

GAMERBLAST

WWW.GAMEB

CONHEÇA ELLIE:
A JOVEM IMUNE AO
VIRUS APOCALIPTICO

DISCUSSÃO:
JOEL TOMOU A DECISÃO
CORRETA, ELLIE ESTAVA CERTA?

#59
SET
2022



THE LAST OF US
PART I

OS ÚLTIMOS DE NÓS DE NOVO

Desde o seu lançamento no PS3, **The Last of Us** impressionou em todos os aspectos — história, visual, mecânica e lore — chegando ao ápice daquela geração. Quando **The Last of Us Part II** chegou ao PS4, com diversas melhorias tecnológicas, ficamos imaginando como seriam elas aplicadas ao primeiro jogo. A **Naughty Dog** pensou o mesmo e trará o título para o PS5 refeito do zero. Nós aproveitamos para falar tudo sobre o game: os pontos mais interessantes, a fatídica **decisão de Joel**, uma discussão se esse **remake é, de fato, “necessário”** e mais. 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



REDAÇÃO
Alexandre Galvão
Antonio Stark
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Gilson Peres
João Pedro Boaventura
Juliana P. Zapparoli



ANÁLISE

03

The Last of Us Part I (PS5)



PERFIL

17

Conheça Ellie, a jovem imune ao vírus apocalíptico



DISCUSSÃO

23

Joel tomou a decisão correta no final de The Last of Us



DISCUSSÃO

32

Esse Remake é realmente necessário?



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!



PS5



por Alexandre Galvão

Revisão: Davi Sousa

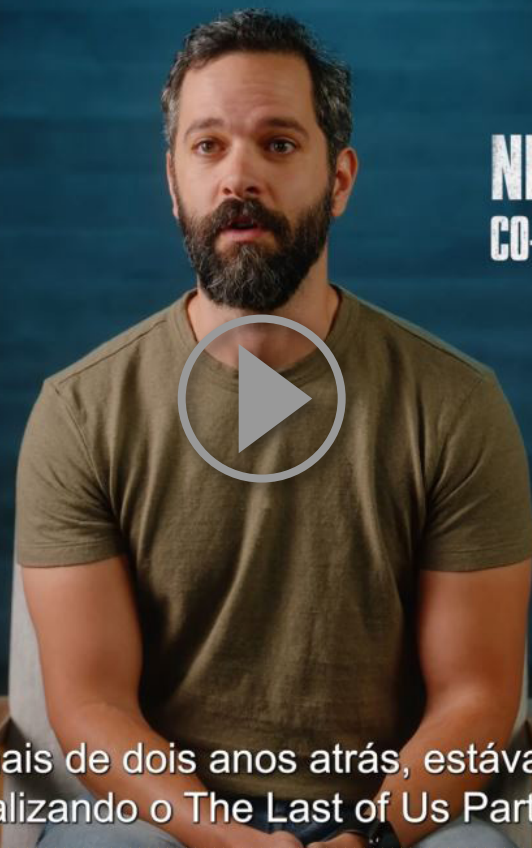
Diagramação: Leandro Alves

THE LAST OF US PART I (PS5) É A VERSÃO DEFINITIVA DE UM CLÁSSICO MODERNO

Na indústria do entretenimento, seja na música, no cinema, ou mesmo nos games, os remakes existem basicamente para atender duas necessidades: manter uma obra viva e atualizada. Há décadas convivemos com essa prática, e com o passar dos anos ela vem ganhando mais força graças à tecnologia, que nos permite fazer coisas antes inimagináveis e extremamente trabalhosas.

Nos games, os remakes costumam ser vistos sob dois pontos de vista: os de quem se preocupam com o legado que está sendo preservado e dos que vêm a prática como uma forma pobre, criativamente falando, de fazer mais dinheiro. Pessoalmente, me vejo mais inclinado para o primeiro ponto de vista, desde que o material original continue disponível para fins históricos, ou mesmo nostálgicos, e que possa ser melhorado para que proporcione a melhor experiência possível ao jogador.

Anunciado de forma repentina **em junho deste ano**, **The Last of Us Part I** foi revelado como um remake totalmente reconstruído para o PlayStation 5 e com uma versão para PC em desenvolvimento, mas ainda sem data prevista para lançamento. Segundo Neil Druckmann, diretor de criação e roteirista da obra original, a ideia de refazer o jogo nasceu durante as etapas finais de desenvolvimento da **The Last of Us Part II** (PS4), enquanto a equipe trabalhava nas sequências de flashbacks e pensava no que poderiam fazer com a primeira parte.



NEIL DRUCKMANN
CO-PRESIDENTE NAUGHTY DOG

Há mais de dois anos atrás, estávamos finalizando o **The Last of Us Part II**,

Sem a limitação de tecnologia da época do PlayStation 3, a Naughty Dog agora pode chegar o mais próximo possível da visão original de jogo que desejava para a Parte I, tornando os elementos de gameplay, visuais e experiência geral muito mais aprimorados e próximos da perfeição, deixando o título tão bom quanto — ou até melhor — que a Parte II. O resultado dessa visão você confere na análise a seguir.

A HISTÓRIA DOS ÚLTIMOS DE NÓS

Lançado originalmente em junho de 2013 para PlayStation 3, *The Last of Us* conta a história do mundo que sucumbiu por conta de uma devastadora pandemia causada por um fungo chamado Cordyceps. Acompanhamos todo o desenrolar da trama sob o olhar de **Joel Miller**, um pai solteiro e dedicado cuja única alegria na vida é criar a filha **Sarah**.

Na madrugada de 27 de setembro de 2013, um surto da infecção chegou à cidade de Austin, no Texas, onde Joel, sua filha e seu irmão mais novo **Tommy** viviam, forçando-os a escapar para salvar suas vidas. Durante a fuga em meio a uma cidade envolta em brutalidade e caos, Sarah é baleada e morre nos braços de seu pai.

JOEL MILLER



SARAH



TOMMY



Vinte anos depois, vemos um Joel mais velho e calejado da difícil rotina de quem ainda consegue sobreviver em um mundo corrompido, devastado e fragmentado em todos os aspectos. Ele agora ganha a vida como um contrabandista junto com uma de suas poucas amigas, **Tess**, e um dia recebe a tarefa mais difícil de sua vida desde que o mundo acabou: contrabandear uma criança.

TESS



A jovem Ellie, de alguma forma, é imune à infecção e se torna a esperança de uma cura para a devastadora doença que ainda assola o mundo. Relutante em aceitar o trabalho, Joel é convencido por Tess a aceitar a tarefa de levar a garota até um grupo de ativistas chamados de Vaga-lumes, para que estudem a mutação gerada em Ellie e possam encontrar uma cura para a humanidade.



ELLIE

Em uma história cheia de reviravoltas e perdas, Joel e Ellie criam um poderoso laço que mudará não apenas suas vidas, mas também as de todos ao seu redor enquanto embarcam em uma perigosa e imprevisível viagem cruzando os Estados Unidos em busca de um motivo para viver um pouco mais.



NOVE ANOS DEPOIS

A história de The Last of Us se manteve intacta após nove anos, portanto não preciso entrar em mais detalhes sobre a narrativa — Até porque alguns jogadores eram muito novos ou talvez nem tenham nascido quando a versão original ou sua remasterização para o PS4 foram lançadas, assim evitando possíveis spoilers para quem não lembra ou mesmo não tenha jogado nenhuma das duas outras versões.

O remake traz uma edição que podemos chamar de definitiva da obra original com modelos de personagens, cenários e engenharia de som totalmente refeitos para aproveitar todo o poder que o PlayStation 5 tem a oferecer. Trocando por miúdos, o trabalho da Naughty Dog aqui foi pegar tudo que fizeram com a Parte II, refinar e usar para deixar a Parte I da maneira que deveria ser, o que não foi possível por conta da limitação tecnológica da época, no início da década de 2010.

THE LAST OF US
REMASTEREDTHE LAST OF US
PART IITHE LAST OF US
PART I

Para mim, que joguei a versão original quase dez anos atrás, voltar a este mundo e ver tudo refeito e melhorado foi uma experiência prazerosa e nostálgica ao mesmo tempo. Não sou o jogador fanático que sabe todas as falas e a localização de todos os itens, mas os momentos-chave que ficaram tatuados em minha memória foram renovados com o

esplendor visual e sonoro apresentado no remake.

Um dos pontos que mais chamou minha atenção foi a fidelidade visual dos modelos dos personagens, que, mesmo melhorados na versão remasterizada do PS4, agora são mais realistas e não possuem mais aquele aspecto de bonecos digitais da década passada.

A riqueza de detalhes das texturas e, principalmente, as feições de cada um estão extremamente realistas e detalhadas, passando toda a emoção de cada sentimento, seja nas sequências cinemáticas ou mesmo nas animações in-game. É assustadoramente impressionante e confirma o que Neil Druckmann disse sobre deixar *The Last of Us Part I* até melhor que a Parte II.



Tomei a liberdade de voltar ao segundo jogo para fazer aquela clássica brincadeira de comparação, e realmente se vê que não houve economia nos esforços do trabalho da Naughty Dog neste departamento. Mesmo com os aprimoramentos proporcionados pelo PS5, a qualidade gráfica é o ponto de maior destaque no remake.



Outros pontos que deixam a experiência com a Parte I mais imersiva, se comparada às versões anteriores do game, são as funcionalidades únicas proporcionadas pelo PlayStation 5: a integração com o DualSense e o áudio 3D. No controle, é possível ajustar a vibração dinâmica a nível de detalhes para sentir até mesmo a intensidade da fala dos personagens; ou seja, se Joel começar a gritar, o controle vai vibrar na mesma intensidade, além de inúmeros ajustes relacionados aos gatilhos e o alto-falante do controle.

quando eles estão começando a puxar o arco, há um pouco de resistência,

**GATILHOS
ADAPTAVEIS**
△
XO

O áudio 3D, mesmo sem o uso do headset Pulse 3D, é algo surpreendente. No meu caso, usando um modelo mais antigo (Sony Pulse 7.1), é possível "entrar" no mundo do jogo e ouvir a nível de detalhes tudo que acontece ao nosso redor, enriquecendo ainda mais a o produto geral.



ÁUDIO 3D

GAMEPLAY REFINADO

Feitas as devidas observações sobre o visual, vamos ao que interessa: o gameplay. Uma das principais promessas do remake foi adequar o gameplay para deixá-lo mais preciso, acessível e dinâmico, e o resultado traz justamente tudo que foi prometido. Em *The Last of Us Part I* temos algo muito semelhante à evolução apresentada na Parte II, estendendo essa uniformização que a Naughty Dog está dando à série.

Se visualmente os dois jogos já são praticamente idênticos, no que diz respeito ao gameplay temos a mesma uniformidade. A movimentação dos personagens é mais autêntica e precisa, somada a uma inteligência artificial, tanto dos inimigos quanto dos NPCs, mais dinâmica e realista que deixa a experiência de atravessar áreas cheias de infectados, ou humanos, mais desafiadora e fidedigna com uma situação da vida real.

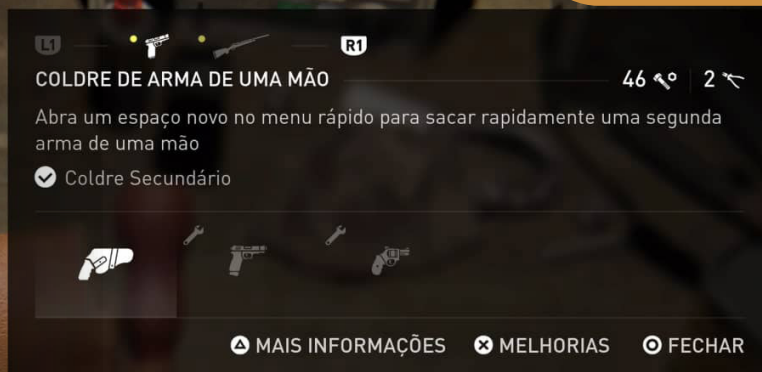


O que isso significa na prática? Não temos mais aquele clássico erro de ter um NPC saracoteando pela área enquanto a IA só entende que a única pessoa que ela não pode ver é o personagem controlado pelo jogador. Ao se movimentar por uma área com inimigos, os personagens não controláveis sabem o que fazer para não “estragar a magia” de enfrentar diversos inimigos de forma sorrateira.

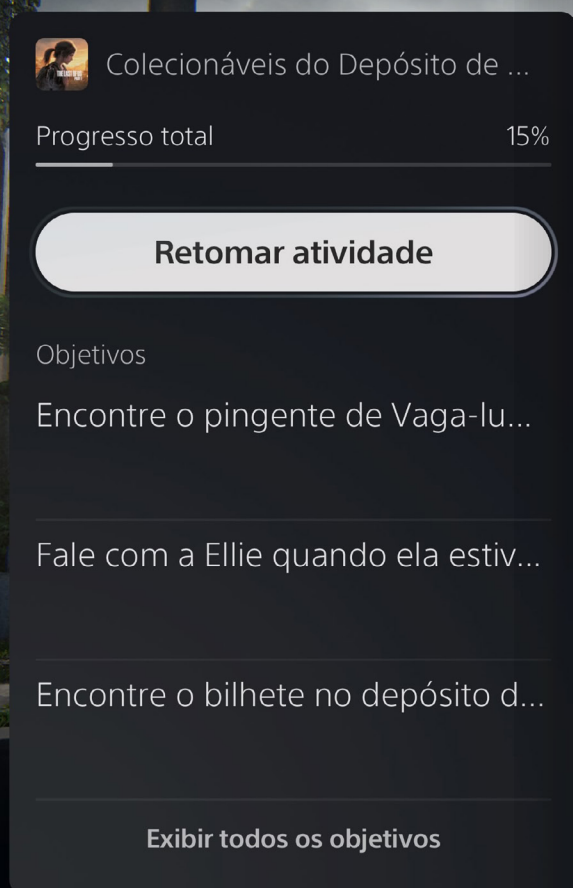
Os inimigos estão mais espertos e sabem usar o trabalho em equipe da mesma forma que vimos na Parte II. Ao ver Joel ou Ellie, eles assumem comportamentos que visam tirar proveito da situação para pegar você. Entretanto, vale ressaltar que esses detalhes são melhor observados ao jogar nas dificuldades mais altas (Difícil ou Superior). Caso você tenha escolhido um nível mais baixo, alguns vacilos ainda são perdoados, mas ao experimentar uma dificuldade mais alta acionada, esteja sempre preparado para a pior das situações.



Outro detalhe que deixou o gameplay mais agradável é a padronização da experiência de usuário com a Parte II. Menus, comandos e até mesmo as animações ao usar as bancadas agora estão uniformizadas, deixando as jogatinas de quem está voltando ao primeiro jogo após jogar o segundo extremamente amigáveis, com a sensação de que está vivenciando a mesma coisa, num bom sentido.



Outra novidade é proporcionada graças a uma função única do PlayStation 5: as dicas de jogo. Caso você não conheça, o PS5 conta com uma funcionalidade de dicas para títulos selecionados, bem úteis para jogadores que desejam obter todos os troféus. Ao pressionar duas vezes o botão PS do DualSense, uma tela de acompanhamento de objetivos é apresentada, mostrando qual é a missão principal do segmento atual em que o jogador está, além de apresentar que outras atividades estão disponíveis naquela etapa. A funcionalidade é muito bem-vinda para auxiliar na busca por colecionáveis, uma das principais atividades para obter a platina do game, e ainda ajudar quem pode se perder em meio a alguma parte da história com dicas sobre o que é preciso fazer e o tempo estimado para terminar esse trecho em particular.



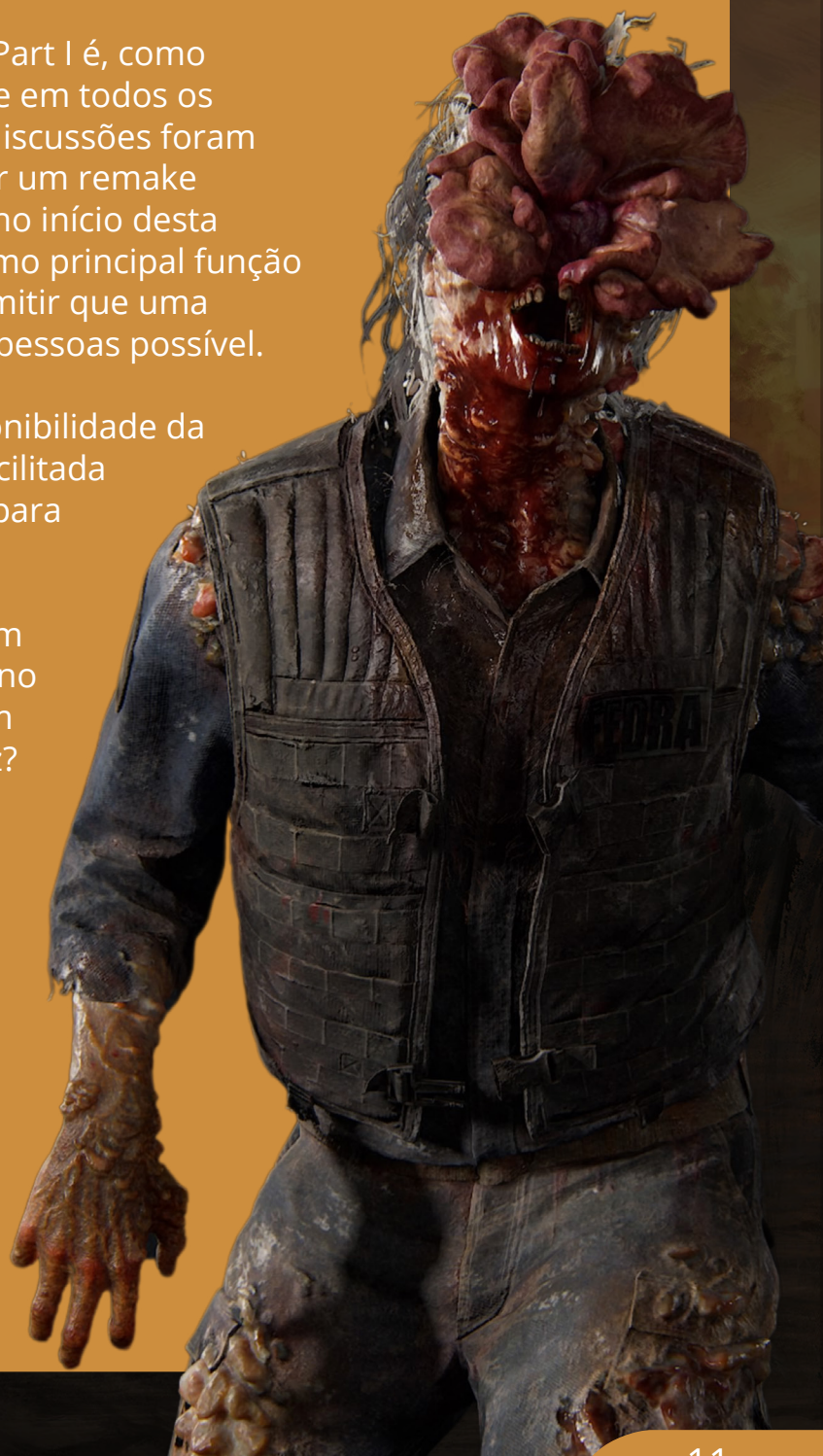
Assim como a Parte II, The Last of Us Part I conta com as inovadoras e **premiadas** funções de acessibilidade para permitir que qualquer pessoa possa jogar, independentemente do tipo de deficiência que possua, seja ela motora, visual ou auditiva. O uso destas ferramentas se mostra útil até para quem não necessita realmente delas, pois elas proporcionam resultados únicos dependendo de quais são ativadas durante o jogo, Seja para auxiliar nas seções de exploração ou nos combates.

AFINAL DE CONTAS, VALE A PENA VISITAR THE LAST OF US MAIS UMA VEZ?

Até aqui pude concluir que The Last of Us Part I é, como produto, um projeto de altíssima qualidade em todos os aspectos. Entretanto, desde seu anúncio, discussões foram levantadas sobre a necessidade de se fazer um remake de The Last of Us agora. Como mencionei no início desta análise, acredito que um remake tenha como principal função atualizar mecânicas e visuais, além de permitir que uma obra esteja acessível ao maior número de pessoas possível.

Atualmente, mesmo no PS5, temos a disponibilidade da versão remasterizada de The Last of Us, facilitada pela presença do game, lançado em 2014 para o PS4, no catálogo da categoria Deluxe do PlayStation Plus. Sendo assim, se já temos acesso ao jogo original, que motivos deixam a Parte I atrativa tanto para quem é veterano na história de Joel e Ellie quanto para quem pode estar vivenciando-a pela primeira vez?

Posso citar as recompensas pela conclusão do game, como as galerias de modelos de personagens e artes, os modificadores de jogo e o modo Foto para eternizar alguns momentos para compartilhar e filtros de imagem, todos também disponíveis na Parte II. A grande maioria destas são habilitadas após concluirmos a campanha pela primeira vez e adicionam um valioso fator replay, principalmente para quem busca um desafio crescente sempre que quiser se aventurar pelo game.



São modificadores visuais, tanto na imagem quanto nas skins dos personagens principais, modos de jogo desafiantes como o de morte permanente e de mundo espelhado, além de trapaças como munição e material de fabricação infinitos e outras para deixar o jogo diferente, com uma pegada mais divertida e descompromissada, por assim dizer. Até mesmo um modo speedrun é habilitado, adicionando uma verdadeira corrida contra o relógio para saber se você realmente domina o game.

OPÇÕES VIBRAÇÃO

Menu	10	<input type="range"/>
Jogabilidade Geral	10	<input type="range"/>
Ações de Jogador	10	<input type="range"/>
Corpo a corpo	10	<input type="range"/>
Tiros e Arco	10	<input type="range"/>
Ataques de Inimigo	10	<input type="range"/>
Tempo do Ambiente	10	<input type="range"/>
Eventos do Cenário	10	<input type="range"/>
Cenas	LIGADO	<input type="checkbox"/>
Acessibilidade	10	<input type="range"/>
Vibrações em Falas	DESLIGADO	<input type="checkbox"/>
Intensidade da Fala em Vibrações		<input type="range"/>




Vibrações em Falas

Quando a opção está habilitada, o diálogo falado também gera vibrações no controle sem fio DualSense™, permitindo que o jogador sinta como a fala está sendo dita.

MUDAR RESTAURAR PADRÕES VOLTAR

 The Last of Us™ Part I

Earned: 29

	Watering can	21/8/2022 11:12
	Left Hand	20/8/2022 19:31
	Who's A Good Boy	20/8/2022 19:39
	Nobody's Perfect	21/8/2022 0:35

 Progress Earned

Até mesmo os troféus estão mais acessíveis. O fato de não precisar mais terminar a campanha na dificuldade mais alta para obter um dos troféus deixou a tarefa de platinar o game bem mais agradável e menos cansativa.

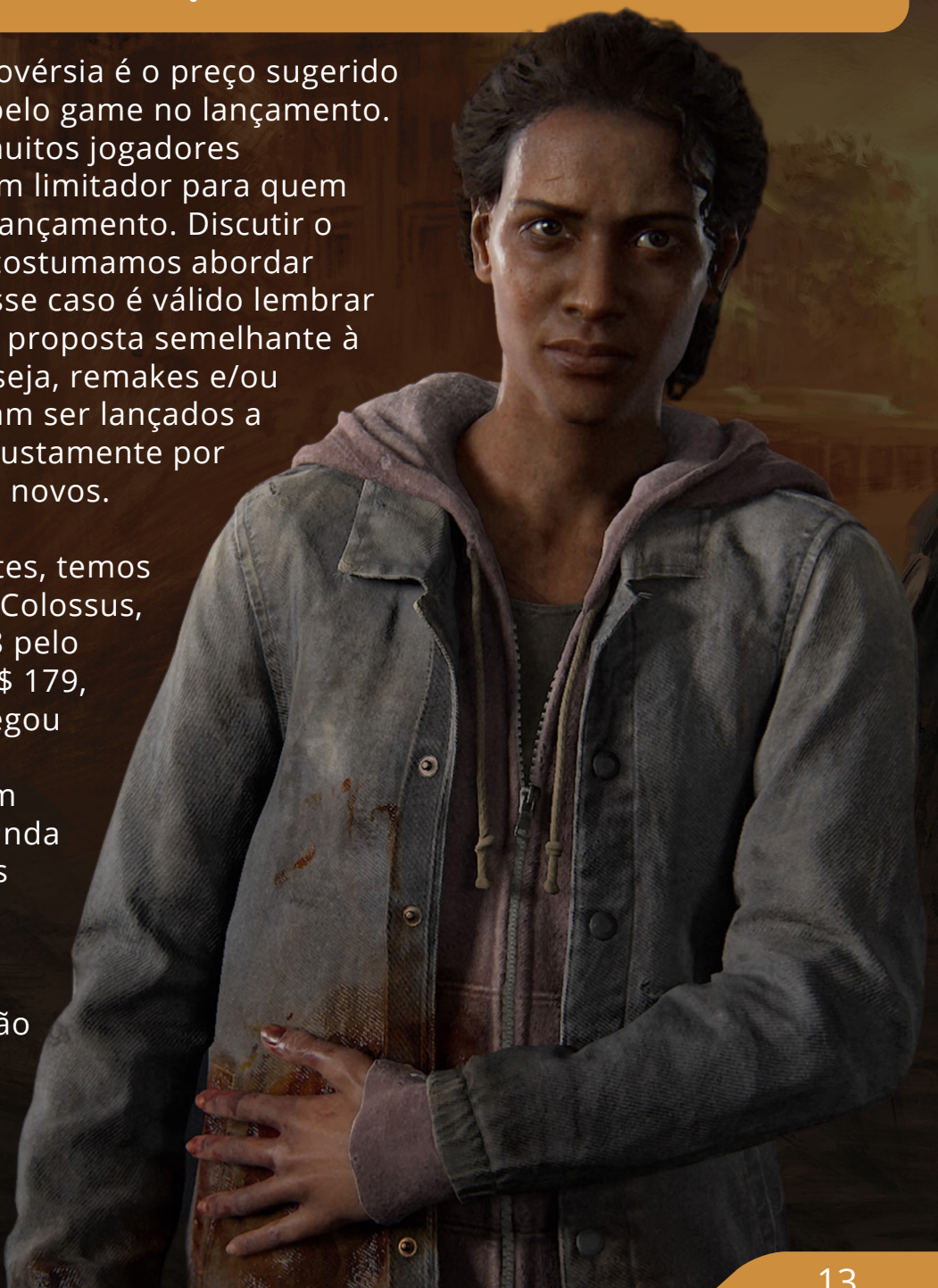
Assim como na Parte II, os colecionáveis se tornaram a principal atividade a ser concluída para quem quer o cobiçado troféu de platina, e com o uso da função de ajuda do jogo do PS5 e a seleção de capítulos, essa atividade ficou mais fácil de ser concluída, diferentemente do jogo original, que obrigava a conclusão nas dificuldades mais altas para se obter essa conquista.

Entretanto, por mais inovações que The Last of Us Part I tenha trazido — e reforço que não são poucas —, no fundo, principalmente para quem já jogou ao menos uma vez cada uma das duas versões anteriores, o jogo ainda é o mesmo e não traz nenhuma novidade avassaladora, como algum trecho extra da história ou algum gancho para a já conhecida segunda parte. Nem mesmo a dublagem, principalmente na versão brasileira,

traz algo de inédito. Todos os áudios usados nesta versão são os mesmos gravados nas duas primeiras. A atuação de alguns personagens, mesmo que menores, poderiam ter sido substituídas ou refeitas por atuações um pouco melhores que as de 2013, dando um sutil ar de novidade e motivando pessoas que, como eu, valorizam o trabalho de localização dos games e fazem questão de jogar com o áudio em português quando ele traz um resultado legal.

Outro ponto que gera controvérsia é o preço sugerido de US\$ 70/R\$ 349 cobrado pelo game no lançamento. O anúncio do valor pegou muitos jogadores desprevenidos e pode ser um limitador para quem quer jogá-lo no período de lançamento. Discutir o preço é um ponto que não costumamos abordar aqui no GameBlast, mas nesse caso é válido lembrar que outros games com uma proposta semelhante à de The Last of Us Part I, ou seja, remakes e/ou remasterizações, costumavam ser lançados a um preço mais convidativo justamente por não serem jogos totalmente novos.

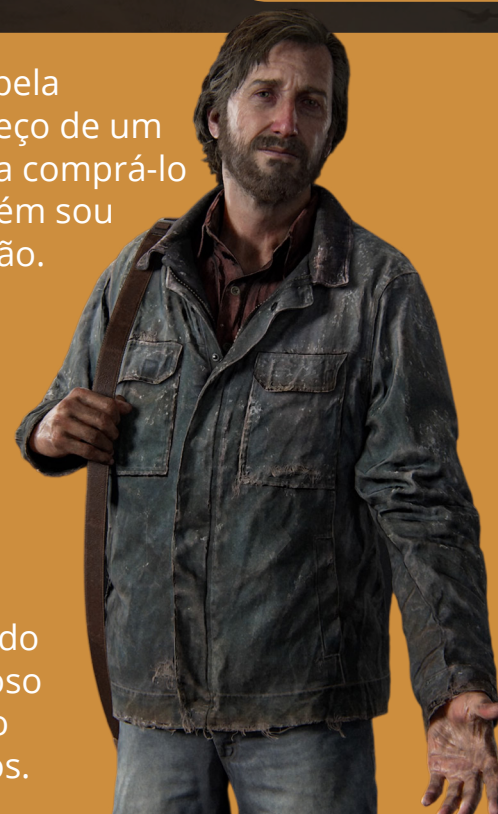
Como exemplos mais recentes, temos o remake de Shadow of the Colossus, lançado para o PS4 em 2018 pelo preço sugerido de US\$ 40/R\$ 179, e MediEvil, de 2019, que chegou custando US\$ 30/R\$ 119. Os preços mais acessíveis foram determinantes para atrair ainda mais a atenção de jogadores no período do lançamento e popularizar esses títulos principalmente para as gerações mais jovens que não tiveram contato com suas contrapartes originais.



Com *The Last of Us Part I*, presenciamos a “quebra da regra” pela primeira vez, com um remake sendo vendido pelo mesmo preço de um jogo totalmente novo. Pessoalmente, eu preferia esperar para comprá-lo para pegar por um preço bem mais amigável, visto que também sou fã da série e obviamente ia querer esse game na minha coleção.

Com um novo PlayStation Plus chegando na praça, a Sony bem que poderia fazer do game, já que é tão importante, um chamariz para novos assinantes ao oferecê-lo no catálogo da categoria Deluxe. Seria uma prática semelhante à da sua concorrente direta, Microsoft, e que já se mostrou eficiente e vantajosa para ambos os lados.

De qualquer modo, não sou dono de seu dinheiro e recomendo que você jogue-o quando puder, pois continua sendo prazeroso ver um jogo tão importante como *The Last of Us* de forma tão polida e caprichada, como realmente deveria ser há nove anos.



NÃO TÃO NECESSÁRIO, MAS MUITO BEM-VINDO

The Last of Us Part I traz tudo o que o game merecia ser em 2013 com visuais, mecânicas e funcionalidades que proporcionam uma ótima experiência tanto para veteranos quanto novatos neste universo de histórias intensas e personagens marcantes. Totalmente padronizado com a Parte II, este é um remake do qual não precisávamos, pelo menos por agora, mas que é muito bem-vindo para manter vivo um dos mais importantes produtos da indústria mundial de games. **B**



THE LAST OF US PART I

✓ PRÓS

- Graficamente impecável;
- A implementação das funcionalidades do DualSense e do áudio 3D do PS5 enriquecem a experiência pessoal do jogador;
- As mecânicas de gameplay e o comportamento da IA estão mais refinadas;
- Experiência de usuário alinhada com The Last of Us Part II;
- Os extras obtidos após finalizar o game pela primeira vez adicionam um grande fator de replay;
- O troféu de platina está mais fácil de obter do que nas versões anteriores.

✗ CONTRAS

- Nenhuma novidade, mesmo que sutil, foi adicionada à história;
- A dublagem em português é a mesma de nove anos atrás, desperdiçando a chance de ter refeito ou trocado algumas atuações;
- O preço de lançamento é pouco convidativo, se comparado a outros games com a mesma proposta lançados para o PlayStation.

The Last of Us Part I (PS5)
Desenvolvedor Naughty Dog
Gênero Ação
Lançamento 02 de setembro de 2022

*Análise feita com cópia digital cedida pela Sony Interactive Entertainment

NOTA **9.5**

Guia N-Blast

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

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**



E-BOOK
FIRE EMBLEM:
THREE HOUSES
RS **5,99**





por Antonio Stark

Revisão: Gilson Peres

Diagramação: Leandro Alves

CONHEÇA ELLIE, A JOVEM IMUNE AO VÍRUS APOCALÍPTICO

A garota que está sempre ao lado de Joel, em **The Last of Us** irá retornar, dessa vez como a protagonista de **The Last of Us Part II**. Agindo como a segunda protagonista do jogo, criado e desenvolvido pela **Naughty Dog**. A garota demonstra uma certa inocência e uma personalidade divertida, estando sempre preparada para o combate. Porém, a continuação dessa icônica história irá se passar anos após os eventos do primeiro título, onde observamos uma Ellie mais madura.

A SOBREVIVENTE DO APOCALIPSE

Ellie nasceu um pouco depois que a epidemia de fungos se espalhou pelo mundo, crescendo em uma comunidade militar. Após perder sua mãe com tão pouca idade, ela também se viu mudando de comunidade, o que gerou conflitos com as crianças do novo assentamento, como mostrado na HQ **The Last of Us: American Dream**.



Após algum tempo nessa nova comunidade, ela se tornou amiga de Riley, uma menina que fugia para as ruínas da civilização. Durante uma das incursões das meninas, elas foram surpreendidas por infectados, que acabaram mordendo e infectando Ellie, como mostrado no DLC **The Last of Us: Left Behind** (PS3/PS4), provavelmente incluído em **The Last of Us: Part I** (PS5)



Um ano depois, ela é transportada por Marlene para a comunidade onde ela conhece Joel. Em **The Last of Us**, o homem age como seu guarda-costas, guiando-a até uma base dos vagalumes, onde os revolucionários iriam retirar o cérebro da garota e estudar sua imunidade, podendo chegar a uma possível cura. Após a longa jornada Joel se apega a Ellie e decide impedir seu trágico destino, levando-a para uma comunidade onde eles podem viver juntos.

MARLENE



BOCA SUJA E COLECIONADORA

Por crescer em um ambiente tão hostil, Ellie demonstra uma personalidade temperamental e impulsiva, possuindo uma língua afiada, utilizada para expressar seus sentimentos. Como reflexo de sua criação, ela não demonstra qualquer problema em utilizar violência para conquistar seus objetivos, apesar disso mantém uma particular inocência, talvez por não conhecer a total maldade que os humanos podem ter, em contraponto com Joel.

Demonstrando imensa coragem e pensamento rápido, ela possui medo de perder as pessoas com as quais se importa. Além disso, também teme ficar sozinha novamente. Ela é uma entusiasta do mundo antigo, sendo obcecada por coletar quadrinhos, games, músicas e livros durante sua viagem com Joel. Ellie também tem um senso forte de justiça, tomando decisões de forma independente e achando que ela não precisa de permissão dos adultos.



HABILIDADES E ARMAS

Ellie demonstra ser uma personagem mais desengonçada que Joel, possuindo até uma versão mais simples da habilidade de escutar os infectados. Apesar de suas habilidades furtivas serem tão boas quanto as do seu protetor, ela demonstra dificuldade em abater adultos, tendo que paralisar seus inimigos primeiro. Ela é inexperiente, sendo sempre surpreendida por alguém que se esgueira em suas costas.

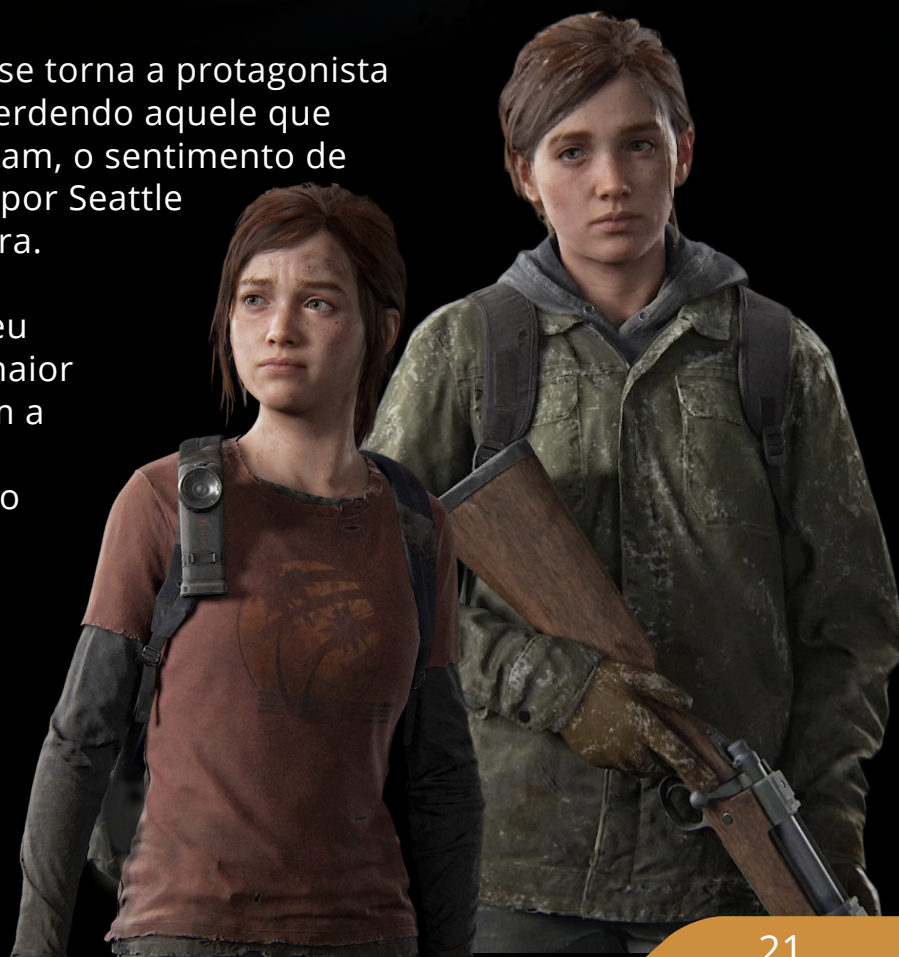
Sua arma inicial é a faca retrátil, que não perde o fio, permitindo a garota se esgueirar e eliminar oponentes de forma furtiva com mais facilidade. Ela só aprende a atirar e passa a carregar uma arma após salvar Joel. Como NPC ela não é vista pelos inimigos, mesmo enquanto vaga pelo cenário, oferecendo ocasionalmente itens de cura e munição para o jogador, mas caso Joel seja avistado pelos inimigos, Ellie também será atacada.

O FUTURO DA HISTORIA

Em **The Last of Us: Part II** (PS4), Ellie se torna a protagonista depois da morte prematura de Joel. Perdendo aquele que mais amava, o ódio e medo transbordam, o sentimento de vingança a faz partir em uma jornada por Seattle ao lado de **Dina**, sua nova companheira.

Ellie põe em prática tudo que aprendeu com Joel. Seu repertório de armas é maior e seu estilo de luta é mais furtivo. Com a nova árvore de habilidades, é possível construir o seu jeito de jogar, deixando a *gameplay* mais ao seu estilo.

Em **The Last of Us Part II**, a vingança leva Ellie ao seu maior medo: ficar sozinha. Será que teremos mais histórias com a ela em um possível **The Last of Us: Part III**?



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 Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves

JOEL TOMOU A DECISÃO CORRETA NO FINAL DE THE LAST OF US?

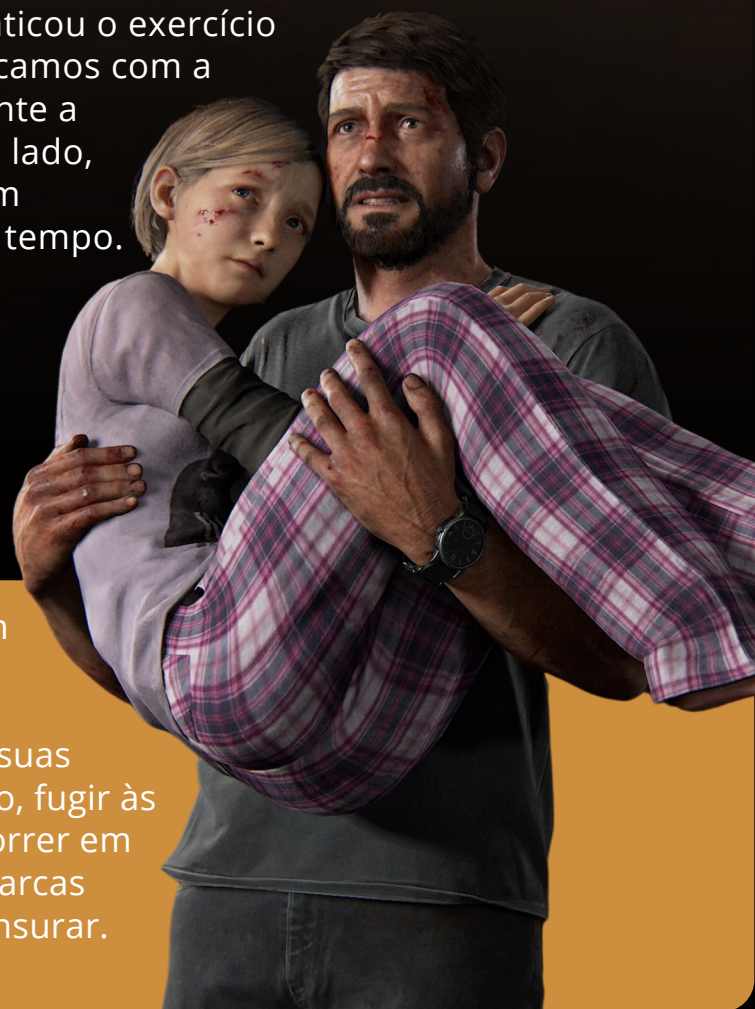
Talvez o maior questionamento deixado pela primeira parte de **The Last of Us** seja a coerência nas ações de Joel ao final do jogo. Quase uma década após o lançamento original, em 2013, os fãs ainda alimentam grandes debates sobre o assunto, rendendo discussões que misturam razão e emoção. Tanto o remaster para PS4 quanto a nova adaptação que chega em breve ao PS5 reacendem a dúvida sobre o que seria mais importante no momento em que Joel precisou escolher entre salvar Ellie ou toda a humanidade. Uma coisa é certa: independentemente da resposta, a dúvida é o elemento que move a história.

AS CAMADAS DE JOEL

Certamente quem jogou The Last of Us já praticou o exercício da empatia. Em diversas situações, nos chocamos com a maneira com que os personagens agem frente a situações extremas, deixando a moralidade de lado, como se a ética não tivesse mais espaço em um mundo que perdeu sua humanidade há muito tempo.

Colocar-se no lugar de Joel e refletir sobre suas escolhas ao longo da história nos leva para mais perto da realidade distópica do game. Uma coisa é você tomar decisões como observador, outra bem diferente é vivenciar a situação no momento de decidir.

Durante o caos instaurado pela transmissão em massa do fungo Cordyceps, Joel acumula várias experiências negativas de uma única vez, o que causa um trauma extremamente profundo em suas emoções. Vivenciar o princípio do fim do mundo, fugir às pressas para sobreviver e ver a própria filha morrer em seus braços são acontecimentos que deixam marcas cujo impacto sequer temos noção de como mensurar.





Passados vinte anos, o que vemos no início do jogo é um Joel transtornado pelo tempo. Ele atua como contrabandista ao lado de Tess e vive uma vida perigosa atravessando as ruínas do que restou das grandes metrópoles. Paz e tranquilidade estão bem distantes da rotina.

A ação do tempo após um trauma tão grande fez com que Joel se tornasse um homem emocionalmente fechado e de comportamento frio. Em sua concepção, o diretor de criação de The Last of Us, Neil Druckmann, imaginou exatamente esse tipo de camada psicológica para Joel, colocando o protagonista e suas perturbações em uma realidade na qual razão e emoção, certo e errado se confundem, ou até mesmo não possuem mais sentido em um mundo devastado.

Porém, ainda existe uma última camada no âmago do personagem. Aquela que Joel quer esquecer, mas que teima em aparecer: sua humanidade. Mesmo destruído por dentro, ele transparece certa moralidade em alguns momentos, como se ainda lembrasse de como é agir pelo coração.





SAUDADE DO QUE NÃO VIVI

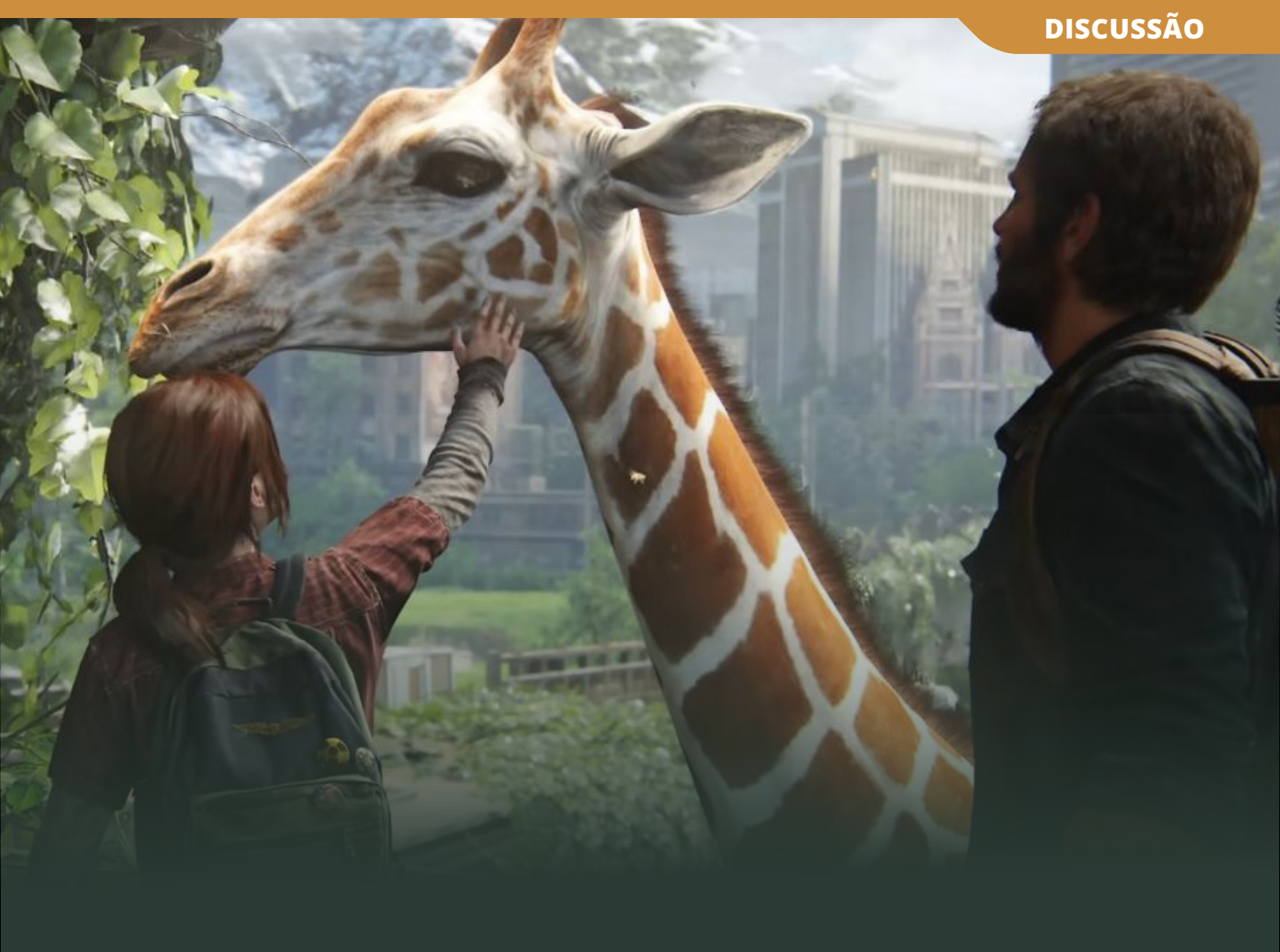
A espinha dorsal que move a narrativa de *The Last of Us* está intimamente relacionada ao tempo que Joel e Ellie passam juntos. É nela que encontramos os traços emocionais e traumas que ambos carregam desde o momento em que se encontram, durante a negociação com Marlene até o clímax da história no hospital de Salt Lake City e os eventos subsequentes.

Parafraseando um dos versos famosos de “Índios”, canção da banda de rock

nacional Legião Urbana, Joel e Ellie encontram um no outro “a cura para o meu vício de insistir nessa saudade que eu sinto de tudo que eu ainda não vi”. Perder Sarah deixou um vazio no coração de Joel, impedindo-o de construir sua relação como pai da menina. Já Ellie, nascida num mundo pós-pandemia, sequer tem ideia de como era a vida antes do caos tomar conta do planeta.

Como dois córregos que desembocam no mesmo rio, as vidas de Joel e Ellie

encontram-se para seguir um único fluxo, responsável por preencher o vazio de ambos. É através da inocência e ironia de Ellie que Joel passa a enxergar traços da personalidade de Sarah, como se fosse sua filha quem estivesse ali, e ele pudesse mostrar à garota as curiosidades do mundo, ensiná-la a tocar um instrumento musical, controlar a impulsividade, oferecer um abraço nos momentos de tristeza — Enfim, ser o pai que há muito tempo não tem a oportunidade de ser.



Do mesmo modo, é através de Joel que Ellie passa a conhecer histórias e descrições de como era o mundo antes da pandemia do Cordyceps devastar a humanidade. Inicialmente reclusa a um campo de quarentena do governo e, logo depois, sofrer a perda de sua amiga num ataque de Corredores, Ellie vislumbra nas palavras de Joel quais eram as sensações proporcionadas por um parque de diversões, um passeio pela floresta, a vista de uma paisagem deslumbrante. Mesmo sob ruínas, o mundo que Ellie enxerga ainda é puro e bonito.

A força dessa conexão, que ocorre lentamente durante a jornada, justifica os atos praticados por Joel e Ellie quando um ou outro correm perigo. Aos poucos, o que vemos em nossa frente é a construção de uma relação entre pai e filha que supera qualquer desafio, seja físico ou moral, muitas vezes nos fazendo questionar se a razão — ou a falta dela — em determinadas atitudes faz sentido.

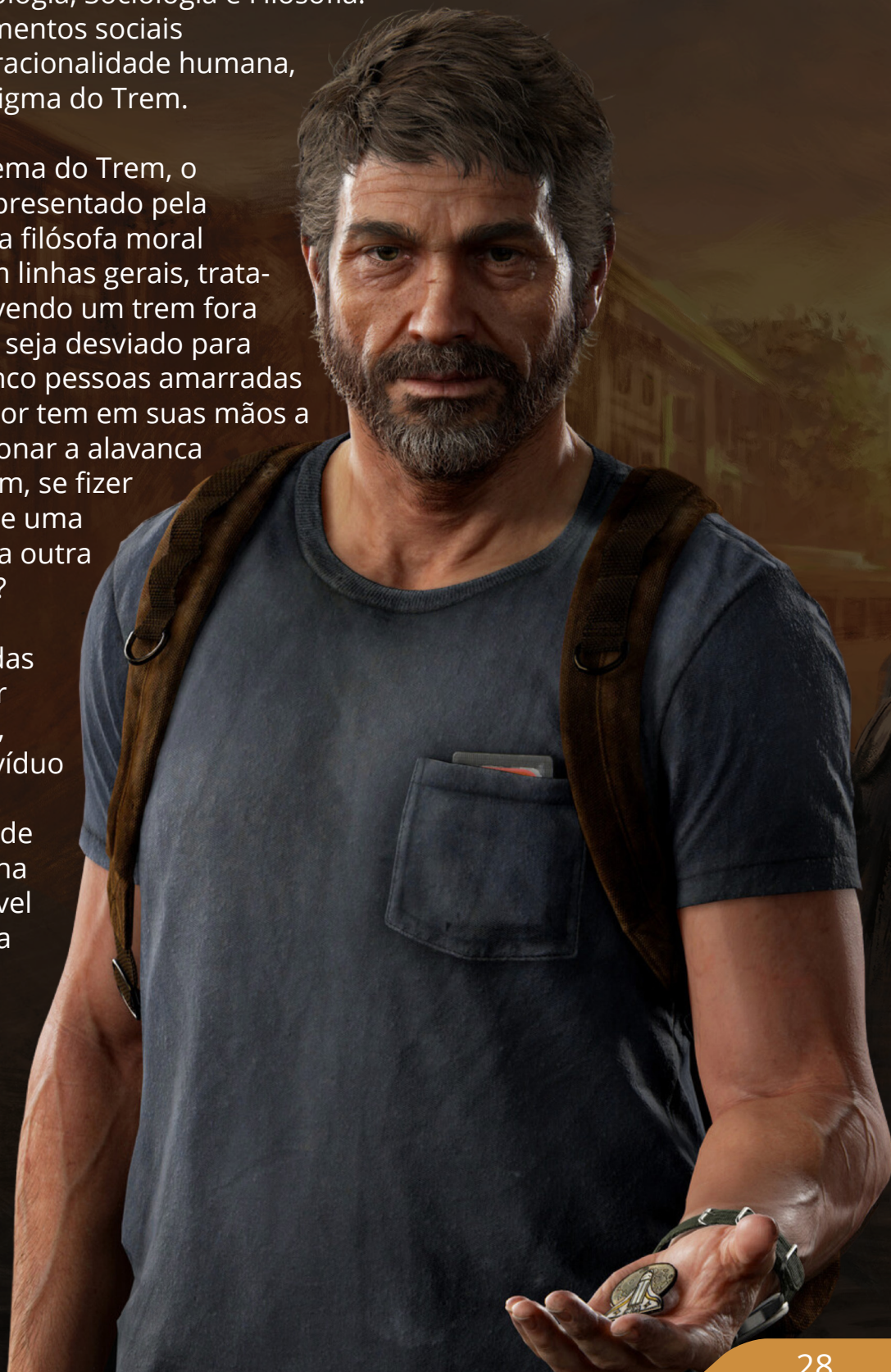
O ENIGMA DE THE LAST OF US

Analisar o sentido de cada escolha, sobretudo a decisão final de Joel em Salt Lake City, nos coloca diante do dilema ético de salvar uma única pessoa ou salvar toda a humanidade. Tais discussões já foram alvo de estudo de várias áreas do conhecimento, entre Psicologia, Sociologia e Filosofia.

Diversos foram os experimentos sociais envolvendo os limites da racionalidade humana, entre eles o conhecido Enigma do Trem.

Também chamado de Dilema do Trem, o experimento mental foi apresentado pela primeira vez em 1967, pela filósofa moral britânica Philippa Foot. Em linhas gerais, trata-se de uma situação envolvendo um trem fora de controle que, caso não seja desviado para outro trilho, atropelará cinco pessoas amarradas à linha férrea. O observador tem em suas mãos a chance de salvá-las ao acionar a alavanca que altera os trilhos. Porém, se fizer isso, o trem tirará a vida de uma pessoa que está parada na outra pista. Qual decisão tomar?

Naturalmente, a maioria das pessoas decide por causar o menor prejuízo possível, optando por matar o indivíduo sozinho e salvar os outros cinco. É o que chamamos de doutrina do duplo efeito, na qual é moralmente aceitável causar um dano sério para promover um bem maior. No entanto, a ideia de causar “danos colaterais” por uma causa nobre nem sempre se aplica às milhões de variáveis possíveis nessa situação.





É justamente isso que Joel sentiu ao ver Ellie sendo submetida ao procedimento cirúrgico que tiraria sua vida na esperança de criar a cura para o Cordyceps, salvando assim toda a humanidade da pandemia. O chamado princípio dos fins, imaginado pelo filósofo Immanuel Kant, propõe que as pessoas sejam tratadas como fins em si mesmas, e nunca como um meio para atingir um fim. Ou seja, o natural seria respeitá-la como ser livre e racional.

No entanto, Joel muda mais uma vez a concepção do Dilema do Trem ao enxergar Ellie como um ente querido, como se ela fosse sua única chance de recuperar a oportunidade de ser pai. Quando envolvemos altas doses de empatia e sentimento passional, o dilema muda de lado, pois estamos extremamente próximos do sofrimento que a morte de um ente querido causaria em nós mesmos.

A lealdade humana para com sua própria família é capaz de quebrar nossas intuições morais, mesmo que isso acarrete na morte de milhares de outras pessoas. Naquele momento, ao ver Ellie na mesa de cirurgia, Joel não se importa mais com o fim do mundo. Que mundo seria este sem aquela que ele considera sua própria filha?


A close-up photograph of Joel from the video game The Last of Us Part I. He has a beard and is wearing a dark jacket with a shoulder strap. In the background, a young girl (Ellie) is lying down, her face partially visible.

HÁ MUITO JÁ NÃO SOMOS QUEM JÁ FOMOS

A triste realidade de **The Last of Us** apresenta um mundo devastado em todos os sentidos. Não há mais traços da civilização humana nas ruínas do que um dia já foram grandes cidades, assim como não existe mais humanidade nos próprios humanos. A luta pela sobrevivência é tudo que resta e, para isso, noções éticas e morais não fazem mais sentido.

Muito provavelmente, Joel não sentiu o peso do dilema ético na escolha por salvar Ellie. Do mesmo modo, vários outros personagens sacrificaram-se ou tomaram decisões extremas durante a jornada sem sequer importar-se com questões morais. Cabe a nós, espectadores, refletir sobre os limites da humanidade em um cenário distópico.

Voltando à canção do Legião Urbana, “nos deram espelhos, e vimos um mundo doente”. A pandemia não ocorreu apenas pela disseminação do **Cordyceps**, mas também pela contaminação da mente e coração das pessoas, levando-as a matar umas às outras.

Nesse tipo de situação, é muito difícil avaliar a decisão de Joel dentro dos conceitos de certo ou errado. Afinal de contas, estamos falando dos últimos de nós, daqueles que ainda vivem quando não há mais razão para se viver. Ou há? 

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



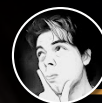
gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



por Alexandre Galvão

Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Leandro Alves

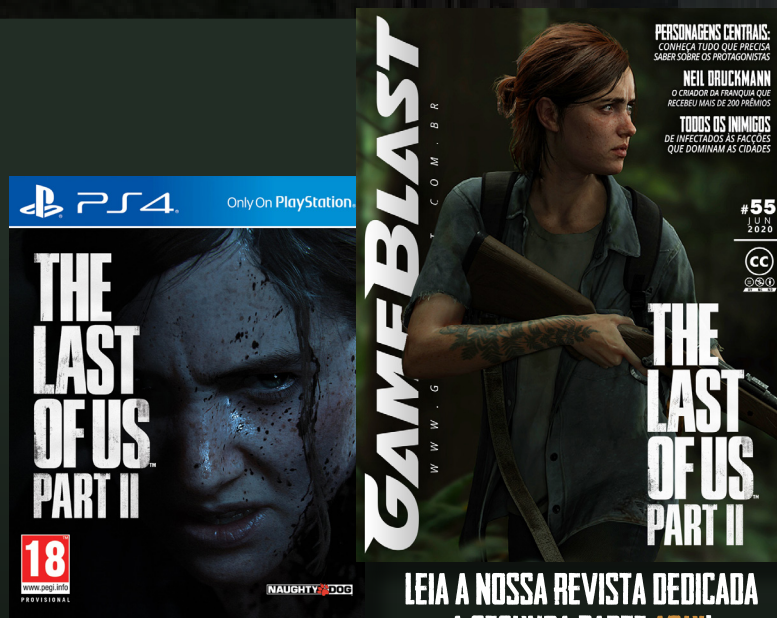
THE LAST OF US: JÁ ESTAMOS PRECISANDO DE UM REMAKE?

Completando 9 anos de existência, será que já está na hora de revisitarmos um dos maiores jogos do PlayStation? Essa é uma pergunta que começou a ganhar força após o **anúncio oficial** feito pela Sony e a Naughty Dog após um vazamento em junho deste ano. The Last of Us foi o jogo que, em 2013, redefiniu o conceito de narrativa e gameplay para jogos single player ao trazer uma história envolvente e cativante, juntamente com um estilo de jogo dentro do gênero de sobrevivência jamais visto até então.

Detentor de diversos prêmios, sendo a grande maioria de jogo do ano, é consagrado até hoje pela mídia e pelo público. A versão original para o PlayStation 3 e sua remasterização para o PlayStation 4, lançada no ano seguinte, juntas, já somam **quase 20 milhões de cópias** vendidas mundialmente, comprovando o sucesso de The Last of Us.



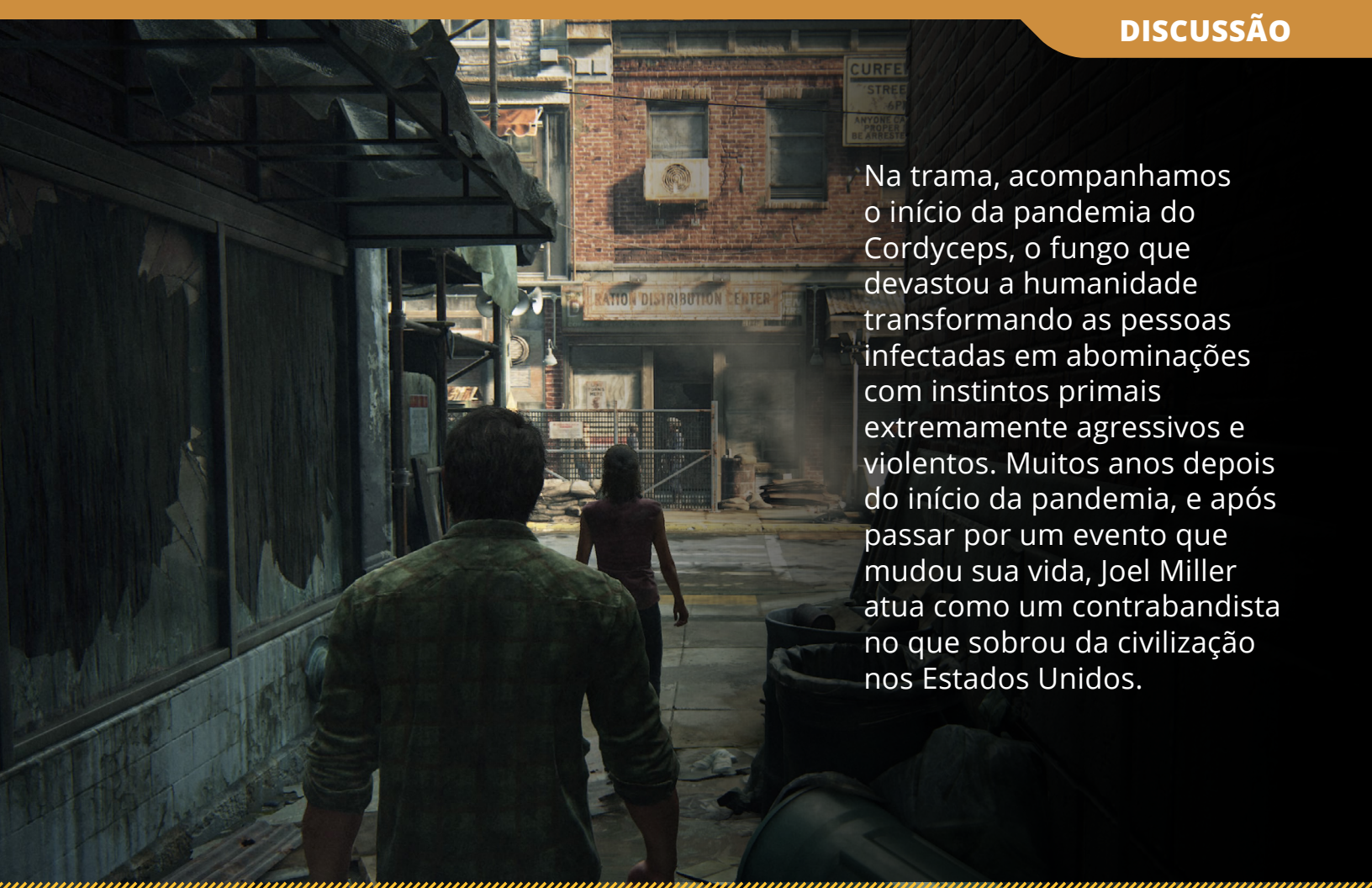
Em 2020 uma longa espera de 7 anos chegou ao fim com o lançamento da aguardada sequência: **The Last of Us Part II**, para o PlayStation 4. Repetindo o sucesso de seu antecessor, o game foi lançado no meio de uma pandemia e serviu para reunir novamente todos os fãs deste importante legado dos jogos eletrônicos nas redes sociais em meio a discussões de amor e ódio pela audaciosa, ambiciosa, sangrenta e impressionante história de amor e vingança contada na segunda parte.



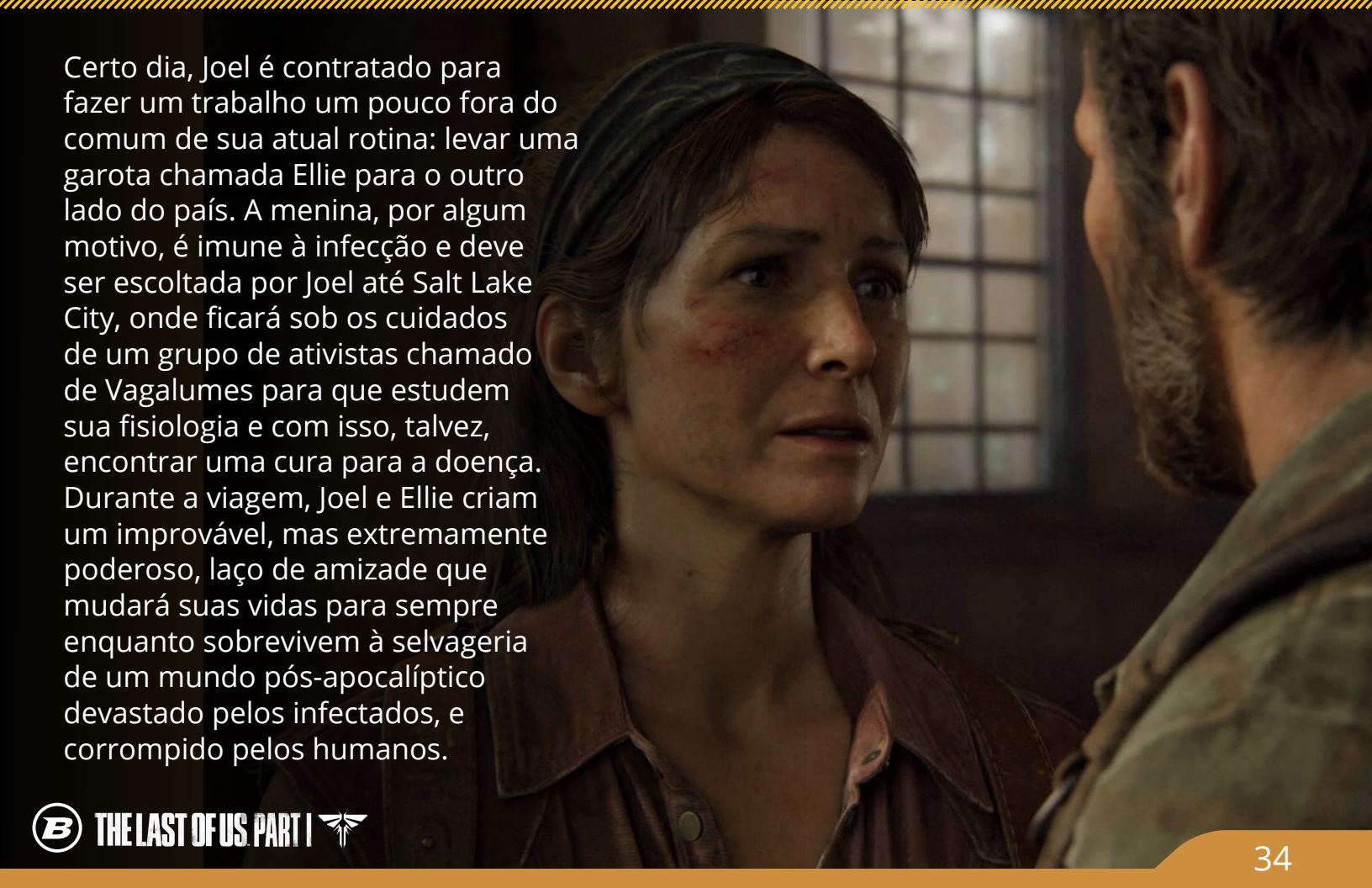
LEIA A NOSSA REVISTA DEDICADA A SEGUNDA PARTE **AQUI!**

Enquanto expectativas e teorias nascem até uma provável terceira parte, a Naughty Dog quer nos levar de volta para onde tudo começou, em 2013, com o remake do primeiro jogo, agora oficialmente intitulado como The Last of Us Part I, com data de lançamento marcada para o dia 2 de setembro no PlayStation 5 e, posteriormente, para PC. Utilizando da mesma tecnologia gráfica usada em Part II, o remake vai uniformizar a identidade visual de The Last of Us com seu segundo jogo, além de atualizar mecânicas de gameplay e design.





Na trama, acompanhamos o início da pandemia do Cordyceps, o fungo que devastou a humanidade transformando as pessoas infectadas em abominações com instintos primais extremamente agressivos e violentos. Muitos anos depois do início da pandemia, e após passar por um evento que mudou sua vida, Joel Miller atua como um contrabandista no que sobrou da civilização nos Estados Unidos.



Certo dia, Joel é contratado para fazer um trabalho um pouco fora do comum de sua atual rotina: levar uma garota chamada Ellie para o outro lado do país. A menina, por algum motivo, é imune à infecção e deve ser escoltada por Joel até Salt Lake City, onde ficará sob os cuidados de um grupo de ativistas chamado de Vagalumes para que estudem sua fisiologia e com isso, talvez, encontrar uma cura para a doença. Durante a viagem, Joel e Ellie criam um improvável, mas extremamente poderoso, laço de amizade que mudará suas vidas para sempre enquanto sobrevivem à selvageria de um mundo pós-apocalíptico devastado pelos infectados, e corrompido pelos humanos.

PRESERVAÇÃO DO LEGADO X MONETIZAÇÃO DA NOSTALGIA

A prática de criar novas versões, releituras, de obras culturais é algo comum no ramo do entretenimento. Música, filmes, livros e, trazendo para nosso universo, jogos sempre passaram e continuarão passando por esse tipo de processo. Para se ter uma ideia de quanto tempo já temos remakes, posso citar uma coletânea bastante popular lançada em 1993 para o Super Nintendo chamada Super Mario All-Stars, que continha novas versões dos jogos do Super Mario lançados para o NES. Ou seja, há trinta anos a ideia de relançar games já estava firme e forte no mercado..

No meio disso tudo sempre estarão dois grupos de pessoas: os que defendem a preservação de uma propriedade intelectual, com a justificativa de manter um

legado ou uma história viva, e os do que condenam a prática sob o olhar de quem está produzindo estes materiais só visam o lucro em cima da nostalgia e da memória afetiva do público.

Pessoalmente, eu me vejo mais do lado do primeiro grupo, pois sou o tipo de pessoa que acredita que quanto mais pessoas consigam ter acesso a determinado material, melhor. Trazendo esse pensamento para o âmbito dos jogos eletrônicos, apesar de entender a importância dos títulos exclusivos, acredito que o melhor é que ele esteja disponível para o máximo de plataformas possível para que um maior número de jogadores possam se divertir ou, no mínimo, experimentar aquele produto.

"A Sony só quer ganhar mais dinheiro em cima da gente!" ou "70 dólares em um jogo de 2013! Que absurdo!", são argumentos comuns usados pelos membros do segundo grupo. Entende-se a revolta, ainda mais se levarmos em conta a realidade do preço dos jogos no Brasil, em que um jogo, no lançamento, custa pouco mais de um terço do salário mínimo atual. Entretanto, é válido lembrar ainda que ninguém é obrigado a comprar um jogo apenas no lançamento, podendo pegá-lo mais barato futuramente em alguma promoção ou negociando no mercado de usados, no caso de quem vai jogar no PlayStation 5.



CARTAS NA MANGA, TALVEZ

Deixando de lado a questão ideológica — ou monetária — sobre fazer um remake de *The Last of Us* agora, um ponto que pode ser crucial na distribuição do jogo pode, talvez, ser por conta das novas estratégias de mercado da própria Sony. A principal delas foi a ainda recente reestruturação do serviço **PlayStation Plus**, que agora conta com comodidades que remetem ao serviço de assinatura oferecido pela sua principal concorrente, a Microsoft, com os consoles Xbox.

Pagando um valor mensal, o assinante das categorias Extra e Deluxe, que são as de nível intermediário e premium do serviço, tem acesso a um vasto catálogo com centenas de jogos, incluindo alguns exclusivos de peso do PS4 e PS5, como *Horizon Zero Dawn*, *God of War*, *Death Stranding*, *Ghost of Tsushima*, *Returnal* e os jogos da série *Uncharted*. Até recentemente, alguns títulos de estúdios parceiros também estão sendo lançados de forma simultânea no catálogo ao mesmo tempo que chegam em outras plataformas, como o PC.



PlayStation.Plus

ESSENTIAL

EXTRA

DELUXE



E se *The Last of Us Part I*, principalmente por ser um remake e não um game totalmente novo, estiver nos planos de ser lançado no catálogo da Plus em setembro como uma forma de estimular a adesão de novos assinantes? Lembrando, empresas visam lucro e o modelo de assinatura, atualmente, é um dos mais fáceis de se vender pela comodidade e custo-benefício do retorno, além de gerar a chamada recorrência que é o que outras gigantes como Netflix, Amazon e até a Microsoft têm como principal meio de gerar receita.

Pensando nessa possibilidade, é compreensível — até conveniente — *The Last of Us Part I* ter dado o ar de sua graça por agora, com um anúncio trazendo uma data de lançamento já próxima. Além disso, o jogo original contava ainda com um modo multiplayer com uma comunidade dedicada e quase nenhuma informação foi revelada até o momento. E, como sabemos, os usuários do PlayStation 5 necessitam de uma assinatura ativa da Plus para jogar online. Assim, quem tem anseio em voltar a se reunir com seu grupo de sobreviventes no ambiente online se tornaria um assinante em potencial.





MAIS IMPORTANTE DO QUE NUNCA

Apesar das teorias, *The Last of Us* continua sendo um produto importante da indústria de games mundial, e nada mais justo que dar a esta pérola digital a atenção que merece, principalmente ao proporcionar aos jogadores do PC a oportunidade de ter este grande título em suas coleções, além de representar mais um grande passo para o PlayStation em levar mais de suas IP's a outras plataformas, como *God of War* e *Horizon Zero Dawn*.

The Last of Us Part I pode ser, novamente, o protagonista de um novo episódio na história da Sony e do PlayStation ao mesmo tempo que nos faz lembrar da importância de títulos até então exclusivos e da dedicação depositada por seus profissionais e pela comunidade para manter um legado vivo. O importante é que, mesmo que você esteja vendo o jogo chegar pela terceira vez ou tenha a oportunidade de jogá-lo só agora, ele estará facilmente disponível para ser apreciado, seja no console ou não, quando e onde você puder, e quiser. **B**

Revista Nintendo Blast 152

Neste mês, a Revista Nintendo Blast tudo que sabemos sobre a guerra mundial de tinta direto de Splatoon 3 (switch)!



Ainda nessa edição, confira tudo sobre os eventos chamados de Splatfest da franquia Splatoon, a comemoração dos 30 anos de Super Mario Kart e mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista