

# GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST.COM.BR

## TOP 10:

ATUAÇÕES MAIS MARCANTES DE ASTROS DE HOLLYWOOD NOS GAMES

## REVOLUÇÃO:

REVOLUÇÃO FUTURISTA: O GÊNERO CYBERPUNK NOS GAMES

## CYBERPUNK 2.0.2.0:

O RPG QUE DEU ORIGEM AO FAMIGERADO GAME CYBERPUNK 2077

# CYBERPUNK

2077

#57  
NOV  
2020



## 2077 está próximo!

Depois de alguns adiamentos, **Cyberpunk 2077** está perto de seu lançamento e promete fechar a geração em grande estilo: contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa **Cyberpunk 2.0.2.0.**, no qual o game foi inspirado. O título da **CD PROJEKT RED** não foi o primeiro desse estilo: apresentamos o **gênero Cyberpunk** e como ele foi representado nos diversos jogos até hoje. E você lembra que o **Keanu Reeves** participará do game? listamos outras dez celebridades que foram marcantes nos videogames. Boa leitura! - **Alberto Canen**



DIRETOR EDITORIAL  
Alberto Canen

## 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



#### REDAÇÃO

Hadan Felipe  
João Pedro Boaventura  
Renan Rossi  
Tiago R. Herrmann



#### REVISÃO

Davi Sousa  
Icaro Sousa  
Ives Boitano  
Vladimir Machado



#### DIAGRAMAÇÃO

Daniel Oliveira  
Leandro Alves



#### PRÉVIA

# 03

Cyberpunk  
2077 (Multi)



#### REVOLUÇÃO FUTURISTA

# 24

O gênero  
Cyberpunk  
nos games



#### CYBERPUNK 2.0.2.0.

# 34

O RPG que  
deu origem ao  
famigerado game



#### TOP 10

# 45

As mais marcantes de  
astros de Hollywood  
nos games



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!



PC

PS4

PS5

XBO

XSX

STADIA

por **Tiago R. Herrmann**

Revisão: Icaro Sousa

Diagramação: Leandro Alves

# CYBERPUNK

2077

A famosa estética *cyberpunk* já é popular entre o gênero de ficção científica e engloba distopias marcadas pelos avanços tecnológicos dentro de um contexto político, social e econômico. Com base neste conceito e prometendo marcar o final da geração, a CD Projekt RED, estúdio polônes responsável por *The Witcher 3: Wild Hunt* (Multi) nos transporta até uma metrópole futurista chamada Night City que é dominada por megacorporações obcecadas por poder, glamour e biomodificações. Prepare-se para encarar um ambicioso RPG de ação em mundo aberto ambientado no ano de 2077 e que oferece uma proposta inédita com opções de escolhas e customizações.

## Seja um mercenário urbano com implantes cibernéticos

**E**m Cyberpunk 2077 você controlará V, um assassino ou uma assassina de aluguel que se vê em um universo arruinado pela pobreza e onde a maioria das pessoas modifica seus próprios corpos com aprimoramentos cibernéticos para sobreviver. Neste meio caótico, o personagem deverá trabalhar com grandes organizações criminosas para subir na vida, dominar toda a cidade e encontrar um protótipo de implante que carrega a chave da imortalidade.

O passado e a origem de V moldam a narrativa de Cyberpunk 2077 apresentando campanhas alternativas similares as histórias de origem de Dragon Age: Origins (Multi), onde cada escolha possui um local de início e passados diferenciados. Esse sistema é chamado de Lifepaths e se divide em três classes: Street Kid, Nomad e Corp. Em Street Kid ele é um habitante das ruas de Night City e cresceu como um membro de uma gangue que ganha a vida por meio de roubos. Nomad coloca V como um viajante nômade dos Badlands que perdeu seu clã e tenta mudar o destino da sua vida ao ir para a cidade grande. Corp apresenta um passado de luxo, onde V é um executivo do alto escalão das megacorporações que dominam a cidade.



O protagonista será totalmente customizável e o título promete um ambicioso e complexo sistema de criação de personagem, em que será possível definir um gênero, sendo homem ou mulher e atribuir características e opções de customizações como cabelos, tatuagens, roupas e personalização das partes íntimas. O tipo de personagem será de sua conveniência e é possível ter um corpo masculino com peculiaridades femininas como voz ou cabelos por exemplo, embora esse tipo de particularidade possa afetar a percepção por parte dos NPCs.



Existe também um sistema com níveis de habilidades em que você completa missões, ganha experiência e eventualmente sobe de nível. É possível adquirir pontos para aumentar os atributos de V como Corpo, Reflexo, Inteligência, Habilidades Técnicas e "Cool"; os três primeiros equivalem a força, destreza e inteligência, enquanto a habilidade técnica está ligada ao *hacking* e "Cool" a danos críticos e furtividade.



Níveis de habilidades

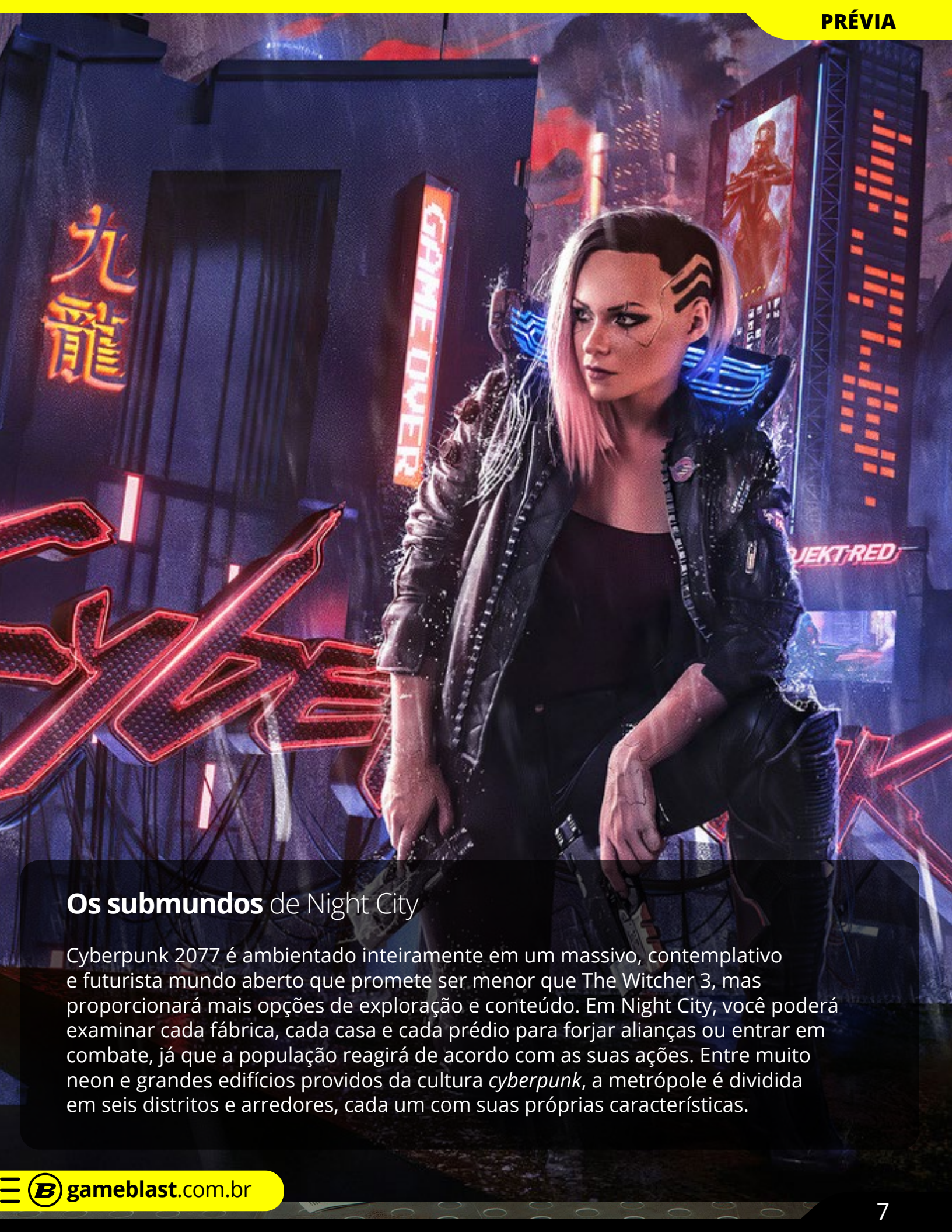
Diferentes categorias de atributos permitem desbloquear vantagens para talentos específicos, sendo que será possível mesclar e combinar essas características para moldar seu próprio estilo de jogo e se especializar em uma das três principais classes: Solo, Techie e Netrunner. Solo é uma classe de mercenários solitários que tem experiência militar, trabalham como pistoleiros, guarda-costas e entram em combates

violentos. Possuem habilidades com proficiência em furtividade, percepção e corrida. Techie é uma classe de engenheiros clandestinos de Night City. Eles consertam, modificam e constroem tecnologias e acessórios cibernéticos, além de trabalharem na fabricação de armas. Netrunner é uma classe de super hackers. Suas habilidades estão relacionadas a vários ramos do *hacking* como programação, eletrônica e cibersegurança.



V também possui dois fatores que determinam suas capacidades: Cyberware e Street Cred. Em Cyberware, o protagonista conta com uma série de implementações cibernéticas, que incluem implantes óticos que oferecem visão térmica e com zoom, braços mecânicos para adquirir força sobrehumana, entre várias outras opções. Street Cred determina a reputação de V pela cidade, ou seja, completar missões e ajudar as pessoas aumenta esse fator, o que implica na diminuição dos preços de acessórios. Existem peças de Cyberware de alto custo em várias lojas espalhadas por Night City e para adquiri-las é preciso um certo score de Street Cred, além de créditos. Alguns comerciantes também oferecem itens exclusivos e descontos de acordo com o dia da semana e em determinados horários, o que amplia a dinâmica de gameplay.

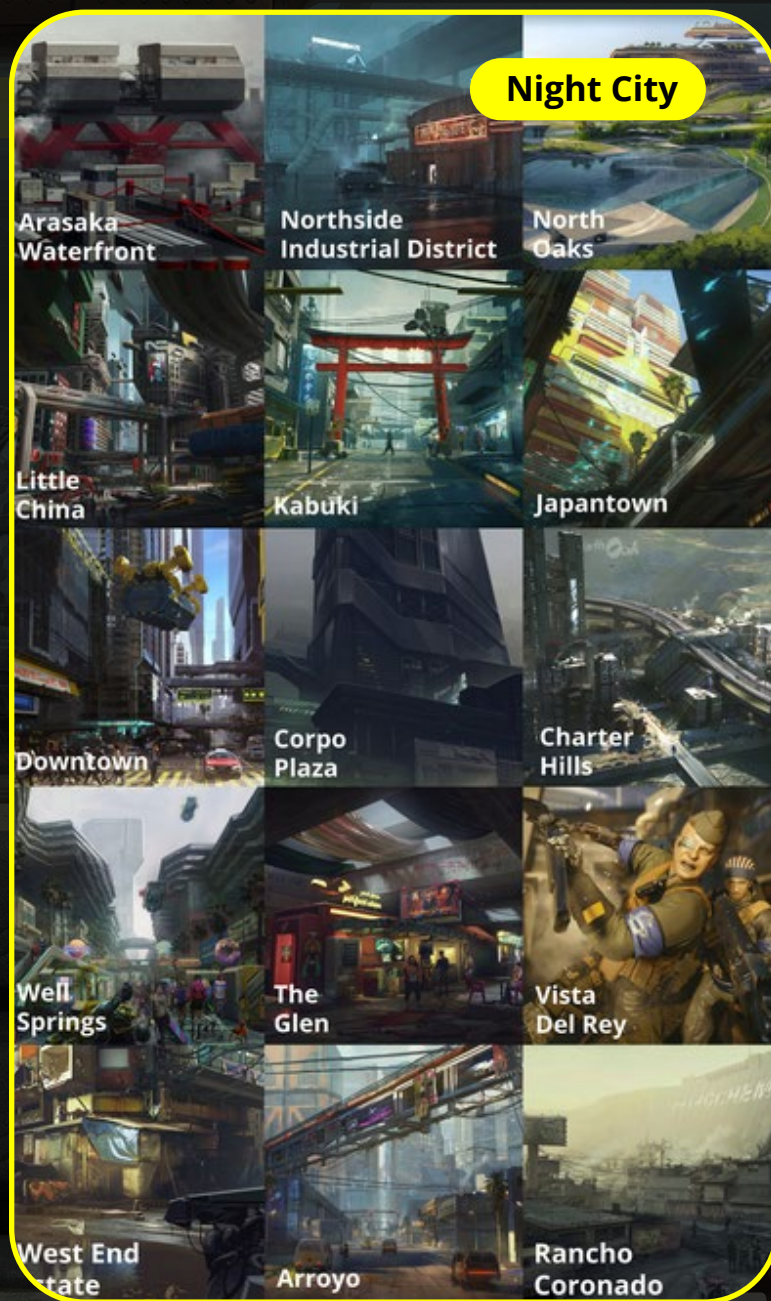




## Os submundos de Night City

Cyberpunk 2077 é ambientado inteiramente em um massivo, contemplativo e futurista mundo aberto que promete ser menor que The Witcher 3, mas proporcionará mais opções de exploração e conteúdo. Em Night City, você poderá examinar cada fábrica, cada casa e cada prédio para forjar alianças ou entrar em combate, já que a população reagirá de acordo com as suas ações. Entre muito neon e grandes edifícios providos da cultura *cyberpunk*, a metrópole é dividida em seis distritos e arredores, cada um com suas próprias características.

- O centro da cidade é a área rica de Night City com construções de luxo, forte presença das megacorporações, repleto dos mais altos arranha-céus e agitada pela exuberante vida noturna;
- Watson é um antigo centro corporativo abandonado habitado por imigrantes, contrabandistas e pessoas afetadas pelo desastre nuclear que atingiu Night City em 2023. O lugar mais movimentado é o bazar de Kabuki que apresenta várias culturas orientais;
- Pacifica é a área mais perigosa de Night City, abandonada pelas autoridades e dominada por gangues. Outrora o destino mais atraente da cidade, no momento está repleta de pobreza. A população acredita que Pacifica ainda pode ser restaurada através de investimentos, mas o Departamento de Polícia declarou que os atuais níveis de criminalidade são catastróficos;
- Westbrook acopla o sub-distrito de Japantown e é onde se encontram as principais áreas de entretenimento de Night City. A rica vida noturna promete qualquer prazer que você possa imaginar e a cultura de rua e de comida irá surpreendê-lo;
- Heywood é o distrito residencial suburbano, assolado pela presença de gangues. Dizem que foi construído sobre o lixo radioativo e o Parque da Reconciliação que ali existe foi estruturado para comemorar o início da nova era corporativa em Night City;
- Santo Domingo é o distrito industrial onde ficam as usinas de energia e fábricas que mantêm Night City funcionando. As amplas vistas panorâmicas e os estilos de vida permitem que seus cidadãos desfrutem de muitas atrações sem a necessidade de ir até o centro;
- Os arredores da cidade são áreas perigosas longe dos prédios de Night City. Abrigam as Fazendas Biotechnica, uma das muitas em todo o planeta.





Cada local apresenta sub-districtos com suas próprias particularidades, regras e estilos de vida e a cidade também é afetada pelos ciclos de dia e noite e variações climáticas que podem alterar a experiência com V. Há quatro estilos visuais que inspiram os habitantes da metrópole: Brega é uma combinação de neon e cromado; Entrópico é um estilo essencialmente caipira; Neomilitar tem design corporativo, substancial e não preza por ostentação;

e Neobrega é utilizada por celebridades e magnatas. As viagens entre os diferentes pontos de Night City podem ser realizadas com veículos comprados legalmente ou roubados. Existem mais de 40 modelos, divididos em cinco categorias: os econômicos são os mais baratos e menos potentes; os executivos são modelos mais caros, com interiores decorados e tecnologia de ponta; os esportivos possuem motores potentes e partes disponíveis para

tunagem; os veículos de carga pesada são caminhões e tanques que podem ser usados para ofensivas; e os hiper carros são veículos de maior qualidade para garantir velocidade, segurança e luxo além de acoplar recursos adicionais como detectores anti-minas e sensores infravermelhos. Também será possível participar de corridas de rua inéditas, fugir da polícia, encontrar carros voadores e utilitários exclusivos de determinados grupos sociais.



Automóveis comprados de um canal específico serão equipados com Inteligência Artificial capaz de detectar e encontrar o personagem em qualquer parte do mapa. A mecânica é similar à de Carpeado de The Witcher 3 e promete oferecer mais imersão aos jogadores.

Existem também diferentes grupos sociais e gangues em Cyberpunk 2077, cada um com seu próprio estilo de vida, território, personalidades exóticas e operações. Grande parte da violência de Night City se deve às rivalidades entre esses grupos que se dizem agentes do controle interno.

- **Os Tyger Claws são gângsteres tatuados com Katanas e sabem arrancar dinheiro de quem busca prazer. Vivem em Japantown no distrito de Westbrook e oferecem serviços ilegais;**

- The Mox é uma gangue administrada por profissionais do sexo, punks, anarquistas e minorias sexuais. Eles levam uma vida inspirada nos costumes de Elizabeth "Lizzie" Borden, falecida dona de uma boate que protegeu seus usuários do abuso e da violência, mas que não era desprovida de negócios obscuros;

# Moxes



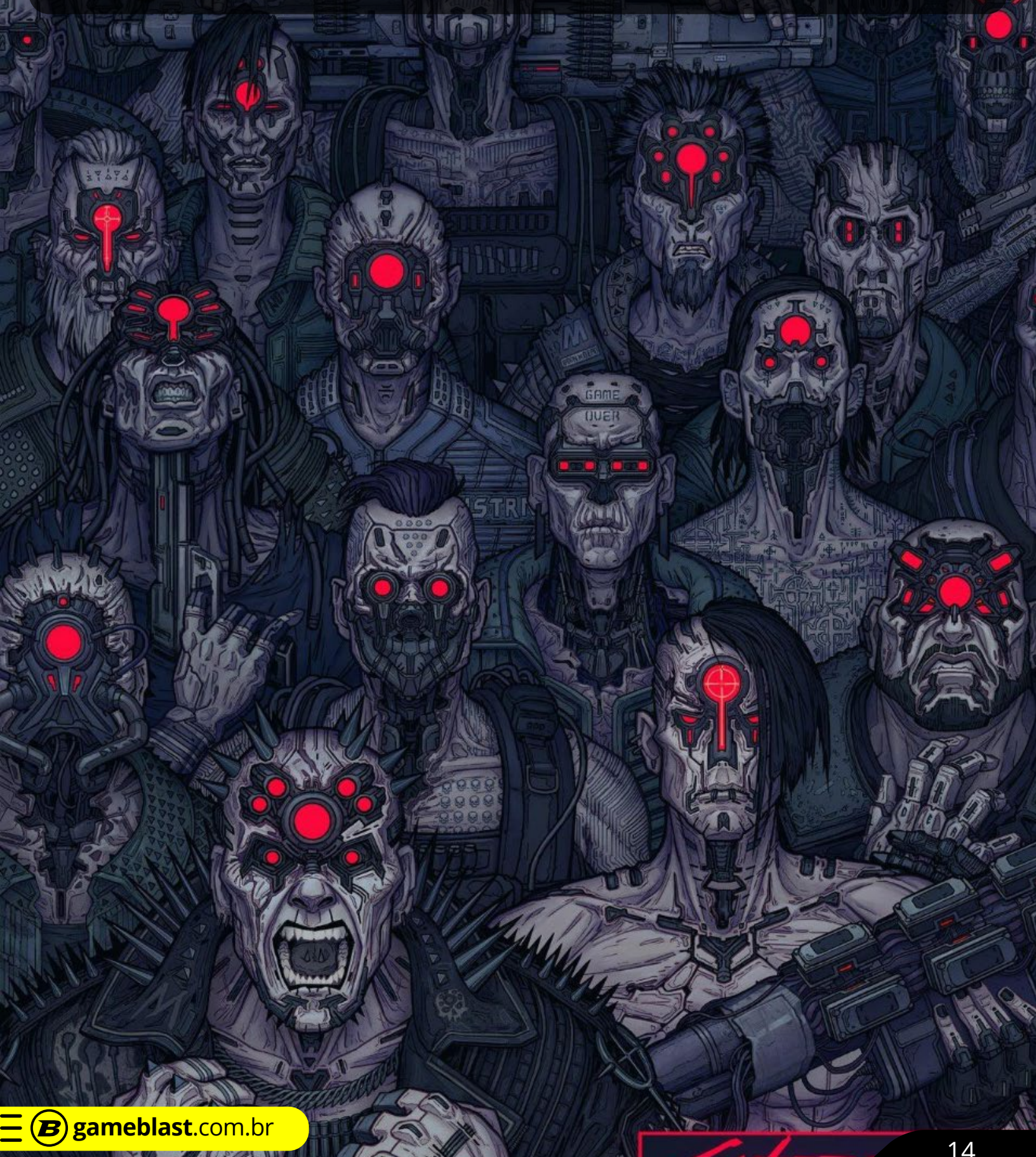
- Os Voodoo Boys são netrunners de elite que usam seu domínio no mundo digital para hackear dados e informações intocáveis. Seu território fica em Blackwall, fora do distrito de Pacífica e eles possuem uma cultura haitiana enraizada;



- Os 6th Street Gang comandam o distrito de Santo Domingo e são egoístas e hipócritas. Pretendiam enfrentar as corporações e as demais gangues de Night City, mas acabaram não optando por isso;



- Os Maelstrom são extremistas que utilizam implementos cibernéticos para realizar assaltos e golpes de alto risco. Estão tentando se tornar mais máquinas que humanos, sem pensar nas consequências;



- Os Valentinovs vivem nas ruas coloridas de Heywood, onde existem santuários dedicados ao seu ídolo Santa Muerte. Lealdade, família e cuidar uns dos outros são os pilares deste grupo;



- Os Animals usam esteroides e suplementos para ganhar massa muscular e intimidar, extorquir e bater em qualquer um que entre em seu caminho.



Cyberpunk 2077 não vai apresentar um mundo alternativo e sim uma versão futurista da nossa própria realidade, desta forma vários elementos atuais estarão presentes no game, como as religiões. De acordo com os desenvolvedores, o cristianismo terá até a sua própria facção dentro deste universo e embora seja suscetível de criar uma polêmica, o estúdio não pretende evitar o assunto. Todas essas comunidades devem criar uma população homogênea, mas

diversificada em Night City, pois os grupos religiosos não são favoráveis aos implantes cibernéticos.

As corporações são os implacáveis governantes de Night City que competem por poder, ganância, corridas armamentistas e são divididas em três organizações principais. A Arasaka comanda Night City com uma fachada elegante e cheia de tecnologia, mas esconde operações ilegais que são realizadas por mercenários. É a corporação mais influente

do mundo, oferecendo serviços nas áreas de segurança corporativa e banco de elite. A Militech é uma das fornecedoras mais importantes do mercado de armas, veículos e equipamentos militares. Ela opera em escala global em missões de defesa, manutenção da paz e construção da nação por meio de sua rede de empreiteiros privados. A Kang-Tao é uma empresa chinesa de rápida ascensão e conhecida pela nova geração de armas inteligentes.



Além dos grandes grupos, existem alguns personagens autônomos: Jackie Welles é um assassino muito habilidoso e parceiro de V; Dex é um dos melhores engenheiros da cidade; Bug é uma das hackers mais habilidosas da história do jogo; e Johnny Silverhand (interpretado pelo ator Keanu Reeves) é um ex-soldado de guerra e ex-guitarrista da Samurai, uma banda fictícia com músicas que representam a rebeldia e a desordem social em uma sociedade corrompida e marcada pela desigualdade - faixas como Chipping' In, Never Fade Away, The Ballad of Buck Ravers e A Like Supreme foram produzidas pela Refused Grimes da Suécia. Johnny terá um Porsche 911 de 1977 no jogo e servirá como uma espécie de guia ao protagonista, acompanhando V em parte de sua jornada por meio de um holograma que vive em um chip.



Jackie Welles



Dex

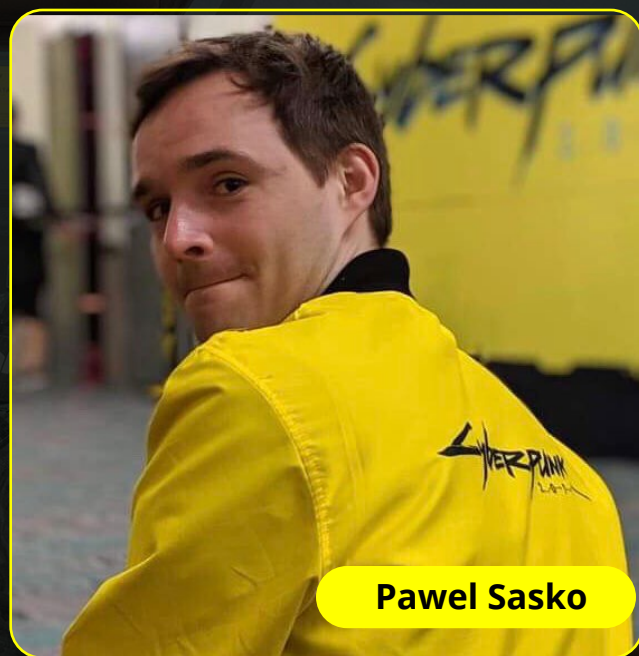


Bug



Johnny Silverhand

Além de aceitar trabalhos, V também poderá se relacionar sexualmente com diferentes personagens, não importando o gênero. Cyberpunk 2077 terá um sistema de romances complexo que oferecerá diversas opções ao jogador. **Pawel Sasko** da CD Projekt RED revelou que o sistema irá funcionar de maneira semelhante à *The Witcher 3*, ou seja, caso o protagonista mostre interesse por algum NPC, uma trama se abre para algo acontecer. O jogo terá diversos desfechos e cada escolha diferentes impactos, isso significa que o jogador pode abordar uma determinada situação da maneira que ele achar melhor, seja pela história ou pelo combate.



Pawel Sasko

## Entre hacking e poder de fogo

A exploração vertical será importante em *Cyberpunk 2077*, já que os grandes prédios e shoppings devem oferecer inúmeras possibilidades de interação, missões e segredos pelos andares. O jogo promete diferentes quests para transformar o *gameplay* em uma experiência desafiadora e variada. De acordo com a CD Projekt RED, ele contará com cerca de 75 missões secundárias que compreendem “histórias de rua” e trabalhos de NPCs que influenciam a reputação de V pela cidade.

Um recurso interativo nas cenas de diálogo também foi implementado, permitindo que o usuário possa manifestar V de várias formas durante a conversa com um NPC criando uma imersão sólida e dinâmica; enquanto o protagonista interage, o jogador pode movimentar a câmera e olhar em volta para observar se não existem problemas em potencial a caminho, pois existem NPCs espalhados pelo mundo que podem atacar e emboscar V a qualquer momento, até mesmo durante as *cutscenes*.



A jogabilidade se concentra em vários aspectos, principalmente em um universo onde o abuso da tecnologia é um dos principais costumes da sociedade, sendo assim, V pode hackear quase tudo, desde dispositivos à pessoas que estão conectadas à rede. O combate usa elementos de tiro em primeira pessoa, mas por ser um RPG, o título também fornece a liberdade ao jogador de alternar entre os modos de furtividade e conflito. Para combates intensos, existem uma ampla variedade de armas projetadas para se adequarem a um estilo de jogo específico.

- As armas poderosas são equipamentos contemporâneos e básicos com balas que ricocheteiam, sendo fáceis de usar e não apresentam um alto valor de compra. Incluem a pistola M10-AF Lexington que inflige danos químicos extras, a pistola Constitutional Arms Unity que inflige danos físicos extras e a espingarda Carnage;
- As armas de tecnologia são equipamentos de alta potência que podem perfurar superfícies e vem com miras holográficas e balas que queimam depois de sair do cano. Incluem a espingarda tecnológica Blunderbuss e a Tsunami Nekomata, um rifle de precisão semiautomático com balas perforantes;
- As armas inteligentes são armamentos de fogo avançados e não requerem mira, travando automaticamente em alvos com mísseis teleguiados. Incluem a submetralhadora Arasaka TKI-20 Shingen e a G-58 Dian que vem com rastreamento de alvo, lente de alcance e alça de carregamento. Também possuem balas teleguiadas que permitem atirar em inimigos escondidos;
- As armas corpo a corpo são armamentos de curto alcance que foram modificados com vantagens específicas. Inclui a Thermal Katana que apresenta uma lâmina aquecida sem qualquer acessório.



Também é possível personalizar as armas, incluindo aparência e comportamento, seja trocando módulos ou aplicando atualizações como lunetas e silenciadores, além de aprimoramentos para aumentar suas estatísticas que incluem danos por segundo, quantidade de danos, ataques por segundo e benefícios adicionais. A brutalidade e a violência em Night City foram levadas ao nível mais extremo e todo mundo possui uma arma para se defender no local. Além disso, Cyberpunk 2077 promete uma experiência intensa com cenas de tortura, desmembração de corpos entre outras características que colocaram o jogo na classificação para maiores de 18 anos - a CD Projekt RED diz que quando V quebra uma garrafa de vidro na cabeça de um oponente, isso resulta em um efeito visual sangrento, destacando o grau nocivo da metrópole.



Se você não quiser optar pelos tiros e as explosões também há outras formas de evitar o combate direto usando a furtividade: você pode distrair, neutralizar e criar armadilhas aos inimigos por meio do hacking para passar despercebido. Conforme você avança nas habilidades de hacker, elas se expandem de uma simples abertura de porta para câmeras ou torres de controle, sendo que os minigames relacionados à tarefa serão diferentes dependendo do local.

A CD Projekt RED também promete fornecer um amplo suporte pós-lançamento para Cyberpunk 2077, incluindo uma série de atualizações e DLCs pagos e gratuitos. Além disso, o título vai contar com um modo *multiplayer* que de acordo com a desenvolvedora deve ser lançado em 2021 ou mais tarde, pois se trata de um lançamento AAA paralelo ao jogo, chamado de Cyberpunk Multiplayer. Como ele não contará com microtransações na versão *singleplayer*, o estúdio planeja incluir compras *in-game* no modo online, mas elas não serão agressivas e tudo será projetado para deixar as pessoas felizes em gastar dinheiro - se é que isso é possível.



## O futuro é logo em frente

Cyberpunk 2077 está destinado a impressionar e promete ser uma experiência futurista completa com muito neon, customizações, escolhas, combates, exploração e horas de gameplay em um mundo aberto extremamente ambicioso, violento e recheado de conteúdo. A CD Projekt RED levou mais de oito anos para entregar um dos títulos mais desejados desta geração e foi difícil esquecer e não se apaixonar por Night City durante todo o período. É um universo com boa parte da discórdia, dos problemas e do caos contemporâneo, mas ambientado 57 anos depois num momento em que a evolução tecnológica criou um novo estilo de vida e transformou todo o nosso sistema. **B**

Cyberpunk 2077 (PC/PS4/PS5/XBO/XSX/Stadia)

**Desenvolvedor** CD Projekt RED

**Gênero** RPG/ação

**Lançamento** 10 de dezembro de 2020

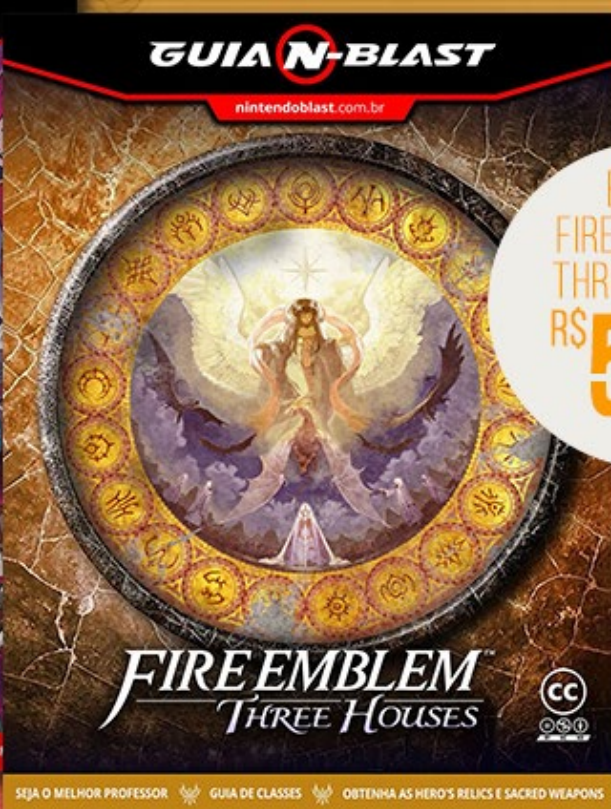
Expectativa

**5**

# Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!





por Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves

# Revolução futurista: o gênero Cyberpunk nos games

Grandes cidades banhadas pelas luzes de neon. Arranha-céus que misturam residências, escritórios e indústria numa paisagem sobrenaturalmente intrigante. A tecnologia alcançou um avanço sem volta para a humanidade, mas a um preço que nos deixou presos a uma realidade em que os computadores e máquinas ditam as regras sob os olhares invisíveis das grandes corporações, seja nos bastidores ou nos holofotes de uma cultura consumista. O que nos resta é sobreviver dentro de corpos alterados ciberneticamente para ampliar nossas habilidades, com a escolha de sucumbir ao sistema ou confrontá-lo. O que parece coisa de livro e cinema também está presente nos games. Bem-vindo ao incrível mundo do gênero **Cyberpunk**.

## O mundo que não deu certo

Muitas vezes nos perguntamos sobre o que o futuro nos reserva, geralmente imaginando carros voadores, objetos enviados por teletransporte e avanços científicos através de modificações moleculares ou implantes cibernéticos capazes de nos livrar de qualquer tipo de doença. Mais que isso, costumamos acreditar que o futuro pode estar além da Terra, com viagens e a colonização de novos planetas. No entanto, alguns podem acreditar que nem tudo são flores no caminho para o futuro. A corrupção dos homens, a ganância das empresas e as descobertas científicas utilizadas para

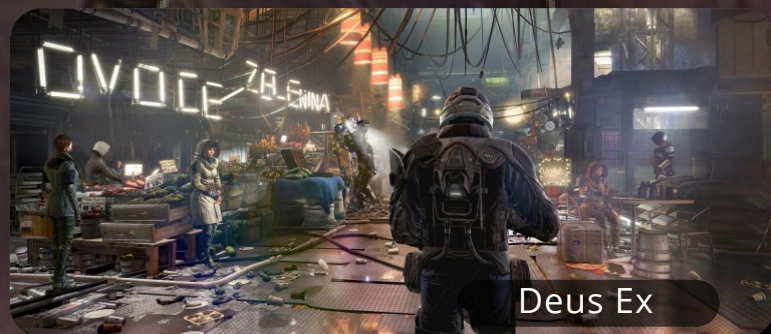
propósitos militares abrem caminho para levar a sociedade a um cenário bem diferente da utopia dos otimistas. Percorrendo literatura e cinema, a narrativa cyberpunk consequentemente influenciou o universo dos games. De **Metal Gear** e **Wild Guns** até **Deus Ex**, passando por **Horizon Zero Dawn** e o mais que aguardado **Cyberpunk 2077**, cada título, à sua maneira, apresenta elementos dessa temática. Uma realidade distópica na qual o planeta alcançou um futuro que a humanidade não esperava ou na qual tenha sido cegamente levada a um cenário sem volta.



Horizon Zero Dawn



Metal Gear



Deus Ex

A sociedade do futuro cyberpunk enfrenta as mais diversas mazelas, como a baixa qualidade de vida e conflitos sociais, políticos, ambientais e econômicos, atrelados a um forte sentimento de ruptura da ordem vigente e incentivado por minorias perseguidas pelos grupos que governam o mundo. Contudo, ninguém parece acreditar que exista salvação. O que os consola é mergulhar no consumo selvagem como forma de validar sua existência em estilos de vida caracterizados por veículos e objetos modificados, roupas e cortes de cabelo extravagantes.

## O começo do fim

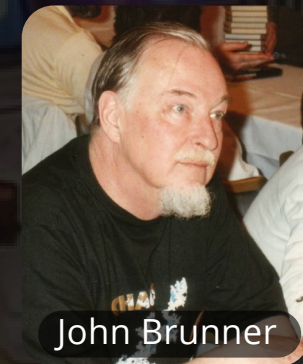
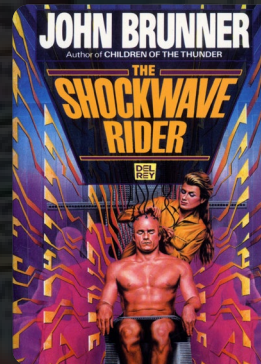
Utilizado pela primeira vez em 1983, o termo “cyberpunk” surgiu no livro de mesmo nome publicado pelo norte-americano Bruce Bethke em uma edição da revista *Amazing Science Fiction Stories*. Contudo, muitos consideram que a obra que trouxe à tona os elementos fundamentais desse tipo de narrativa tenha sido **The Shockwave Rider**, romance de 1975 escrito por John Brunner. Vários aspectos do universo cyberpunk inclusive já eram mencionados em obras das décadas de 1950 e 1960, como os livros **Wolfbane** (1959) e **Creatures of Light and Darkness** (1968).

O fato é que todas essas referências abriram caminho para dois representantes extremamente populares do cyberpunk na década de 1980: o livro **Neuromancer** (1984), escrito por William Gibson, e o filme **Blade Runner** (1982), do diretor Ridley Scott e baseado na obra **Do Androids Dream of Electric Sheep?**, de 1968.

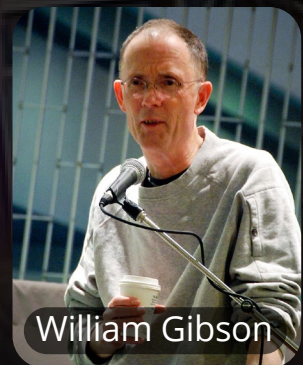
Tanto a história do traficante/hacker Henry Case quanto a aventura do policial aposentado Rick Deckard descrevem com enorme riqueza de detalhes as ambientações de mundos totalmente dominados pela tecnologia e cujos sistemas sociais vivem sob o controle rígido de instituições governamentais ou grandes corporações. O uso da cibernética para ampliar habilidades humanas também é um recurso recorrente que permite aos protagonistas e demais personagens acessar as entranhas do sistema e descobrir as motivações obscuras por trás de cada trama.



Bruce Bethke



John Brunner



William Gibson

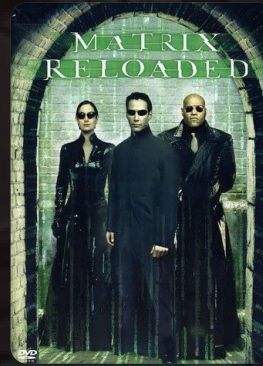


Ridley Scott

Tais aspectos consolidaram-se como as bases das histórias cyberpunk e muitas delas inclusive subdividiram-se em ramos específicos. Maior exemplo da virada do século, a trilogia **Matrix** nos cinemas popularizou ainda mais o gênero. Já a cultura oriental também não ficou de fora e trouxe vários exemplos de grande importância para o cyberpunk, entre eles **Akira** (1982), **Ghost in the Shell** (1989), **Battle Angel Alita** (1990), **Neon Genesis Evangelion** (1995) e **Cowboy Bebop** (1997).



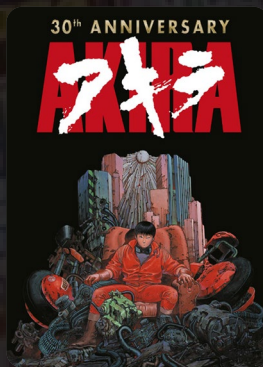
Matrix



Matrix Reloaded



Matrix Revolution



Akira (1982)



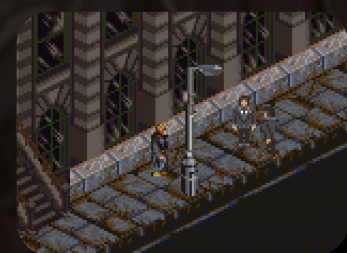
Ghost in the Shell



Neon Genesis Evangelion

## O cyberpunk nos games

Muitos dos primeiros games com temática cyberpunk foram adaptações de jogos de RPG de tabuleiro, como foi o caso de **Shadowrun**, lançado em 1993 para SNES. A premissa abrange uma realidade distópica na qual os hackers do futuro, chamados de *deckers*, estariam em conflito com inteligências artificiais que controlam mercenários modificados por implantes cibernéticos. Foram sete sequências lançadas até 2015 para diversas plataformas, reunindo também elementos de fantasia medieval.



Representante dos jogos táticos em tempo real, **Syndicate** (1993) e **Syndicate Wars** (1995) trazem um futuro distópico no qual as megacorporações tomam o lugar dos governos. Uma delas, a EuroCorp, desenvolve um dispositivo que é inserido no pescoço das pessoas de modo a alterar suas percepções. Dessa forma, grupos chamados Syndicate surgem e tomam controle dessas empresas, iniciando assim uma disputa por hegemonia. Em 2012, um *reboot* dessa história foi lançado para PS3 e Xbox 360 no formato FPS.



**System Shock** (1994) foi um dos primeiros FPS com temática cyberpunk, cuja história se passa no ano de 2072 em uma cidade construída dentro de uma estação espacial. Controlando um hacker, o jogador entra na história após ser enganado por um executivo com a missão de invadir o sistema da inteligência artificial SHODAN, que controla todo o complexo. O título teve uma sequência,



, lançada em 1999.

Responsável por uma coletânea de seis jogos, **Deus Ex** (2000) destaca-se entre os representantes do cyberpunk com elementos de RPG. A série aborda o futuro distópico do século 21 em um planeta Terra dominado pela disputa entre grandes organizações e sociedades secretas. Os protagonistas são seres artificialmente dotados de habilidades sobre-humanas e, ao escolher um lado no conflito, o jogador pode ver as consequências de suas decisões.



E por que não falar em **Destiny** (2014)? O popular FPS multiplataforma online aborda a chegada da entidade celestial "O Viajante", que acelera o desenvolvimento tecnológico humano para a exploração espacial. Todavia, a luz do conhecimento também traz à tona a escuridão do conflito, atraindo seres intergalácticos que colocam a sociedade em meio a um futuro cyberpunk movido por guerras constantes. Os personagens, chamados de guardiões, são soldados que caíram em batalha no passado, ressuscitando para o combate através de pequenos dispositivos tecnológicos denominados "fantasmas".



## Imersão, fantasia e ocultismo

Entre os JRPGs tradicionais, o cyberpunk é a base que sustenta a história de **Final Fantasy VII** (1997). Nele, temos a corporação Shinra e a metrópole de Midgar, que unem conceitos de avanço tecnológico com a divisão da sociedade em castas. Na parte superior da cidade, vivem os funcionários da Shinra e famílias de alto poder aquisitivo, usufruindo da vida luxuosa proporcionada pela exploração da energia mako. Já na parte baixa e sem contato com a luz do Sol, vivem os mais pobres e excluídos da sociedade, geralmente pessoas que sofreram efeitos colaterais causados pelo mako. A corporação também iniciou pesquisas militares com a fonte de energia para a criação de supersoldados.

## Final Fantasy XII



Se você acha que a narrativa cyberpunk não pode ir mais longe, a série **Shin Megami Tensei** nos mostra exatamente o contrário ao misturar um futuro tecnológico com temas obscuros. Baseado originalmente no romance *Digital Devil Story* (1986), da autora Aya Nishitani, as histórias de cada título abordam, em sua maioria, a ambientação real de cidades como Tokyo, onde jovens utilizam dispositivos eletrônicos, como computadores e celulares, para invocar demônios.

Com vários títulos principais e muitos *spin-offs*, entre os quais destaca-se a série **Persona**, *Shin Megami Tensei* é um bom exemplo de utilização conjunta do cyberpunk com elementos que abordam religião, filosofia, ficção científica e ocultismo.



## O futuro do passado

Algumas narrativas cyberpunk baseiam-se em acontecimentos históricos do passado, de modo a alterar a realidade dos fatos em cada época e vislumbrar uma nova linha temporal na qual elementos tecnológicos transformam ou aceleram a evolução humana. Um exemplo disso acontece em **Wild Guns** (1994), popular *shooter* em terceira pessoa lançado para SNES. Seu enredo compreende a sociedade do Velho-Oeste em contato direto com tecnologias futuristas, numa variante do cyberpunk

conhecida por *space cattlepunk*. A Guerra Fria também serviu de palco para o enredo futurista de **Metal Gear** (1987). Nesse universo, as tecnologias militares e robóticas são mais avançadas durante a década de 1970, fator que estende o conflito entre as potências mundiais por anos a fio, muito mais do que o retratado pela história real. Além de robôs e maquinários avançados, a narrativa também aborda o uso da clonagem humana como recurso de guerra.



Voltando ainda mais no tempo, os períodos da Renascença e Era Barroca são fonte de inspiração para retratações cyberpunk nos games. Em **Final Fantasy IX** (2000), a tecnologia através do uso de engrenagens, mecanismos de relógio e corda compreende boa parte dos cenários, num estilo denominado *clockpunk*.



Ambientado na década de 1960, **BioShock** (2007) traz a descoberta de uma cidade submarina chamada Rapture. Sua tecnologia, caracterizada pelos avanços da época, coloca o jogador em uma corrida pela sobrevivência que mistura elementos de RPG, *stealth* e *survival horror*. A descoberta do material genético ADAM, além de garantir poderes sobre-humanos ao jogador, também controla os maquinários inimigos.



## Pós-apocalipse

Cenários que retratam um mundo em que boa parte da humanidade foi dizimada pelos mais diversos fatores também são pratos cheios para o cyberpunk. Ao mesclar elementos da Segunda Guerra Mundial, **Fallout** (1997) constrói uma sociedade refém do medo de uma aniquilação nuclear. A tecnologia atômica exagerada e sua estética que reflete a cultura americana dos anos 1950 ditam o tom nessa variante surrealista do gênero, denominada *atompunk*. Se o mundo pode acabar através de

guerras nucleares, ele também pode acabar pela falta de recursos não renováveis, principalmente os combustíveis fósseis. É o caso de **Mad Max** (2015) que, assim como nos filmes, traz ao público um planeta devastado pelo consumo desenfreado de recursos, resultando em um cenário arenoso, falta de água, alimentos e, principalmente, combustíveis para abastecer as sociedades nômades que vagam por regiões cobertas por conflitos. Tal estilo de cyberpunk recebe o nome de *desert punk* ou *petrol punk*.



Contudo, o futuro distópico pode ser ainda pior e literalmente decretar o fim da humanidade. Em **Horizon Zero Dawn** (2017), o avanço das máquinas como mecanismos de auxílio às pessoas atinge um nível irreversível de controle. Enfrentando inteligências artificiais altamente autônomas, os cientistas não vêem outra solução que não seja iniciar o protocolo Zero Dawn.

A iniciativa é uma maneira de reiniciar o mundo na esperança de que os humanos possam novamente, num futuro longínquo, recomeçar suas vidas. O enredo envolve questões genéticas e um cenário no qual os novos humanos ainda vivem sob uma cultura tribal, porém em contraste com as ruínas da sociedade do passado e remanescentes das máquinas em forma de animais.

## Mais cyberpunk, por favor

Como pudemos ver, o universo cyberpunk é riquíssimo em detalhes e formas, com muitos outros exemplos de sua aplicação nos games que estenderiam essa discussão por horas e horas. Jogos como **The Red Strings Club**, **Observer**, **Invisible Inc.** e **Transistor** também trazem ambientações únicas do gênero e complementam uma lista que parece não ter fim.

As expectativas agora estão voltadas a **Cyberpunk 2077**, que chega com tudo nesse mês de novembro com a missão de aprofundar ainda mais a experiência do gênero em um mundo totalmente orgânico e interativo. Baseado no RPG de mesa Cyberpunk 2020, o game promete mergulhar o jogador de cabeça no universo cyberpunk representado por Night City, a cidade que nunca dorme.



Mesclando RPG e FPS, tanto a cidade e seus arredores quanto a extensa narrativa que compreende três linhas de partida diferentes oferecem ao jogador perspectivas distintas que influenciarão a história como um todo. Qualquer decisão tomada acarretará consequências diversas nesse mundo distópico, e o mais interessante disso é que poderemos ver de perto todas as nuances do que é viver em um mundo cyberpunk.

Desenvolvido pela CD Projekt Red, o novo título coloca o cyberpunk mais uma vez no centro do universo gamer. Se o futuro da vida real ainda pode ser um nevoeiro de incertezas, o futuro dos games certamente terá muitas estradas e luzes de neon pela frente. **B**

# Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK  
SSMB ULTIMATE  
R\$ **4,90**



E-BOOK  
THE WITCHER 3:  
WILD HUNTER  
R\$ **2,90**





por *Hadan Felipe*

Revisão: *Ives Boitano*  
Diagramação: *Daniel Andrade*

# CYBERPUNK

2. 0. 2. 0.

## O RPG QUE DEU ORIGEM AO FAMIGERADO GAME

Em 1980, a era da informação solidificava suas bases e ninguém mais do que o setor de entretenimento para explorar ao máximo os anseios (e horrores) sobre esse tempo de computadores pessoais, telefones sem fio e (o ainda presente) medo de máquinas com inteligência. Um produto de entretenimento morderia parte desse filão: os jogos de RPG de mesa. Cyberpunk, lançado em 1988, sob enredo de Mike Pondsmith e publicação de R. Talsorian Games, se tornaria um marco do entretenimento.

## Antes de qualquer outra coisa...

O nome cyberpunk, subgênero oriundo da ficção científica, foi empregado pela primeira vez por Bruce Bethke em seu conto *Cyberpunk*, que, embora escrito em 1980, foi publicado no periódico *Amazing Science Fiction Stories* em 1983.



O cyberpunk foi além das armas que disparam lasers e eletrônicos modernos, se antecipando à junção entre humanos e melhorias cibernéticas, que amplificariam não apenas seu potencial físico, como também cerebral. Isso permitiria a conexão com um universo que, embora metafísico, se provaria quase palpável: a rede mundial de computadores, que se tornaria acessível em meados dos anos 1980.

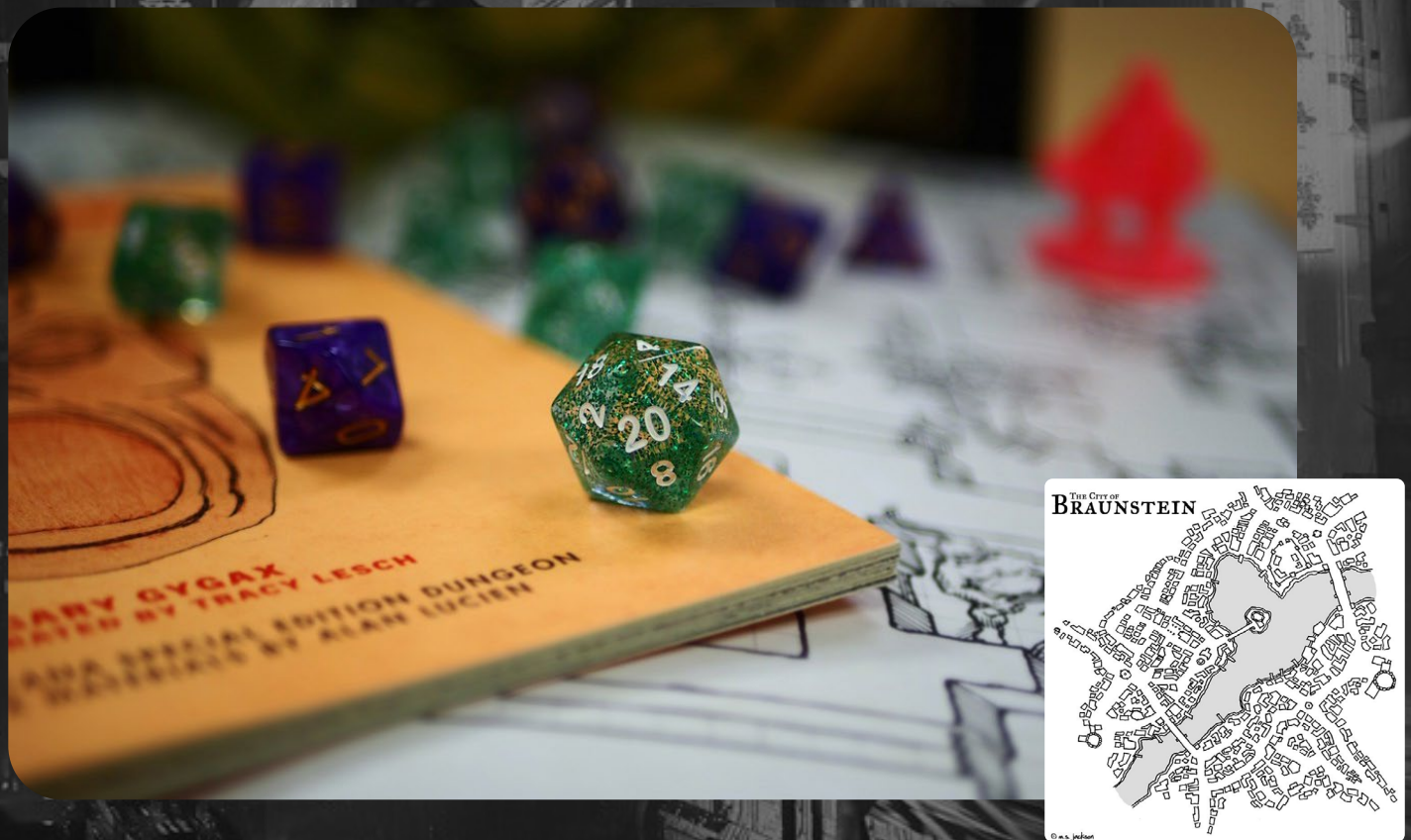
## Quando dados e livros de regras eram a lei

O leitor mais jovem certamente conhece o gênero RPG nos video games, o significado da sigla e talvez até seja seu gênero favorito de jogos (embora a maioria deles possua um enredo linear, o que afronta diretamente o conceito de RPG), mas, antes que jogos eletrônicos e consoles se tornassem mais acessíveis, jogos de tabuleiro eram os grandes reis das jogatinas entre amigos e conhecidos.



Embora esses jogos sejam divertidos, muito do sucesso e do insucesso das jogadas decorria da mera aleatoriedade de dados e a decisão direta dos envolvidos para que desenvolvessem seus jogos era restrita. Os jogos de interpretação de personagem — RPGs — mudaram completamente o conceito de jogos em grupo e permitiram aos participantes que não apenas rolassem dados, como também inserissem informações de personagens em fichas próprias, o que influenciaria significativamente o resultado nos dados.

Em uma partida de RPG, o participante representaria um personagem criado por ele próprio. Quaisquer condutas tomadas por este personagem no decorrer da aventura, por menores que fossem, surtiriam algum efeito em curto ou longo prazo — e muitos manuais de jogos recomendavam que os mestres (os jogadores responsáveis por ensinar as regras aos demais, bem como orientar as partidas, controlar NPCs, inimigos e antagonistas) o fizessem.



Talvez o primeiro jogo de RPG do mundo moderno seja Braunstein, do norte-americano David Wesely, lançado em 1967. Embora os jogadores interpretassem papéis, ainda se fazia uso de um "tabuleiro" (a bem da verdade, um gigantesco mapa que serviria como campo de guerra e miniaturas que representavam os exércitos) e o jogo ainda compelia os participantes à competição, ao passo que, num RPG típico, a cooperação é basicamente a conduta praticada.



O RPG clássico surgiu com Dungeons & Dragons, desenvolvido por Gary Gygax e Dave Anderson e lançado em 1974. D&D (como é conhecido pelos íntimos) foi fortemente influenciado pelo universo de J. R. R. Tolkien, sendo um enorme sucesso especialmente entre os fanáticos por literatura, que adorariam a possibilidade de representar personagens nos universos que admiravam.

## Cyberpunk, o RPG

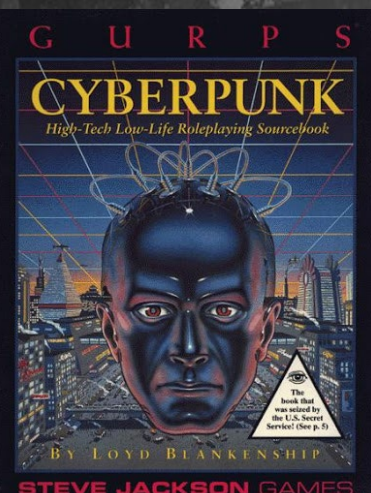
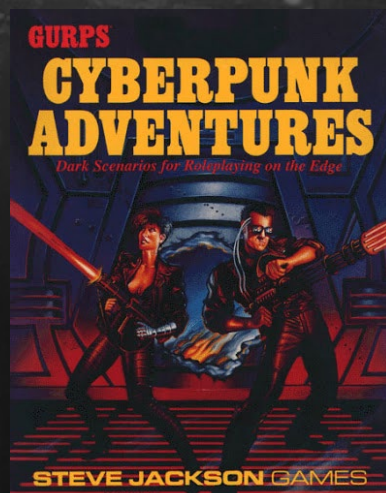
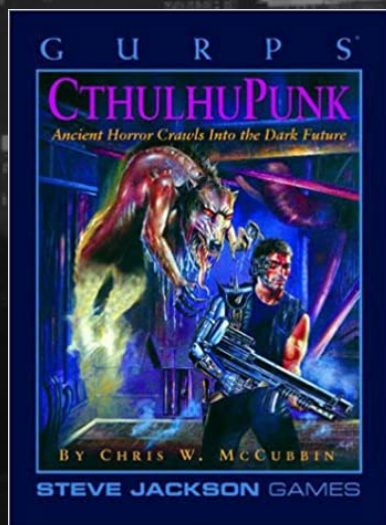
Com o avanço da tecnologia nos anos 1980 e a ascensão da tecnologia na cultura popular (inclusive de futuros distópicos), os desenvolvedores de jogos de RPG e as editoras não perderam tempo em lançar produtos que fossem além de dragões, elfos e magia.



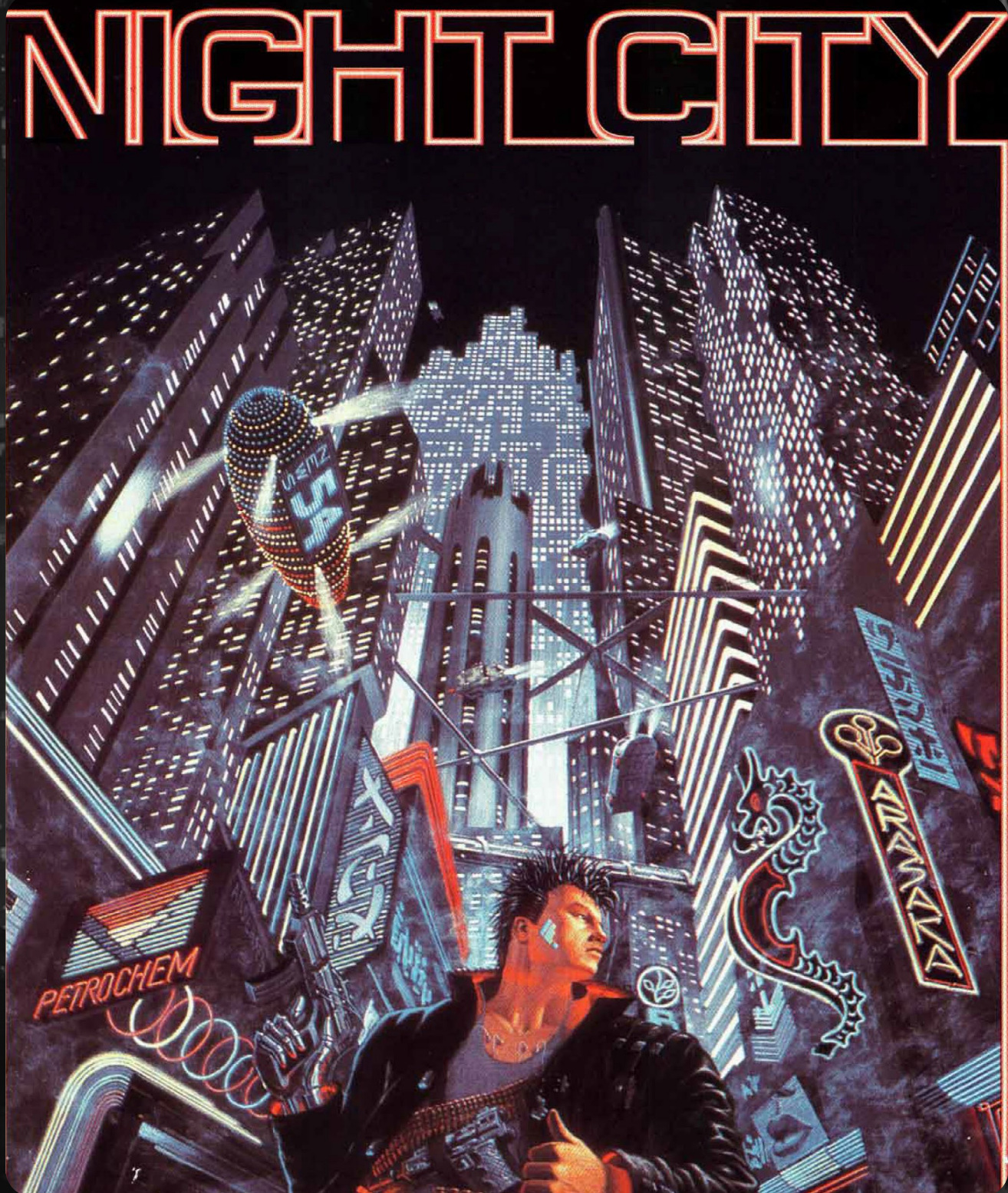
Cyberpunk, de Mike Pondsmith, vencedor do prêmio Origins Award na categoria de Melhor RPG de Ficção Científica em 1989, trouxe às mesas de jogos todo o universo criado por William Gibson, autor de Neuromancer e praticamente um dos precursores do subgênero ao lado de Bruce Bethke. Conceitos como "cyberespaço" (de Gibson) e a marginalização dos protagonistas, que observam a alta tecnologia massacrar a classe trabalhadora, diluindo sua presença no sistema (de Bethke), foram tão bem aplicados que Cyberpunk arrebanhou milhares de jogadores mundo afora. Embora se tratasse de um futuro distópico, era uma realidade cujas características batiam às portas da vida real.



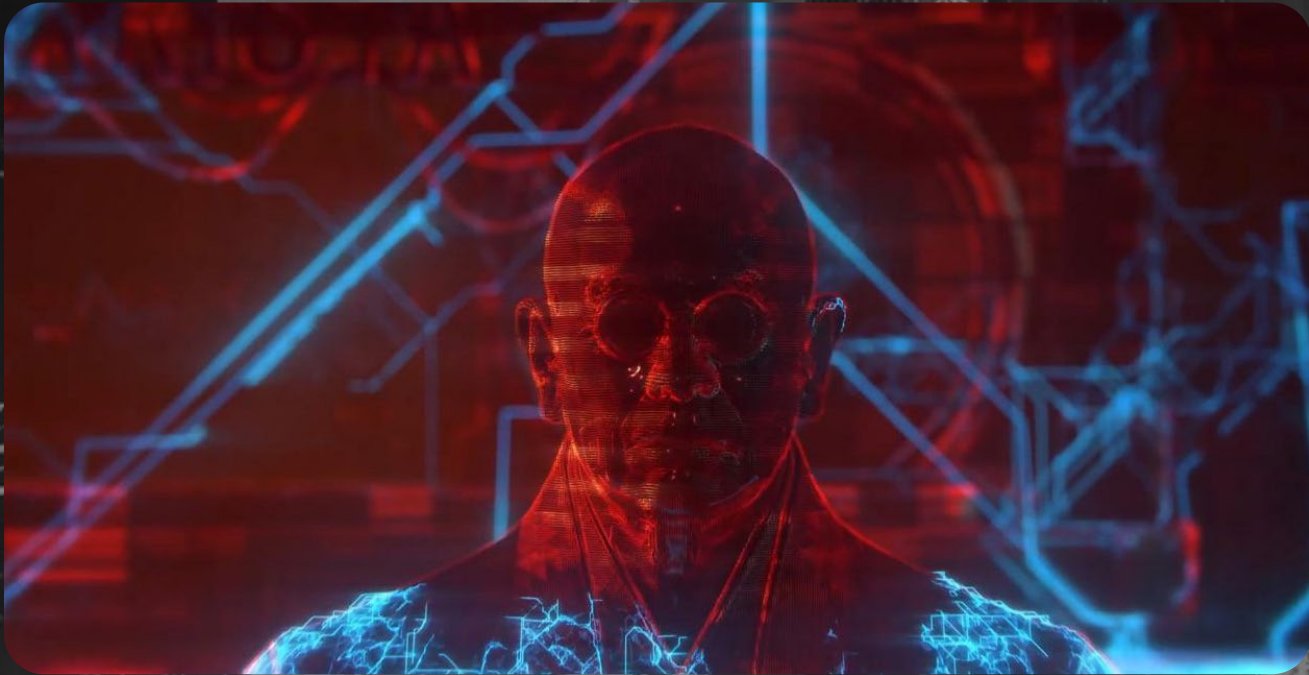
O produto da Steve Jackson Games, o suplemento Cyberpunk para seu sistema G.U.R.P.S. (lançado em 1990), seguiu o mesmo conceito, mas, com a acessibilidade de novas tecnologias, era um título mais próximo da realidade. Rapidamente a R. Talsorian Games trabalhou em uma segunda edição de seu título (lançado também em 1990), nomeando-o como Cyberpunk 2.0.2.0., cujo enredo se passava em... 2020. A 1ª edição, por sua vez, se passava em 2013.



A R. Talsorian Games justificou o novo lançamento por parte do conteúdo original estar obsoleto, já que não previa a reunificação da Alemanha pós Guerra Fria, dentre outros aspectos históricos e tecnológicos reais que não estavam inseridos no jogo. Além disso, 2.0.2.0. atualizaria as regras para algumas habilidades, criação de personagens, aprofundaria o enredo para materializar a cidade genérica mencionada na 1ª edição, que agora se chamaria Night City (a mesma presente em Cyberpunk 2077).



Figuras importantes do mundo corporativo e social receberiam nomes e backgrounds, ampliando a imersão dos jogadores no universo de Cyberpunk, como Saburo Arasaka, Johnny Silverhand e Rogue, apenas a título de exemplo.



O produto foi disponibilizado em um pacote contendo um manual de regras completo, além de um guia rápido de 24 páginas que, ainda por cima, incluía uma aventura a ser explorada pelos jogadores. Com o iminente sucesso, a editora Devir lançou Cyberpunk 2.0.2.0. em território nacional ainda nos anos 1990.

## Um sistema para chamar de seu

Como qualquer jogo, o RPG possui um conjunto de regras para que as partidas sejam organizadas e para averiguar se as condutas praticadas pelos personagens foram realizadas com sucesso ou não. Cada conjunto de regras é chamado de "sistema". Alguns desses sistemas são fechados (desenvolvidos para um título ou linha de produtos de determinada editora), enquanto outros são abertos (desenvolvidos de forma genérica, que permite que jogadores ou demais editoras publiquem o próprio material, mantendo o foco no conteúdo, ao invés de um sistema de regras).

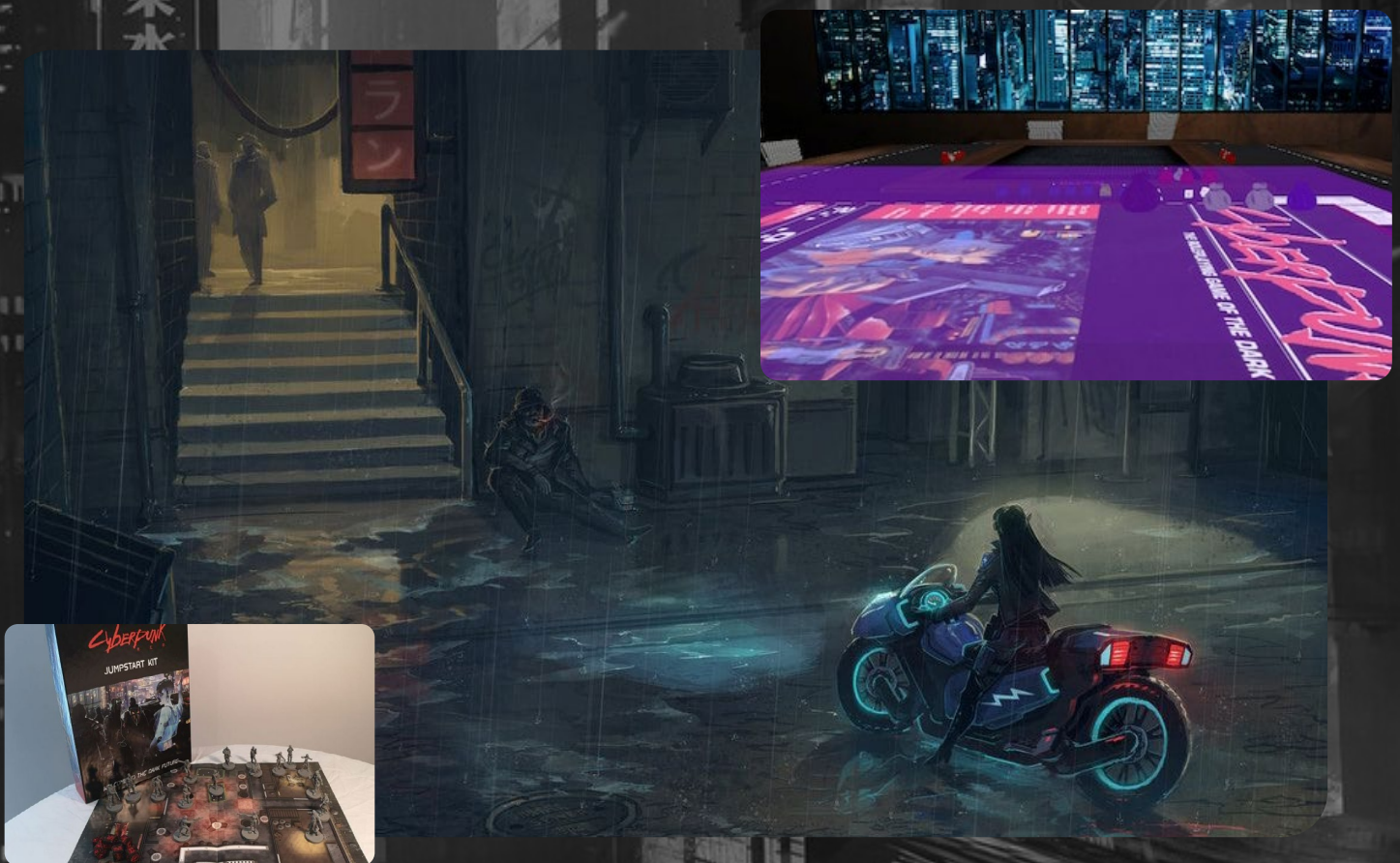


Quando D&D surgiu, ele possuía seu próprio sistema. Além de criar conflitos de copyright, já que o sistema integra propriedade intelectual e impede que editoras e jogadores criem material próprio sem prévia autorização da empresa proprietária, era exaustivo para usuários terem de aprender todo um novo sistema de regras caso desejassem jogar algo do gênero. Além disso, muitas das regras que funcionavam em um universo de fantasia medieval simplesmente transformaria as partidas "travadas" em universos realistas, tornando-as enfadonhas.

Sistemas como G.U.R.P.S. e Daemon (nacional) são sistemas abertos, possuindo regras aplicáveis em qualquer gênero de jogo. Coincidentemente, as regras de ambos os sistemas são aplicáveis desde cenários medievais a futuros distópicos, passando por universos de super-heróis a corridas de veículos.

Como Cyberpunk de Mike Pondsmith surgiu numa época em que os RPGs ainda se popularizavam, a R. Talsorian Games empregou seu próprio sistema, Interlock, que já era utilizado em outros produtos da editora, como Mekton (uma série de RPGs baseados em *mechas*).

Mais dinâmico do que o sistema D&D original, o Interlock permitia que os jogadores escolhessem habilidades para seus personagens e as desenvolvessem ao longo de suas aventuras, em vez de adquirirem "pacotes de profissões" com pontos previamente distribuídos antes da primeira partida.




A primeira edição de Cyberpunk não apenas recebeu o sistema como inseriu uma particularidade no sistema de combate, apelidado de Friday Night Firefight, que tornava os combates mais dinâmicos e, em razão disso, mais perigosos. Por se tratar de um cenário realista, é crível que dificilmente um personagem se safaria, com quase nenhuma avaria, de um disparo de arma de fogo com grande calibre. Nesse caso, se esperaria que os jogadores agissem com perspicácia e inteligência, em vez de um conflito armado direto.

Com Cyberpunk 2.0.2.0., o sistema Interlock abraçaria ainda mais a praticidade, passando a ser então conhecido como Standard Interlock. Em ambos os jogos, os participantes devem atribuir pontos que variam entre 0 e 10 (total inabilidade/ limite para um humano), distribuídos entre nove atributos: Inteligência, Reflexo, COOL, Habilidade Técnica, Sorte, Atratividade, Movimento, Empatia e Corpo.

É importante destacar que não são meros números em uma planilha. O atributo Empatia, por exemplo, é o definidor de quantos implantes de bioware um personagem pode receber. Cada nova inserção reduz o atributo e, quando este chega a 0, não poderá mais ser utilizado nas partidas porque se tornou psicótico.

## Até o dia do lançamento — e até depois de Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2.0.2.0. é um marco não apenas para os aficionados de RPGs como também para fãs do subgênero. O enredo permite que os jogadores representem desde combatentes da justiça social a mercenários que buscam tão somente fama e fortuna em uma luta constante não apenas contra as corporações, como também contra o sistema constituído.

A despeito de ser um produto fora de linha, não é impossível obtê-lo com algum amigo que possua o material original (e que talvez nunca tenha tido a oportunidade de utilizá-lo) ou em sebos de livros que o tenha disponível para aquisição. Não tenho dúvidas de que as partidas se tornem mais do que um aquecimento para o lançamento do jogo eletrônico, mas certamente manterá cativos muitos jogadores mesmo após a conclusão de Cyberpunk 2077. *Levante-se, samurai urbano. Temos uma cidade para queimar!* 



# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis  
na Google Play Store!





por João Pedro Boaventura

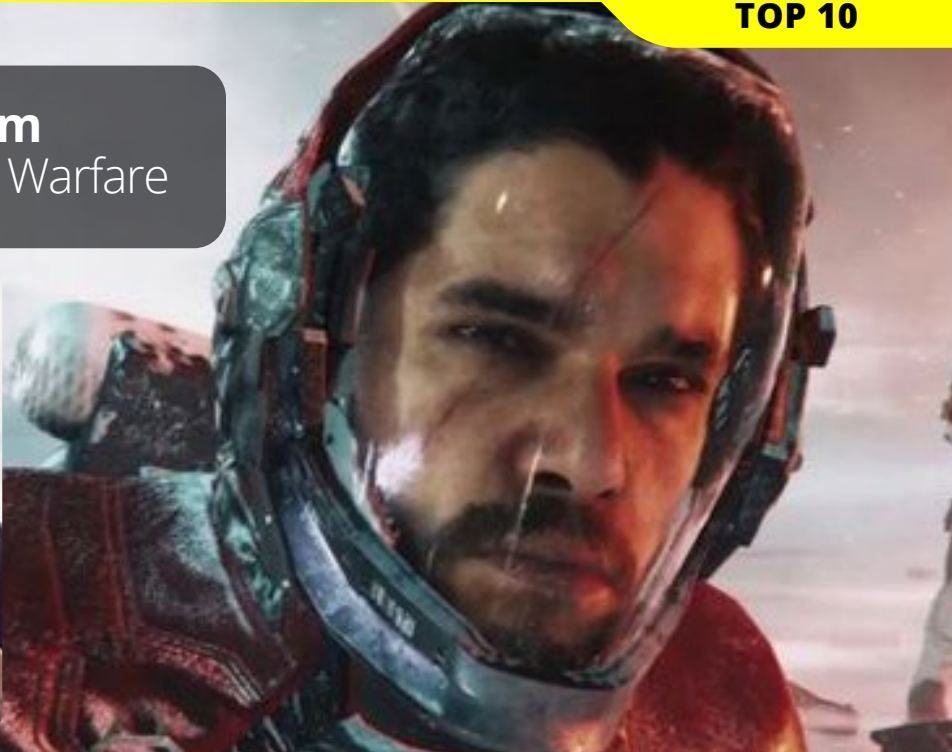
Revisão: Vladimir Machado  
Diagramação: Leandro Alves

## As dez atuações mais marcantes de astros de Hollywood nos games

Keanu Reeves fez barulho quando subiu no palco da E3 para anunciar sua participação como um personagem de destaque em Cyberpunk 2077. Memes à parte, Keanu não foi o primeiro grande ator de destaque em Hollywood a aparecer nos videogames. Por isso, decidimos montar uma lista de outros atores que fizeram o mesmo e deixaram sua marca!

10

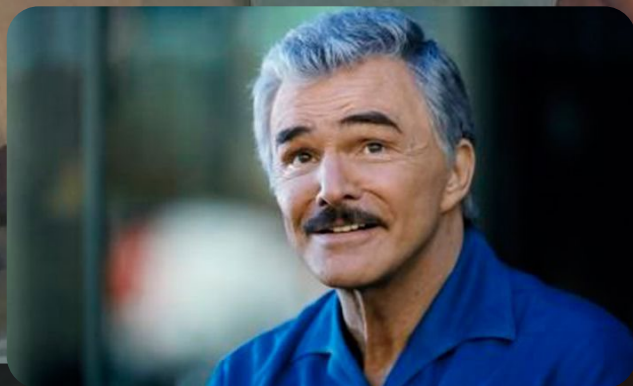
## Kit Harrington em Call of Duty: Infinite Warfare



Parece que prospectar os atores dos principais sucessos do momento e oferecê-los um papel em sua nova iteração é um hábito da série **Call of Duty**. Assim, no auge da febre da série *Game of Thrones*, em 2016, Kit Harrington fez uma participação em **Call of Duty: Infinite Warfare** (Multi). Apesar de todo o estardalhaço pelo nome do ator, chama a atenção o fato de que sua aparição não teve tanto destaque assim, perto do que era vendido na época. Corroborando a ideia de que COD chama pelo nome, Infinite Warfare contou com aparições de Lewis Hamilton e Conor McGregor, que nem atores são.

9

## Burt Reynolds em Saints Row: The Third



**Saints Row: The Third** (Multi) é um jogo que, com certeza, está muito longe de se levar a sério. Assim, em algum momento, acharam uma excelente ideia aleatória colocar uma versão ficcional do Burt Reynolds como o prefeito de Steelport que seja interpretada por ele mesmo. Ainda, as decisões do jogador ao longo da campanha influenciam diretamente no destino final do Prefeito Reynolds. O ator também chegou a aparecer em **GTA: Vice City** (Multi). Em tempo: Keith David também aparece na franquia, interpretando ele mesmo.

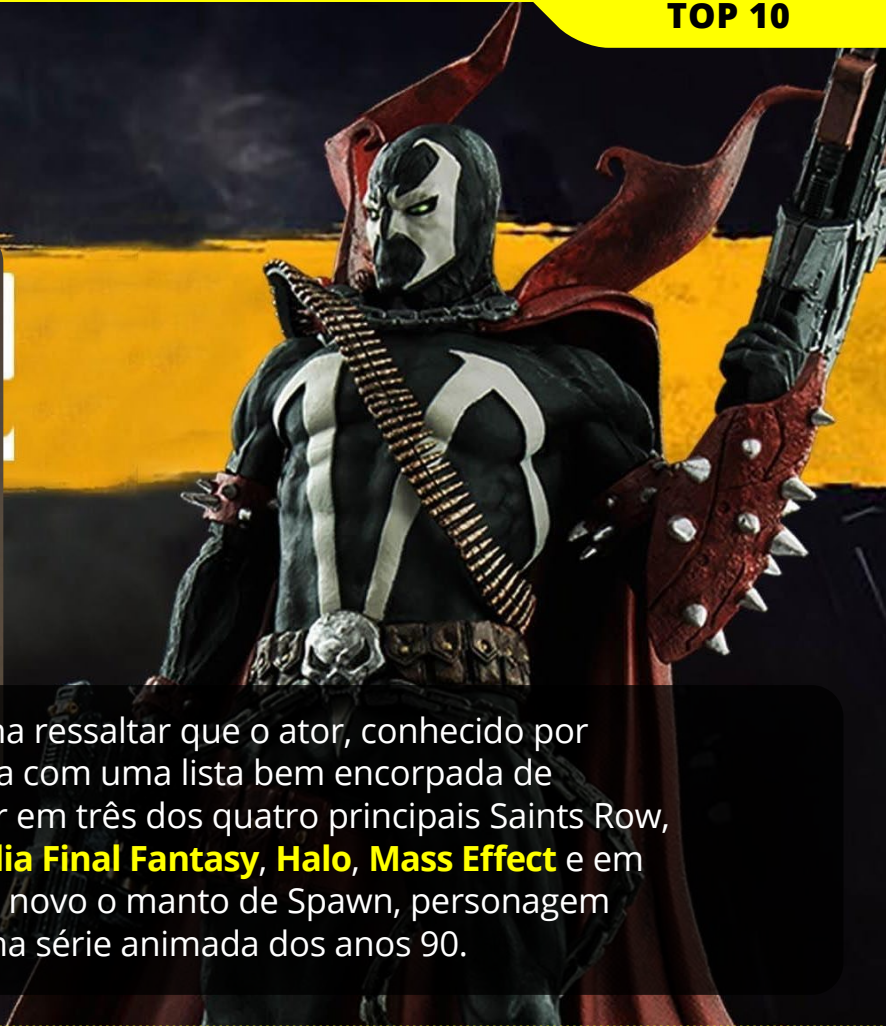
8

## Keith David em um monte de coisa

MK



Já que acabamos de falar dele, vale a pena ressaltar que o ator, conhecido por *Platoon* e *O Enigma de Outro Mundo*, conta com uma lista bem encorpada de aparições em videogames. Além de atuar em três dos quatro principais *Saints Row*, Keith David participou também de **Dissidia Final Fantasy**, **Halo**, **Mass Effect** e em **Mortal Kombat 11** (Multi), onde veste de novo o manto de Spawn, personagem a quem originalmente emprestou a voz na série animada dos anos 90.

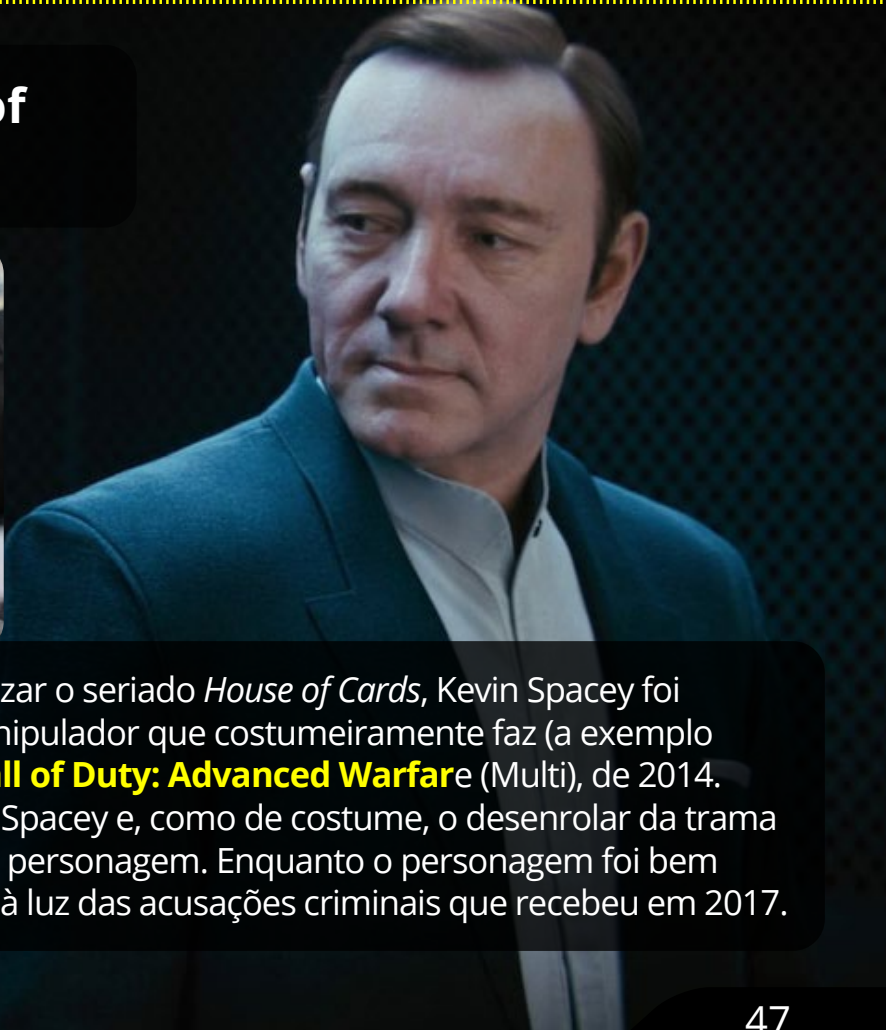


7

## Kevin Spacey em Call of Duty: Advanced Warfare

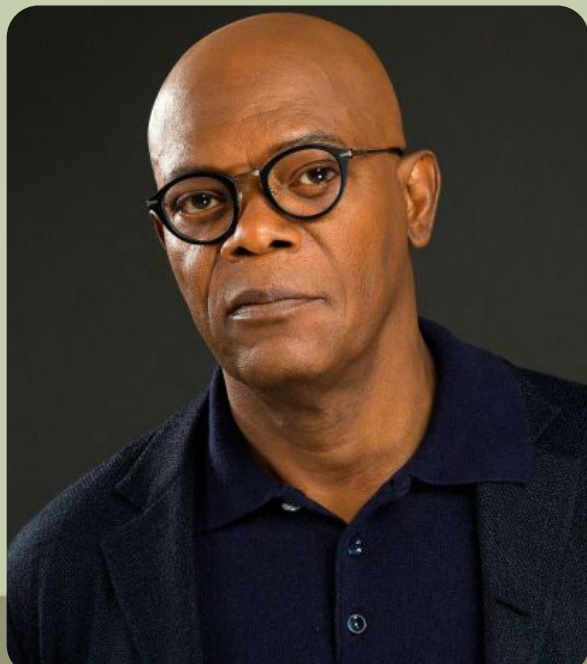


No auge de sua popularidade ao protagonizar o seriado *House of Cards*, Kevin Spacey foi contratado para fazer o estereótipo de manipulador que costumeiramente faz (a exemplo de *Baby Driver* e *Quebrando a Banca*) em **Call of Duty: Advanced Warfare** (Multi), de 2014. Jonathan Irons foi moldado à aparência de Spacey e, como de costume, o desenrolar da trama acabou por mostrar a verdadeira faceta do personagem. Enquanto o personagem foi bem recebido, a carreira de Spacey degingolou à luz das acusações criminais que recebeu em 2017.

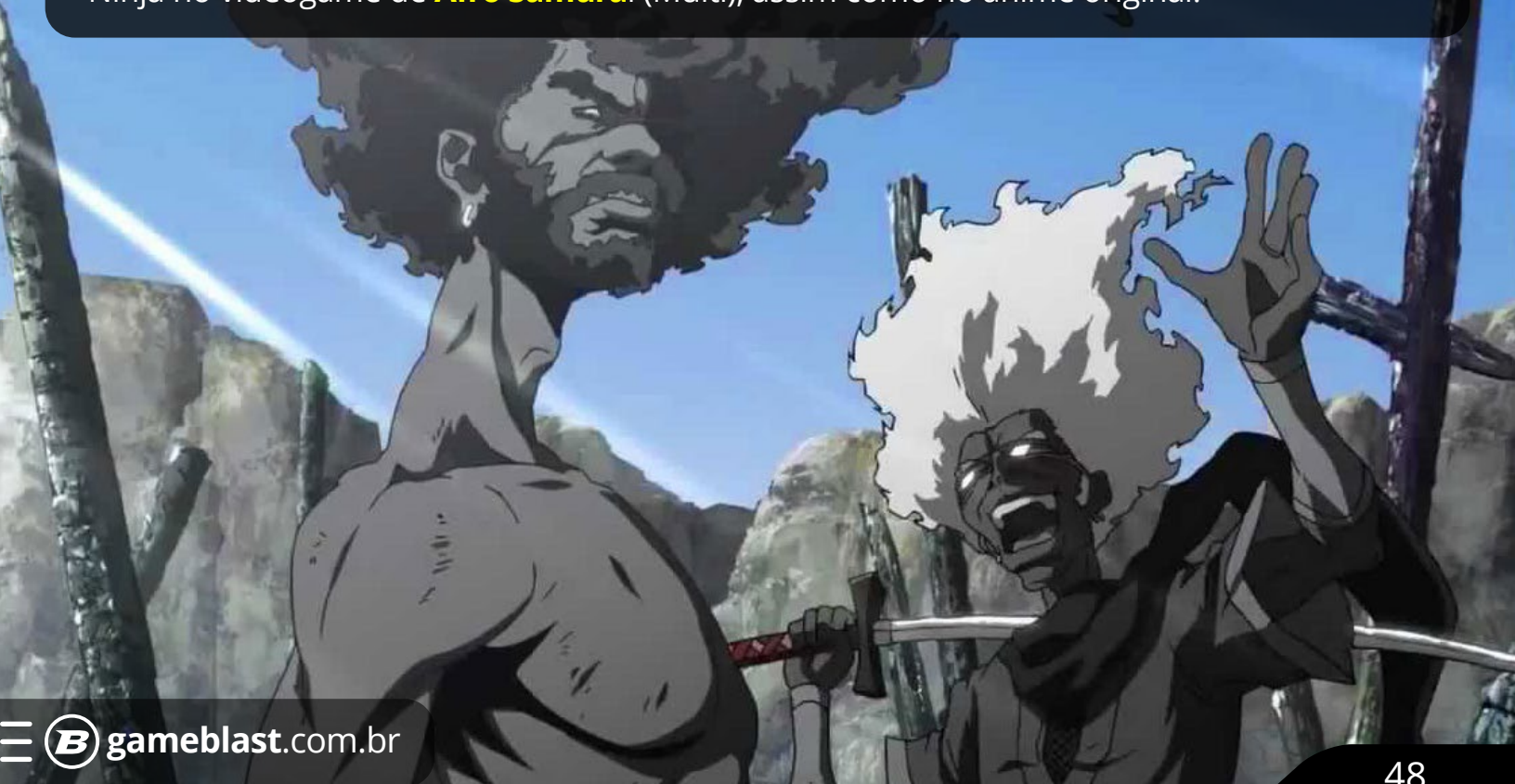


6

## Samuel L. Jackson em GTA San Andreas e Afro Samurai



Samuel L. Jackson é o ator mais lucrativo da história de Hollywood no que toca a soma da bilheteria de todos os filmes que participou. Não sendo o suficiente, o ator deixou seu já conhecido lado *geek* falar mais alto e também fez algumas participações nos games. A mais notável delas é como o policial corrupto Frank Tenpenny, de **GTA San Andreas** (Multi). Ele também fez a voz do protagonista e do personagem Ninja Ninja no videogame de **Afro Samurai** (Multi), assim como no anime original.

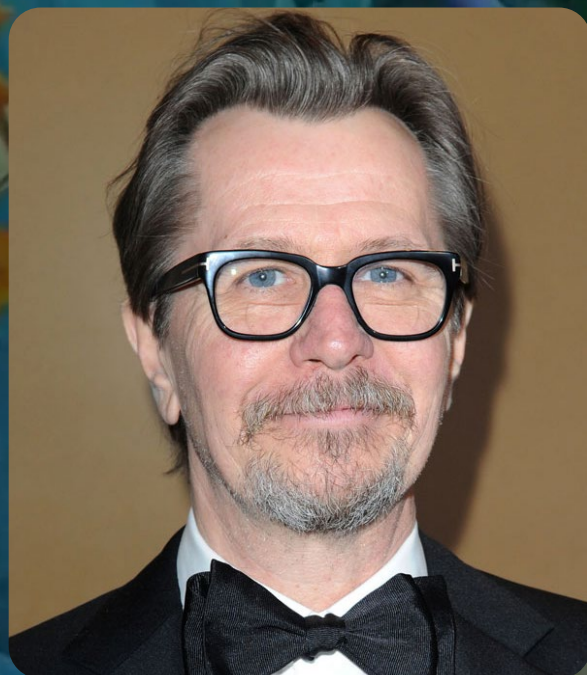


5

## Elijah Wood e Gary Oldman em The Legend of Spyro

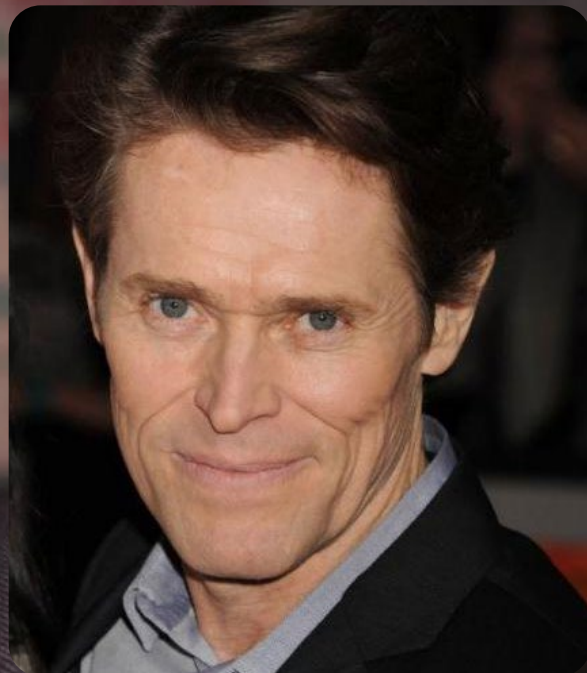


Elijah Wood é amplamente conhecido por seu papel como Frodo, na trilogia *O Senhor dos Anéis*. Apesar do sucesso como o Hobbit portador do Um Anel, o ator fez vários trabalhos alternativos ao longo da carreira. Um dos mais aleatórios deles, provavelmente, é a voz do protagonista na série **The Legend of Spyro**, que consiste em três títulos: **A New Beginning** (Multi), **Eternal Night** (Multi) e **Dawn of the Dragon** (Multi). Ele também deixou sua marca como Frodo nos jogos correspondentes aos filmes e nos títulos da série Lego, além de ter uma participação em **God of War III** (PS3). Gary Oldman, por sua vez, é um dos atores mais consagrados de Hollywood e chegou a contracenar com Wood na mesma trilogia do dragãozinho roxo. Oldman também atuou em **Medal of Honor: Allied Assault** (PC) e em dois Call of Duty, **World at War** (Multi) e **Black Ops** (Multi).



4

## Willem Dafoe e Ellen Page em *Beyond: Two Souls*



Willem Dafoe é o típico ator consagrado que deve ser sangue bom demais, uma vez que ele aparentemente topa qualquer parada, desde trabalhos mais sérios como *O Farol*, *A Última Tentação de Cristo* e *No Portal da Eternidade*, até pipocões como *Homem-Aranha* e *Aquaman* — isso sem contar os desastres, como o *live action* de *Death Note*. Dessa forma, por que não participar de um jogo? Foi o que aconteceu quando ele deu o ar de sua graça em ***Beyond: Two Souls*** (Multi) ao lado de Ellen Page, que se consagrou no cinema da mesma forma, indo desde dramas como *Juno* a atuações mais comerciais como *X-Men*.



3

## Mark Hammil em Batman, Wing Commander, Crash e Yakuza



Apesar de ser conhecido principalmente como o Luke Skywalker, de *Star Wars*, é válido lembrar que Mark Hammil é um prolífico dublador. Não apenas sendo a voz de um dos mais icônicos Coringas na trilogia **Batman: Arkham** — excluindo aquela aberração que foi **Batman: Arkahm Origins** (Multi) — ele também fez participações em **Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex** (Multi) e em **Wing Commander** (Multi), além de ser a voz americana de Goro Majima, da série **Yakuza**.



## 2 Jack Black em **Brütal Legend** (junto de basicamente todo o resto do elenco)



**Brütal Legend** (Multi) se calçou em uma ideia bastante interessante ao trazer um universo todo baseado nos lendários mundos entoados nos clássicos do Heavy Metal — de uma maneira bastante similar ao que o filme animado *Heavy Metal* fez em 1981. Concebido pelo mesmo criador de **Grim Fandango** (PC), Tim Schafer, o título trouxe para os games várias estrelas do mundo da música, como Ozzy Osbourne (que, ressalta-se, já apareceu em um belo comercial de World of Warcraft), Lemmy Kilmister e Rob Halford, além de ser protagonizado por Jack Black — que inclusive também é vocalista de sua própria banda, Tenacious D. Um verdadeiro encontro de lendas. Só é uma pena que **Brütal Legend** seja tão fraquinho no aspecto que vale, que é o de *gameplay*.



1

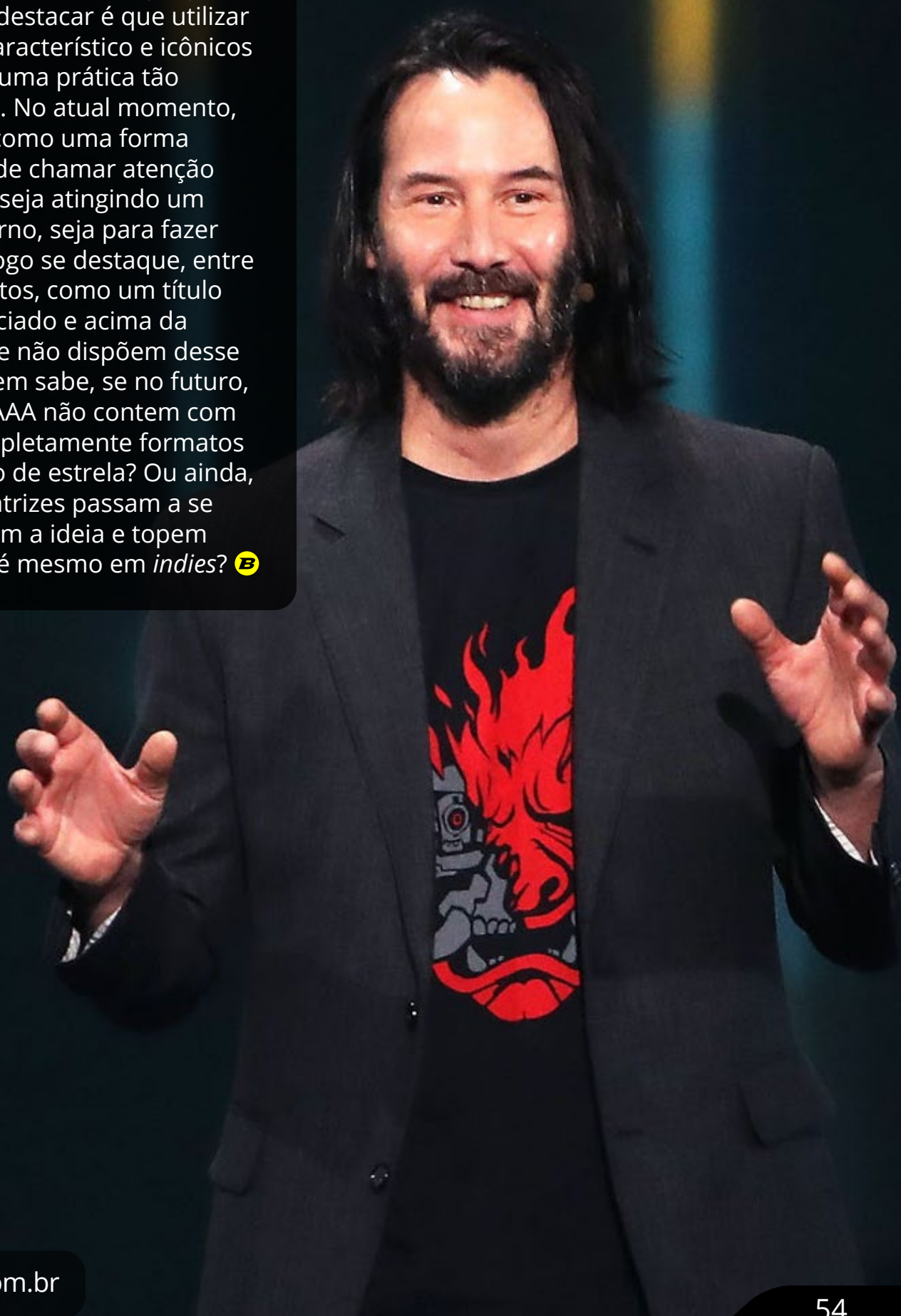
Basicamente todo o elenco de *Death Stranding*



**Death Stranding** (PS4/PC) foi, aparentemente, a realização do sonho do Kojima, visto que ele sempre teve um pé em Hollywood com seus jogos, muitas vezes dando primazia a esse aspecto em detrimento às qualidades de um videogame propriamente dito. Assim, o último título deste grande diretor visionário foi uma verdadeira constelação ao trazer diversas estrelas, como Norman Reedus (de *The Walking Dead*) no papel de Sam, e Mads Mikkelsen (de *Doutor Estranho*), como Cliff. Sobrou até uma pontinha para Guillermo Del Toro (diretor mexicano premiado por um Oscar pelo seu trabalho em *A Forma da Água*), com quem Kojima quase trabalhou no cancelado *Silent Hills*.



Apesar de ser um fenômeno cada vez mais comum, algo que precisamos destacar é que utilizar atores tão característico e icônicos ainda não é uma prática tão normalizada. No atual momento, isso ocorre como uma forma justamente de chamar atenção para o jogo, seja atingindo um público externo, seja para fazer com que o jogo se destaque, entre outros projetos, como um título com diferenciado e acima da multidão que não dispõem desse recurso. Quem sabe, se no futuro, os grandes AAA não contem com elencos completamente formados por esse tipo de estrela? Ou ainda, os atores e atrizes passam a se empolgar com a ideia e topem participar até mesmo em *indies*? **B**



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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[nintendoblast.com.br/newsletter](https://nintendoblast.com.br/newsletter)

**Assine**

# Revista Nintendo Blast 131

Neste mês, a Revista Nintendo Blast tudo que sabemos sobre a Hyrule Warriors: Age of calamity!



Saiba mais sobre Hyrule Warriors: Age of Calamity, jogo que conta como Hyrule foi levada à devastação vista em Breath of the Wild e mais.

## Baixe já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

[gameblast.com.br/search/label/Revista](http://gameblast.com.br/search/label/Revista)