do que deveria, e até mesmo pular para alcançar locais mais altos, que ofereçam maior vantagem em relação aos inimigos. Momentos de batalha entre Ellie e os Seraphites mostram como será a integração entre detalhes da trama, construção de mundo e personagens com a jogabilidade. Os membros do culto caçam a protagonista ativamente quando sabem de sua presença, comunicando-se através de assobios e codinomes típicos da seita, até mesmo indicando possíveis locais onde ela está escondida. É uma forma muito inteligente de fortalecer ainda mais a imersão dos jogadores no mundo de The Last of Us.

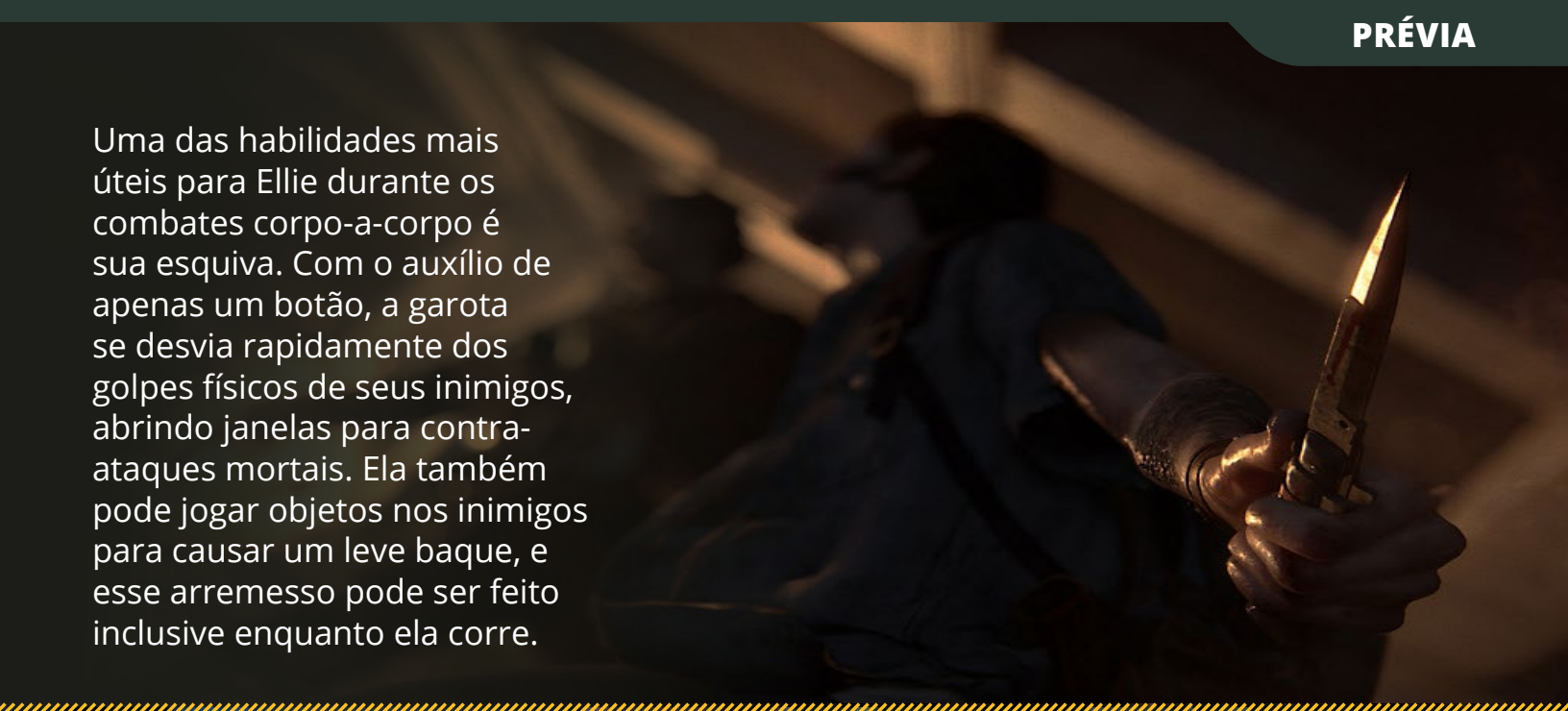
The Last of Us Part II trará um sistema de melhorias mais livre, para que os jogadores possam personalizar sua experiência de acordo com seu estilo de jogo. São três árvores de habilidades: Survival, focada em habilidades como o Modo de Escuta Aguçada; Crafting, que expande as habilidades de construção de itens de Ellie, permitindo que ela melhore bombas e outros apetrechos; e Stealth, voltada para a melhoria das capacidades furtivas da protagonista, aprimorando sua velocidade de deslocamento quando agachada e a rapidez de eliminações furtivas.



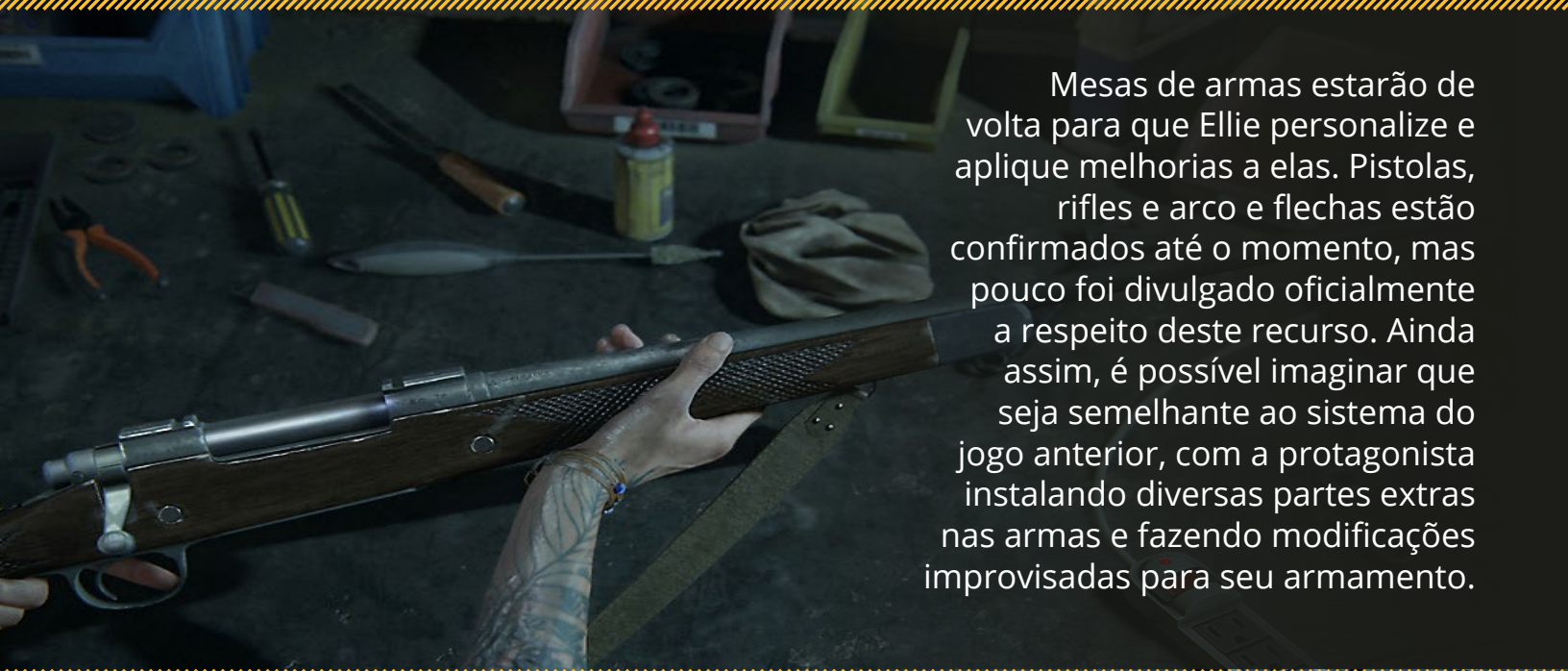
SHAMBLERS

Novos tipos de inimigos foram apresentados para a imprensa em uma sessão de testes fechada. As patrulhas de inimigos humanos contam agora com cães, que podem farejar Ellie e descobrir sua localização com bastante facilidade. São inimigos de mordidas ferozes e dano considerável. Além disso, matar ou não estes animais é uma decisão moral dos jogadores. Já os infectados têm como novidade os Shamblers (ainda sem tradução), com habilidade de soltar gases tóxicos ao se aproximar de Ellie ou quando sofrem muito dano.

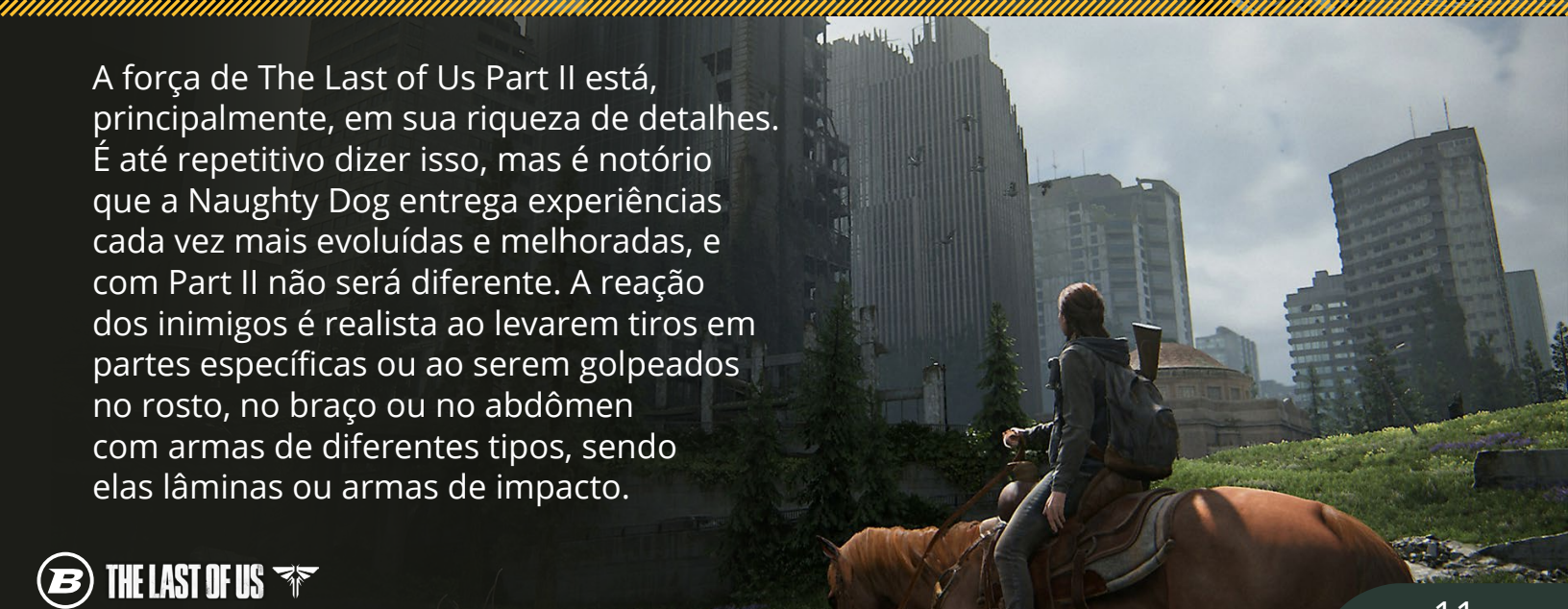




Uma das habilidades mais úteis para Ellie durante os combates corpo-a-corpo é sua esquiva. Com o auxílio de apenas um botão, a garota se desvia rapidamente dos golpes físicos de seus inimigos, abrindo janelas para contra-ataques mortais. Ela também pode jogar objetos nos inimigos para causar um leve baque, e esse arremesso pode ser feito inclusive enquanto ela corre.



Mesas de armas estarão de volta para que Ellie personalize e aplique melhorias a elas. Pistolas, rifles e arco e flechas estão confirmados até o momento, mas pouco foi divulgado oficialmente a respeito deste recurso. Ainda assim, é possível imaginar que seja semelhante ao sistema do jogo anterior, com a protagonista instalando diversas partes extras nas armas e fazendo modificações improvisadas para seu armamento.



A força de The Last of Us Part II está, principalmente, em sua riqueza de detalhes. É até repetitivo dizer isso, mas é notório que a Naughty Dog entrega experiências cada vez mais evoluídas e melhoradas, e com Part II não será diferente. A reação dos inimigos é realista ao levarem tiros em partes específicas ou ao serem golpeados no rosto, no braço ou no abdômen com armas de diferentes tipos, sendo elas lâminas ou armas de impacto.

A ANSIEDADE E DÚVIDA EM RELAÇÃO AO LANÇAMENTO

The Last of Us Part II é um título que tem exigido bastante de seus desenvolvedores. Uma primeira data de lançamento estava estabelecida: 21 de fevereiro de 2020. Poucos dias depois do trailer de revelação da data, um adiamento foi anunciado pela Sony e a Naughty Dog, que precisaria de mais tempo para polir o jogo e entregá-lo no nível de qualidade que a produtora deseja. 29 de maio foi a nova data escolhida, o que foi por água abaixo recentemente por conta da nova pandemia do coronavírus (COVID-19), agora com seu lançamento para 19 de junho.

O novo título da Naughty Dog estava em seus estágios finais de desenvolvimento. Para manter a segurança de seus funcionários em meio à pandemia, a empresa alterou seu fluxo de trabalho para *home office*. Embora o desenvolvimento pareça ter continuado de maneira produtiva, o motivo real para o adiamento indefinido ficou por conta das questões de logística. Sony e Naughty Dog entenderam que ter um lançamento predominantemente digital - visto que lojas físicas tendem a estar fechadas em diversos países - seria uma experiência inferior à que os fãs e o próprio jogo merecem.


PLAYSTATION 5 E RUMORES

Até o momento em que este texto foi redigido, *The Last of Us Part II* está confirmado apenas para PS4. Entretanto, é mais do que óbvio que o jogo receberá uma versão para PS5. A bem da verdade, isso pode acontecer de duas formas: uma versão “remasterizada”, como aconteceu com o título anterior quando saiu para PS4, ou apenas uma atualização com melhorias voltadas para o novo console da Sony, que segue programado para o final deste ano.

Recentemente, uma vaga de emprego na Naughty Dog, voltada para pessoas com experiência em desenvolvimento de jogos em PC, acendeu rumores de uma possível versão do título para computadores. Embora seja um título *first-party*, não se pode descartar tal possibilidade, uma vez que outro título Sony/PlayStation da mesma categoria chegará em breve aos computadores através da Steam: **Horizon Zero Dawn** (PS4). A possibilidade é real, mas seria sábio não esperar um lançamento simultâneo de *TLoU Part II* nos consoles da Sony e no PC.



FECHANDO O CICLO DO PS4 COM CHAVE DE OURO... UM DIA DESSES

The Last of Us Part II (PS4) é um game cujas expectativas estão nas alturas. Muito de sua história e novos personagens, assim como novidades acerca de Ellie e Joel, é uma incógnita, assim como sua data de lançamento. O que foi mostrado até este momento é um jogo violento, de visuais ricos e cenários extremamente detalhados, personagens cativantes, emotivos e críveis, e uma jogabilidade refinada. Provavelmente será um título que marcará o PlayStation 4, e esperamos que seja de forma bastante positiva. 

The Last of Us Part II (PS4)
Desenvolvedor Naughty Dog
Gênero Ação e Sobrevivência
Lançamento 19 de junho de 2020

Expectativa
 **5**

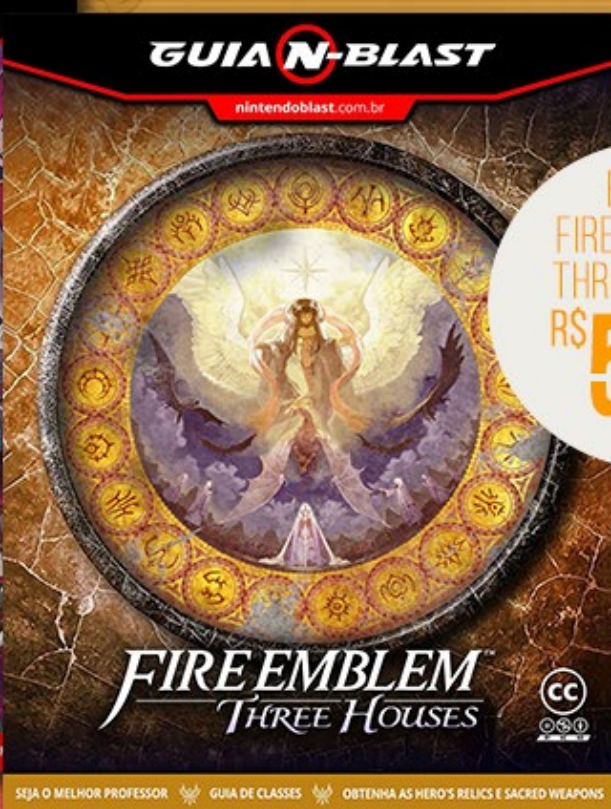
Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee! Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store /Amazon!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
R\$ **1,99**



E-BOOK
FIRE EMBLEM:
THREE HOUSES
R\$ **5,99**





por Renan Rossi

Revisão: Mariana Mussi S. Infanti
Diagramação: Leandro Alves



THE LAST OF US: O LIMITE DA VIDA NA CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS

The Last of Us estabeleceu uma nova maneira de contar grandes histórias nos games. Com seu enredo profundo e jogabilidade que mescla ação e survival horror, o título inaugurou uma página em branco sobre como adaptar narrativas sérias à experiência de jogo em um mundo onde esses dois elementos parecem apenas um.

Nada disso seria possível sem a concepção de personagens com altas cargas de emoção, cada uma de acordo com suas personalidades e o que são capazes de fazer em situações extremas. Neles, encontramos a verdadeira face humana quando a única coisa que importa é a sobrevivência, seja da humanidade ou a própria.

OS ÚLTIMOS

Entre **Joel** e **Ellie**, bem como nos outros personagens da trama central, muitas decisões tomadas no mundo pós-apocalíptico do game são respostas ao preço da vida quando justamente suas vidas estão em jogo, gerando questionamentos éticos independentemente da ação. Apesar de jogarmos apenas com Joel e Ellie, não é apenas o ponto de vista deles que faz sentido. Todas as formas de sobreviver ao caos que o mundo se tornou fazem sentido, mesmo através de atos questionáveis ou condenáveis. Os próprios protagonistas também contrariam a ética. É nesse cenário que a faceta mais humana (e menos humana) se aflora em cada indivíduo presente no game.

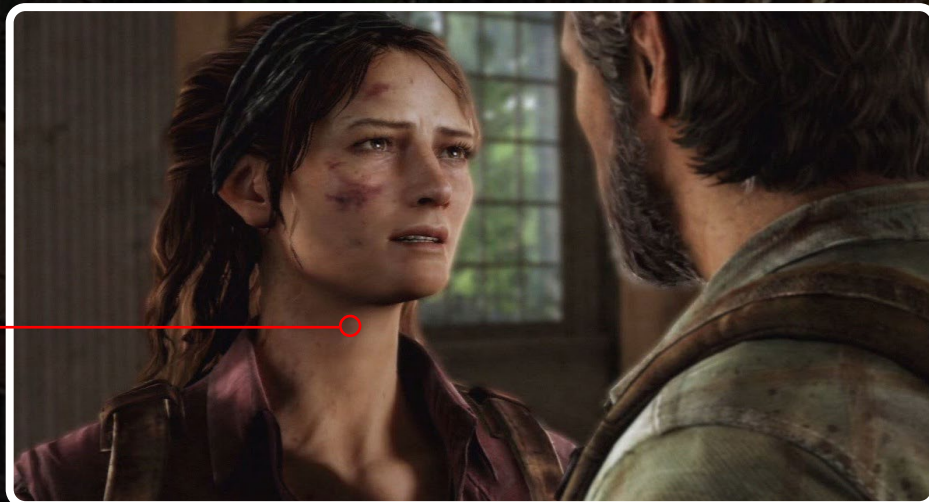
JOEL

Controlado pelo jogador durante a maior parte de *The Last of Us*, Joel é introduzido na trama como um sobrevivente do pandemônio social causado pelo surto infeccioso do fungo da espécie *Cordyceps*, que acabou transformando a humanidade em uma grande hospedeira para sua proliferação.

Durante o caos instalado na cidade onde vive com sua filha, **Sarah**, Joel se vê em meio a uma verdadeira corrida pela sobrevivência ao lado de seu irmão Tommy, quando fogem pelas ruas e sentem de perto os efeitos de uma crise pandêmica em que as pessoas perdem a noção de civilidade e passam a lutar apenas para sobreviver. Em uma dessas situações, Sarah é baleada por um soldado e morre nos braços de Joel.

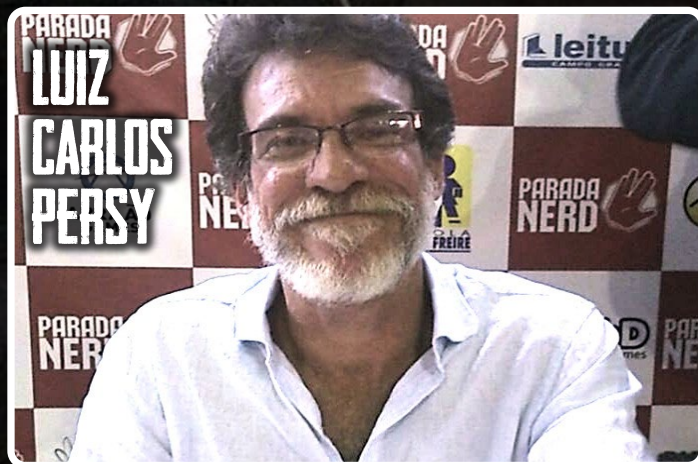


Passados vinte anos do episódio, Joel aparece como um contrabandista que vive em uma zona de quarentena na cidade de Boston com sua parceira, **Tess**. Contudo, o tempo o transformou em um homem emocionalmente fechado e de comportamento frio.



Por trás de sua concepção, o diretor de criação **Neil Druckman** idealizou Joel como um homem arrasado pela perda da filha no passado, adquirindo uma personalidade dura, ainda que por breves momentos transpareça certa moralidade. A atuação ficou por conta do ator **Troy Baker**, que conseguiu passar exatamente essa ideia para o personagem e elevá-la a pontos de inflexão, quando decisões

morais e éticas são capazes de romper os limites da civilidade, ou quando o coração de pedra de Joel amolece em virtude de sua relação com Ellie. Na dublagem brasileira, sua voz ficou a cargo de **Luiz Carlos Persy**, profissional de longa data e conhecido por dezenas de trabalhos, entre eles a voz de Lex Luthor na animação Liga da Justiça, o personagem V, em V de Vingança, e o vilão Voldemort na saga Harry Potter.



De certa forma, Tess consegue manter no chão a personalidade de Joel no início do game. De comportamento forte e capaz, ela também é uma sobrevivente que passou por situações extremas para chegar até onde chegou. Semelhante a Joel, ela busca garantir a sobrevivência como contrabandista e, certo dia, leva a Joel a proposta de um novo trabalho que pagaria muito bem: transportar uma garota a pedido dos **Vaga-Lumes**, grupo miliciano antagonista às autoridades responsáveis pelas zonas de quarentena.

No decorrer da história, o que vemos é uma evolução paulatina no relacionamento entre Joel e Ellie, até então considerada apenas uma carga de viagem. Ao descobrir que a garota é imune aos efeitos do Cordyceps, Joel entende o objetivo dos Vaga-Lumes em querer levá-la até um laboratório em Salt Lake City para iniciarem o desenvolvimento de uma possível cura. É durante essa viagem que Joel passa enxergar na ingenuidade e pureza de Ellie os traços de sua filha Sarah. Aos poucos, o homem que sobreviveu ao caos se torna novamente o pai que deveria ter sido no passado. Este espírito protetor em relação à Ellie fica evidente em determinadas situações do game.



Este espírito protetor em relação à Ellie fica evidente em determinadas situações do game

Uma delas é quando eles encontram outros dois sobreviventes, **Henry** e **Sam**, e veem de perto o sofrimento causado após o garoto ser infectado e precisar ser morto pelo próprio irmão, que comete suicídio logo em seguida. Encerrava-se aí o fio que mantinha Henry vivo naquele mundo caótico. Ser obrigado a matar o próprio irmão para evitar vê-lo transformado foi além do que coração e mente poderiam suportar.





Outra situação é quando Joel e Ellie discutem no acampamento de Tommy, após Joel pedir para que o irmão assumisse seu lugar para escoltá-la até o laboratório de Salt Lake City, abrindo uma crise emocional que só acabaria quando ele mesmo decidiu continuar acompanhando a garota. Tais situações moldam a relação dos personagens de modo a unificá-los como pai e filha. Tommy também reluta em atender o desejo de Joel, já que tem sua família constituída no acampamento, e arriscar sua vida nessa missão seria demais para ele.

Finalmente, ao chegarem ao laboratório em Salt Lake City, mais uma decisão questionável toma conta de Joel. Para conseguir a cura, os cientistas comandados por Marlene, a líder dos Vaga-Lumes, precisariam submeter Ellie a um procedimento cirúrgico pelo qual a garota não sobreviveria. É aqui que vemos o lado paterno de Joel desafiar a lógica da salvação. De que adiantaria salvar a humanidade se Ellie morresse?

Ao deixar o laboratório com Ellie nos braços e os cientistas mortos para trás, juntamente com o cadáver de Marlene, Joel a leva para longe dali, sem saber ainda o que fazer após o incidente. Ele mente para Ellie sobre o fim da busca dos Vaga-Lumes por uma vacina, embora o grupo já tivesse informações sobre outros casos de imunidade semelhantes ao da garota. Seja vilão ou herói, a resposta fica para o jogador. Para salvar a humanidade, você abriria mão da vida de sua filha? Joel decidiu que não.

Joel foge com Ellie do hospital



ELLIE

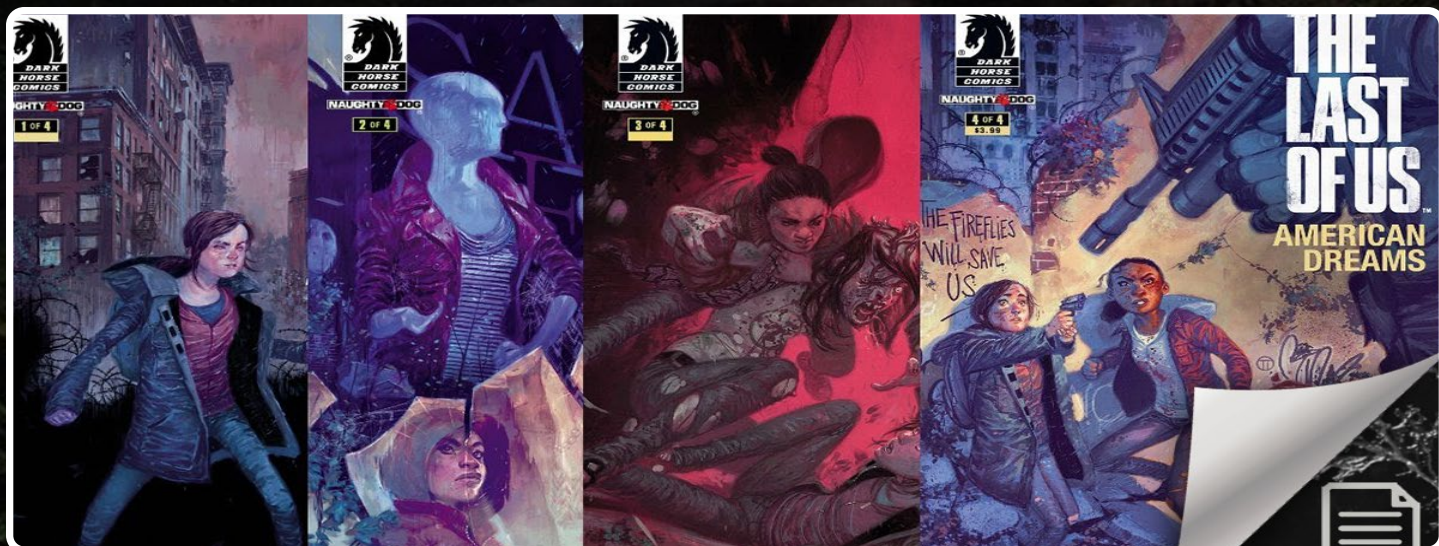
Aos 14 anos de idade no primeiro jogo, Ellie faz parte de uma geração nascida após o surto do Cordyceps, sem nunca ter vivenciado o mundo como era antes.

A inocência e imaturidade da jovem transparecem continuamente em *The Last of Us* a cada situação de jogo. Seu deslumbre ao encontrar locais e objetos em meio às ruínas das cidades andam de mãos dadas a uma série de questionamentos direcionados a Joel sobre como era a vida da sociedade em uma época que não existe mais.

Órfã, com passagem por vários abrigos, bem como uma escola militar dentro da zona de quarentena, o sonho de Ellie é conhecer “o mundo lá fora”, embora a vida difícil da infância também a tenha preparado para situações adversas. Ela conhece os efeitos físicos e sociais daqueles que são infectados, assim como a forma com que os militares realizam o patrulhamento e a eliminação das vítimas do fungo.



Em meio a esse cenário, Ellie conhece Riley, outra adolescente, dois anos mais velha, também fruto do mundo pós-apocalíptico e cujo sonho é deixar a zona de quarentena. Juntas, elas partem em uma jornada rumo ao desconhecido. Parte dessa história é contada em *The Last of Us: American Dreams*, uma série de histórias em quadrinhos escritas pelo próprio diretor de criação do game, Neil Druckman.



O restante da relação entre as adolescentes está na expansão Left Behind de The Last of Us, abrangendo fatos anteriores ao game principal e posteriores aos quadrinhos. É nesse capítulo da história que ocorre o ataque de infectados que acaba ferindo as duas garotas. Ellie passa seus últimos momentos com Riley, acreditando na morte certa. Sua dor aumenta ao constatar que Riley havia falecido, enquanto ela não sofreu os efeitos da contaminação. A

jovem é encontrada por Marlene, a líder dos Vaga-Lumes, que vê na garota uma chance de cura para a humanidade.

Para Ellie, buscar a cura é uma forma de amenizar o sofrimento pela morte de Riley. Sua inocência perante o mundo relaciona-se com um fortalecimento emocional para seguir em frente. É essa determinação que a leva a encontrar Joel nos eventos de The Last of Us.



Conceitualmente, a criação de uma personagem como Ellie focou-se em estabelecer, física e emocionalmente, uma menina que apresentasse equilíbrio entre a juventude inocente para desenvolver uma relação com Joel, bem como uma personalidade forte que a preparasse para lutar pela sobrevivência.

Coube à atriz Ashley Johnson interpretar a protagonista e os resultados foram surpreendentes. Na dublagem brasileira, a garota recebeu a voz de Luiza Caspary, cantora e compositora que também atuou no RPG Child of Light.



Ao longo da jornada, Ellie reinterpreta o papel de Joel, de um amargurado e frio contrabandista para uma figura paterna, depositando nele a confiança para aprender mais sobre o velho mundo. Mais que isso, a relação aprofunda-se ao nível de ambos fazerem qualquer coisa para salvar um ao outro em momentos difíceis.

Uma das passagens mais perturbadoras de Ellie em *The Last of Us* é justamente o momento em que Joel está debilitado e a garota precisa encontrar medicamentos, quando é abordada por David, o líder de um grupo de canibais. Inocência e instinto de sobrevivência alternam-se em Ellie nesse momento. A aparente solidariedade de David transforma-se numa emboscada. Lutando pela vida, a garota consegue desvencilhar-se e o mata brutalmente com uma machete.

O episódio a transforma psicologicamente. Em vez da menina falante e curiosa, apenas silêncio. É Joel quem assume o papel de instigador de diálogos para confortá-la. Do ponto de vista da luta pela vida, há razão nas atitudes do canibal, assim como também há na reação de Ellie. As situações do jogo expõem os limites da humanidade para sobreviver.

Um limite que Ellie estava disposta a ultrapassar em busca da cura. E que Marlene também estava disposta a pagar quando Joel enfim chega ao laboratório com a garota. No entanto, o final do game revela o desespero de um personagem que conseguiu novamente assumir um papel de pai ao deparar-se com a morte condicionada da garota que havia transformado sua vida.

Assim, mais uma vez a inocência de Ellie aflora-se, pois ela fica sem saber o que de fato levou Joel a tirá-la do laboratório, tomando como verdade a versão contada pelo protagonista e deixando para trás suas próprias convicções. Uma mentira para salvar uma vida ou uma mentira que condenou o mundo? Para Ellie, o que importou mais naquele momento foi continuar ao lado de Joel. **B**



Guia N-Blast

Super Smash Bros. Ultimate e 30 Anos de aventuras

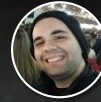
Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO
Google™ play




BAIXAR NO
Google™ play

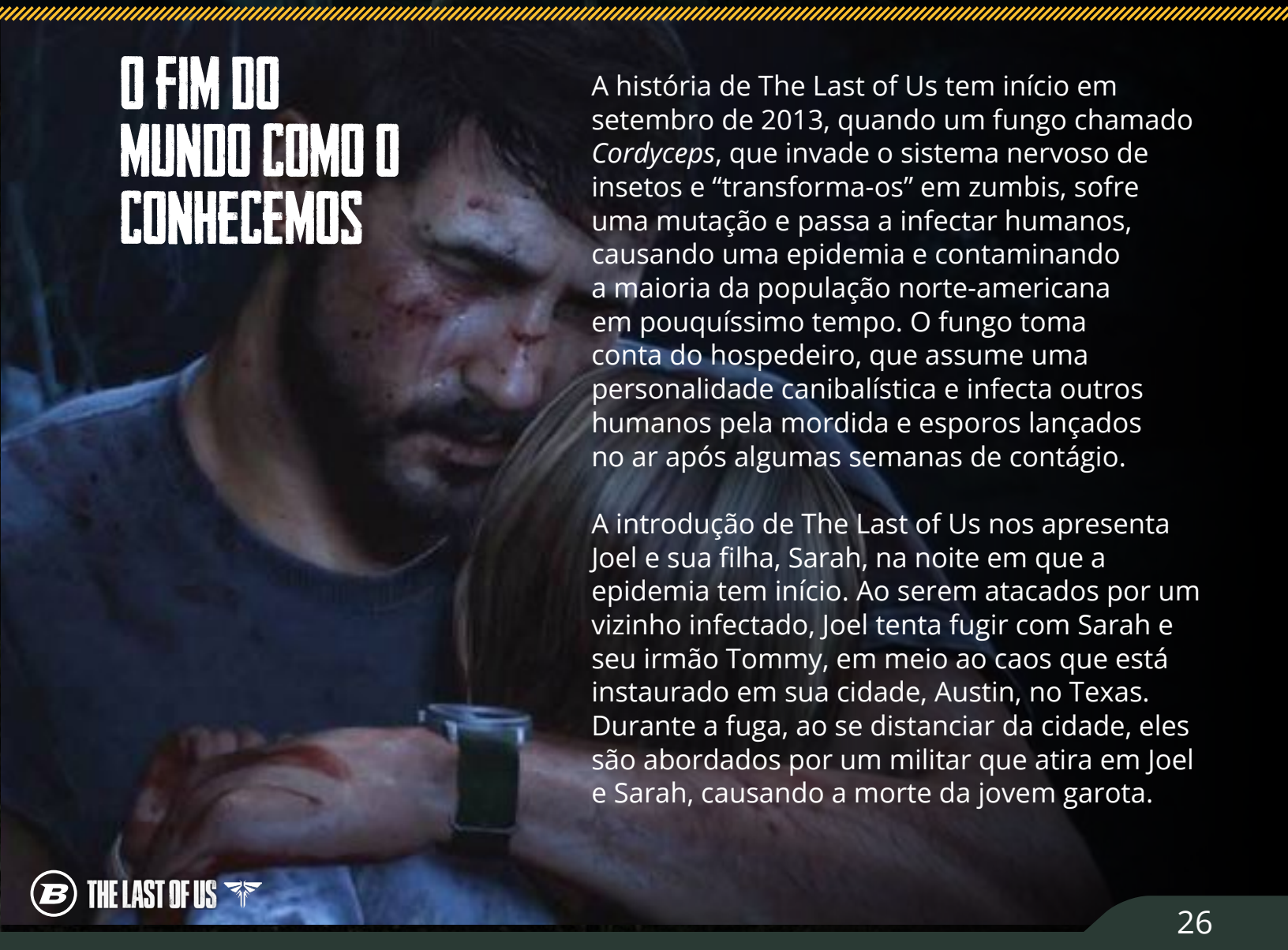
por *Nycolas Medeiros**Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Leandro Alves*

THE LAST OF US PART II: CONHEÇA OS INIMIGOS E FACÇÕES DA NOVA HISTÓRIA DE ELLIE E JOEL

Em 2011 foi anunciado o jogo que se tornaria um dos mais importantes na indústria dos videogames. Desenvolvido pela **Naughty Dog**, mesma responsável pela franquia **Uncharted**, **The Last of Us** foi lançado em 14 de junho de 2013, exclusivamente para PS3 e com versão remasterizada para PS4 pouco tempo depois. O game, de ação/aventura e sobrevivência, mostra a jornada de uma dupla em um mundo pós-apocalíptico e foi vencedor de centenas de prêmios online e nos principais eventos, em categorias técnicas, de enredo, elenco e muitas outras.

A close-up shot of Joel from The Last of Us, aiming a bow with a wooden arrow. He is wearing a dark, worn jacket and has a serious expression. The background is dark and blurry, suggesting an indoor setting.

Em dezembro de 2016 foi anunciada a sequência da franquia, intitulada **The Last of Us Part II**. Por meio de trailers e vídeos de *gameplay* divulgados desde sua revelação, fomos apresentados a novos tipos de facções, infectados e inimigos que Ellie e Joel deverão enfrentar em sua nova aventura. Confira aqui, em detalhes, as ameaças que te aguardam em um dos jogos mais esperados de 2020. **Este texto pode conter spoilers de The Last of Us.**

A close-up shot of Joel and Sarah from The Last of Us. Joel is in the foreground, looking down with a somber expression. Sarah is behind him, her head resting on his shoulder. Both have visible injuries and blood on their faces. The lighting is dim and blue-toned.

O FIM DO MUNDO COMO O CONHECEMOS

A história de The Last of Us tem início em setembro de 2013, quando um fungo chamado *Cordyceps*, que invade o sistema nervoso de insetos e “transforma-os” em zumbis, sofre uma mutação e passa a infectar humanos, causando uma epidemia e contaminando a maioria da população norte-americana em pouquíssimo tempo. O fungo toma conta do hospedeiro, que assume uma personalidade canibalística e infecta outros humanos pela mordida e esporos lançados no ar após algumas semanas de contágio.

A introdução de The Last of Us nos apresenta Joel e sua filha, Sarah, na noite em que a epidemia tem início. Ao serem atacados por um vizinho infectado, Joel tenta fugir com Sarah e seu irmão Tommy, em meio ao caos que está instaurado em sua cidade, Austin, no Texas. Durante a fuga, ao se distanciar da cidade, eles são abordados por um militar que atira em Joel e Sarah, causando a morte da jovem garota.

Após uma introdução forte e emocionante, a história do jogo avança 20 anos e mostra um país devastado pelo *Cordyceps*, no qual os sobreviventes restantes vivem em zonas de quarentena e isolamentos independentes. Joel, que é o personagem controlável na maior parte do jogo, tornou-se um contrabandista, pessoa que realiza tarefas de entregas fora das zonas seguras em troca de suprimentos. Ele e sua parceira contrabandista arranjam um serviço de levar a jovem Ellie para os Vaga-Lumes, grupo

rebelde que se opõe às autoridades atuais e suas táticas de contenção. Durante uma revista de soldados, Joel e Tess descobrem que Ellie foi mordida há três semanas, mas a infecção não se espalhou, tornando Ellie imune ao fungo e uma esperança da cura pesquisada pelos Vaga-Lumes. Ao chegar em Boston, o grupo percebe que membros da rebeldia foram mortos e Tess confessa que foi mordida por um Infectado, ficando para trás para que Joel cumpra a tarefa e entregue Ellie aos Vaga-Lumes.



E assim começa a aventura de Joel e Ellie em *The Last of Us*, atravessando os Estados Unidos para encontrar o grupo rebelde. O enredo tem como foco não apenas a sobrevivência de Joel e Ellie, mas a relação de pai e filha construída pela dupla durante toda a história. *The Last of Us Part II* está quase chegando para nos mostrar as consequências do final do primeiro jogo no relacionamento de Joel e Ellie, após cinco anos, além de apresentar uma nova aventura protagonizada pela jovem sobrevivente.



SOBREVIVENDO AO PÓS-APOCALIPSE

Apesar de serem a principal ameaça, os “zumbis” não são o único problema que Joel e Ellie deverão enfrentar em sua jornada. Facções e grupos de sobreviventes são inimigos comuns durante a aventura e, em sua maioria, devem ser finalizados com furtividade para economizar recursos, que são bastante escassos no jogo.

OS INFECTADOS

Aqueles que são transformados, seja por conta de mordida ou inalação de esporos, são chamados de Infectados. Um Infectado pelo *Cordyceps* passa por alguns níveis de transformação conforme o passar dos dias, com cada nível sendo mais perigoso e desafiador que o anterior. Estes são os tipos de Infectados que encontramos durante o jogo:

CORREDORES:

o primeiro nível de transformação é o Corredor, que tem início até dois dias após a contaminação do *Cordyceps*. Os Corredores ainda têm características físicas próximas à condição humana, mas com visão comprometida e sem inteligência. Eles podem ser abatidos por enforcamento e combate corpo-a-corpo, sem uso de armas.

PERSEGUIDORES:

o segundo nível de infecção do fungo é chamado de Perseguidor, que pode acontecer em até um mês após a contaminação. Os Perseguidores têm parte de seu rosto tomado pelo fungo e visão ainda mais deteriorada, elevando sua audição. Eles possuem mais inteligência na perseguição de presas e são mais fortes que os Corredores. Apesar de poderem ser derrotados no combate corporal, a melhor opção é eliminá-los com furtividade.

ESTALADORES:

os Estaladores consistem na terceira fase de transformação do *Cordyceps* e ocorre até um ano após a infecção. Os Estaladores levam esse nome pelo barulho característico que fazem, e possuem toda a cabeça tomada pelo fungo. Eles perdem completamente a visão, mas tem sua audição ainda mais aprimorada, lhes permitindo usar um radar sonoro para identificar possíveis vítimas. Eles possuem muito mais força que as formas anteriores e, caso te agarrem sem que você tenha uma faca para escapar, causam morte instantânea. A melhor forma de combate contra os Estaladores é com armas de curto alcance, como a escopeta, ou ataque furtivo utilizando uma faca para finalização.



VERME:

o último estágio da transformação é o Verme, que tem todo seu corpo coberto pelo fungo, ganhando uma espécie de armadura que torna-o mais resistente. Apesar de lento, ele consegue lançar bombas de esporos, tornando-se um grande desafio em ambientes mais apertados, além de garantir a morte de uma vítima que agarrar. Lança-chamas e molotovs são as armas mais eficazes para derrotar o grandão.



INIMIGOS HUMANOS

MILITARES:

os Soldados Militares realizam a segurança dentro e em torno de zonas de quarentena, e atuam em um formato de ditadura.

CACADORES:

um grupo de sobreviventes que se mantém fora de zonas de quarentena e eliminam qualquer pessoa que passa em seu caminho para conseguir suprimentos. São pessoas que viviam nas zonas de quarentena abandonadas pelos Militares. Joel e Ellie confrontam os Caçadores durante sua passagem por Pittsburgh.

CANIBAIS:

liderados por David, os Canibais são a ameaça enfrentada por Ellie durante o inverno de 2033. Eles sequestram pessoas e usam sua carne como alimento. O confronto entre David e Ellie é um dos momentos mais marcantes do jogo.

VAGA-LUMES:

o grupo rebelde, liderado por Marlene e que luta contra o governo e busca a cura para a doença, torna-se um inimigo de Joel nos momentos finais do jogo. Ao chegarem à sede dos Vaga-Lumes, Ellie é preparada para a cirurgia e Joel, preso, descobre que a garota morrerá no procedimento. O protagonista foge de sua cela e enfrenta toda a facção para salvar Ellie e retirá-la do local.

NOVAS AMEAÇAS NOS AGUARDAM EM PART II

Desde seu anúncio na Playstation Experience em 2016, Neil Druckmann, roteirista da franquia, e sua equipe na Naughty Dog revelaram algumas informações sobre o enredo e a jogabilidade de The Last of Us Part II. Cinco anos após os acontecimentos do primeiro jogo, novas facções surgiram e os Infectados ganharam mais um nível de transformação. Estes são os novos inimigos que conhecemos até agora em Part II:

TÔPEGOS:

a nova fase de mutação do fungo tornará a jogabilidade e os confrontos com Infectados muito mais desafiadores. Por conta de grandes bolhas espalhadas por todo seu corpo, o Trôpego pode lançar uma nuvem de gás ácido no ar que, além de causar dano, compromete a visão de Ellie, deixando-a vulnerável à ataques de outros Infectados.

FRENTE DE LIBERAÇÃO WASHINGTON:

ainda sabemos pouca coisa sobre um dos novos grupos de The Last of Us Part II. Também conhecida por "Lobos", a facção está baseada em Seattle, lugar que já foi uma zona de quarentena, e não recebe bem pessoas que são de fora de sua região.

CAES DE GUARDA:

os Lobos utilizam cães de guarda para farejar invasores e inimigos, o que os torna uma grande adição ao *gameplay* e mais um desafio para Ellie. Além de poderem atacá-la, os cães conseguem sentir o cheiro de Ellie e alertar os Lobos que há alguém por perto e sua localização, complicando a furtividade, o que é tão predominante em *The Last of Us*.

SERAPHITES:

aparentemente os maiores inimigos de Ellie em *The Last of Us Part II*, os Seraphites são uma facção religiosa extremista que sacrificam não-membros e desertores que estão "cheios de pecados" em uma espécie de ritual. Seguindo um estilo padronizado, os homens possuem cabeça raspada, as mulheres usam um penteado em forma de coroa e todos possuem o *Glasgow Smile*, que são cicatrizes nos rostos em forma de sorriso. A real intenção do grupo ainda é um mistério.

Apesar de ter sofrido dois adiamentos, *The Last of Us Part II* promete ser um dos maiores lançamentos do ano. Agora que já sabemos um pouco sobre os perigos que nos aguardam, nos resta esperar o dia em que Ellie deverá enfrentar enormes desafios em sua mais nova jornada atrás de vingança. **B**

Leve a **Revista GameBlast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por Hadan Felipe Porfírio

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Leandro Alves

NEIL DRUCKMANN: A MENTE POR TRÁS DE THE LAST OF US

O mundo todo conhece **The Last of Us** (PS3/PS4) e aguarda ansiosamente por **The Last of Us Part II** (PS4), no entanto, alguns jogadores ainda ignoram o responsável pela coordenação de ambos os títulos e considerando que é um dos grandes responsáveis pelo sucesso desses jogos, nada mais justo do que dedicarmos nossa atenção à pessoa de Neil Druckmann, inclusive no que se refere à ideia de inclusão do *Cordyceps*, o fungo que causa a mutação em humanos em *The Last of Us* e que existe no mundo real.

UM POUCO SOBRE DRUCKMANN

Nascido em 5 de dezembro de 1978 em Israel, viveu em seu país de origem até os 12 anos, quando se mudou com seus pais para os Estados Unidos em 1989, se formando em Ciência da Computação na Universidade Carnegie Mellon.

Admitido na **Naughty Dog**, assumiu a função inicial de estagiário, tornando-se programador em 2004 e participando nos títulos **Jak 3** e **Jak X: Combat Racing**. Em seguida, atuou como projetista

em **Uncharted: Drake's Fortune** e **Uncharted 2: Among Thieves**. Seu bom desempenho na franquia **Uncharted** alavancou sua carreira, tornando-o responsável pela direção de criação e roteiro de **The Last of Us**. Diante do sucesso do título, foi mantido nas funções em **Uncharted 4: A Thief's End** e, finalmente, em **The Last of Us Part II**.

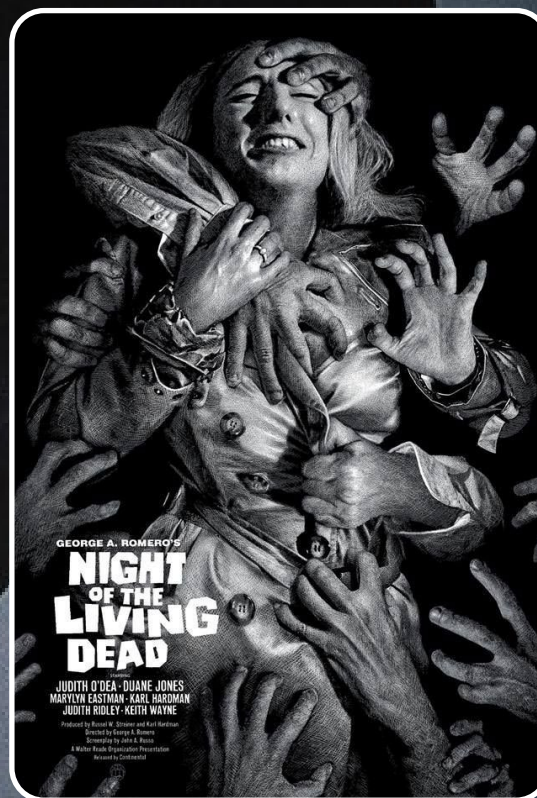
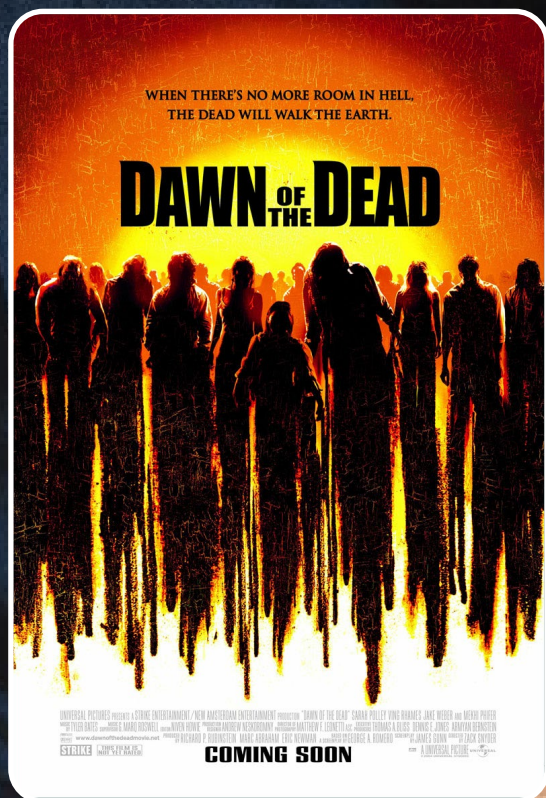
Não por acaso, Neil Druckmann ainda participou da produção das HQs

Uncharted: Eye of Indra, A Second Chance at Sarah e *The Last of Us: American Dreams*. Em razão de seus ótimos trabalhos, recebeu diversos prêmios, incluindo um da *Academy of Interactive Arts & Sciences* (que possui em seu Hall nomes como Shigeru Miyamoto, Hinoboru Sakaguchi, Will Wright, John Carmack, Yu Suzuki, dentre outros), dois BAFTA, dois *Writers Guild of America Award* e um TGA, em razão de *A Thief's End*, dentre outros prêmios.

O MÉTODO CRIATIVO

Como programador e roteirista, Druckmann possui conhecimento em ambas as esferas: a criativa, propriamente dita, e as limitações e possibilidades que a equipe de desenvolvimento possui em comparação ao que está no *script*, mencionando tal aspecto em uma entrevista de 2016 à rádio 89.3KPCC, da Califórnia. E mesmo com o enredo em mente, o diretor destaca sempre em suas entrevistas que algo que sempre lhe chama a atenção é a profundidade dos personagens nas histórias que aprecia, mencionando como exemplos de trabalhos que admira quadrinhos como *Sin City*, *Preacher* e *Y: The Last Man*, além de citar jogos como *Space Quest* e *The Secret of Monkey Island* como alguns de seus favoritos, em razão de focarem tanto o enredo quanto os personagens.

Na mesma entrevista, revela que o conceito sobre **The Last of Us** surgiu anos antes de integrar a equipe da Naughty Dog. Segundo Druckmann, um de seus professores de faculdade era um amigo próximo de George Romero (responsável por *The Dawn of the Dead* e *Night of the Living Dead*) e tinha um projeto para que os acadêmicos remetessem ideias de jogos para Romero, cujo projeto escolhido seria trabalhado por um semestre em conjunto com ele. Inicialmente, a ideia de Druckmann fazia referência a um policial que perderia sua filha e, de alguma forma, conheceria uma adolescente com a qual teriam de atravessar o país juntos, desenvolvendo algum vínculo entre si. Em dado momento, o personagem estaria tão ferido que a própria garota assumiria o protagonismo até que ele se recuperasse.




Na época, George Romero escolheu um projeto completamente diverso do apresentado por Druckmann, o que o levou a dizer que foi o “primeiro fracasso” do projeto. Algum tempo após, Neil elaborou uma série de quadrinhos desenhada por ele mesmo, com a mesma narrativa, que fora rejeitada pelas editoras para as quais a remeteu, sendo então o “segundo fracasso”. Diante do sucesso de Uncharted 2 (muito em razão de seu trabalho como projetista do jogo), a Naughty Dog outorgou carta branca para que sua equipe desenvolvesse o que bem entendesse, sendo esse o momento em que ele apresentou o conceito do que se tornaria The Last of Us.

Um dos aspectos que o diretor destaca é a atuação de Ashley Swidowski, a principal artista conceitual da equipe, que sempre retoma a possibilidade de inserção de minorias étnicas ou sexuais no enredo — algo que Druckmann admira, diante da necessidade de contrapor seu ponto de vista como “homem heterossexual e cristão, embora seja judeu”, em suas próprias palavras.

A photograph of George Romero, an older man with grey hair and a beard, wearing large black-rimmed glasses, a blue button-down shirt, and a dark jacket. He is pointing his right index finger towards the camera. A lanyard with a badge is visible around his neck.

GEORGE ROMERO

A close-up photograph of a dark, textured fungus with several long, thin, black, hair-like stalks extending upwards. The fungus is growing on a green leaf.

OPHIOCORDYCEPS UNILATERALIS, O FUNGO DO GRUPO CORDYCEPS QUE EXISTE NO MUNDO REAL

Embora The Last of Us se trate de um título voltado ao enredo, cuja centralidade nas relações humanas seja o enfoque em lugar da catástrofe mundial, é fato que não se pode desprezar as origens daquilo que causou a crise no mundo do jogo.

Segundo o enredo, o planeta se viu diante da maior crise de sua história, quando em 2013 a Infecção Cerebral do *Cordyceps* desenvolveu uma pandemia incontrolável, culminando em 2033, com a extinção de 60% da população mundial e a submissão dos sobreviventes em zonas de quarentena, comandadas pelas Forças Armadas, diante das quedas dos governos típicos.



O *Cordyceps*, principal causador do desastre, existe no mundo real e constitui mais de 400 espécies de fungos — todas elas parasitas. As principais vítimas costumam ser insetos e artrópodes, contudo, outros fungos também podem ser dominados pelo *Cordyceps*.


A premissa de *The Last of Us* segue diante da possibilidade de que humanos pudessem se tornar hospedeiros dos tais fungos, como eles reagiriam a isso e em como isso alteraria sua estrutura física e mesmo de convivência. Com base nas experiências observadas nos insetos e artrópodes afetados, para fins meramente criativos, a equipe da **Naughty Dog** decidiu que os humanos também teriam reposição de seu tecido corporal, com partes dos fungos os substituindo e os controlando.






O meio de transmissão, no entanto, se daria por contato aéreo (mediante a aspiração dos esporos emitidos pelos fungos) ou absorção de fluidos corporais. A partir desse momento, o parasita levaria de um a dois dias para que atingisse o cérebro do hospedeiro e iniciasse as respectivas alterações.

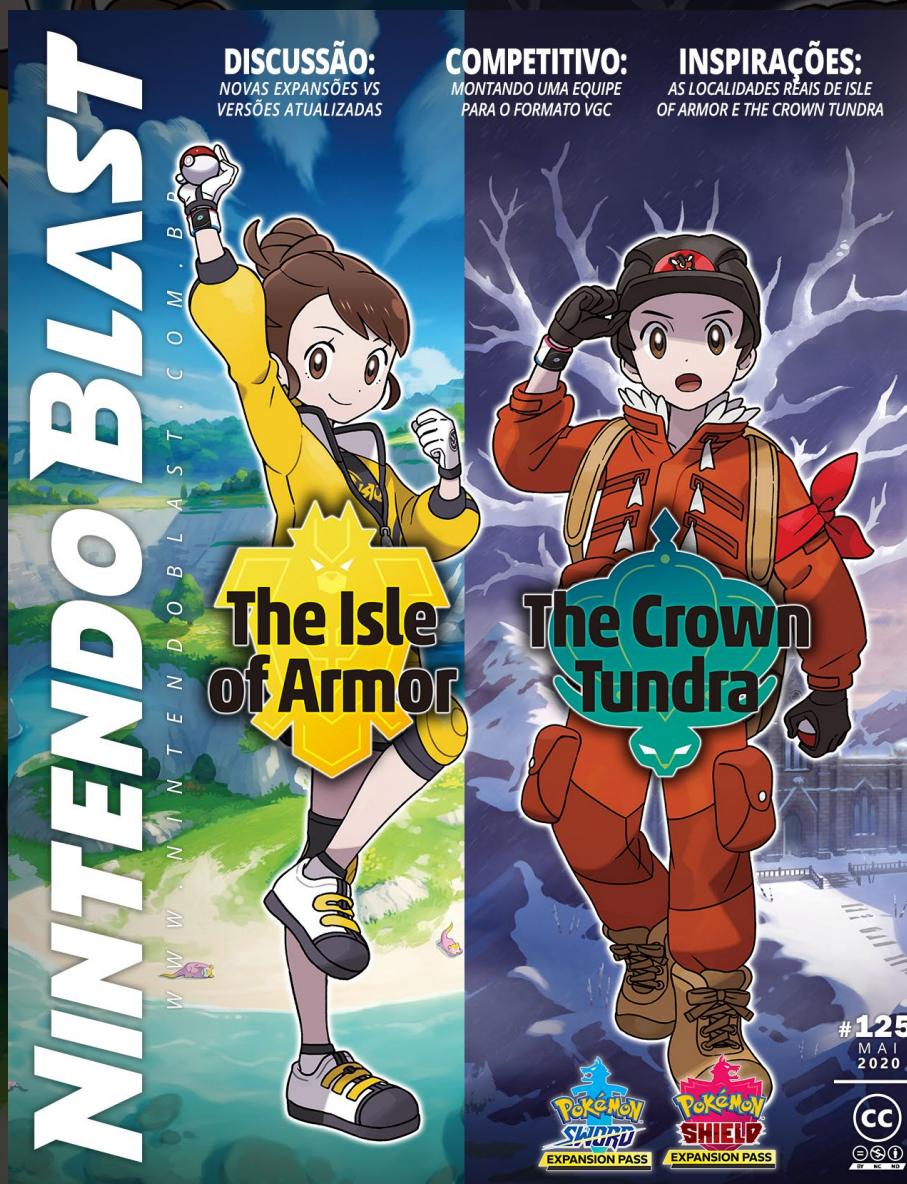
Para deixar bastante claro ao leitor: a possibilidade de contaminação humana pelo *Cordyceps* é nula, não apenas pela diferença de temperatura corporal entre nós e insetos, como também em razão de nosso sistema imunológico ser consideravelmente mais complexo e desenvolvido.

A close-up, black and white portrait of Neil Druckmann, the director of The Last of Us. He is looking directly at the camera with a serious expression. He has a beard and mustache. The background is dark and out of focus.

Diante dessa informação, a pergunta mais interessante talvez seja: como Neil Druckmann chegou a decidir pela inserção do *Cordyceps* em *The Last of Us*? Segundo o diretor, a ideia surgiu após assistir um documentário da BBC chamado *Planet Earth*, que tratava justamente sobre os efeitos do fungo *Cordyceps*. Para ele, o destino de um indivíduo em um jogo de horror seria pior do que a morte, já que sua mente ainda estaria lá, mas sem qualquer controle ou poder sobre seu corpo. 

Revista Nintendo Blast 125

Neste mês, a Revista Nintendo Blast traz tudo o que sabemos sobre a expansão de Pokémon Sword/Shield!



Ainda nessa edição, confira como montar a sua equipe para o formato VGC, uma discussão sobre versões atualizadas e Expansões e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista