

Esta semana na CES, a Sony revelou que estava adicionando ainda mais [videogames](#) à sua já considerável lista de adaptações, incluindo a da Guerrilla Games. *Horizonte* franquia. Depois que a série pretendida da Netflix entrou em colapso após acusações de abuso contra o showrunner Steve Blackman, a Sony decidiu transformá-la em um filme completo.

Entre a linha original do PlayStation, *Horizonte* ocupa um espaço estranho. Embora seus dois jogos principais aparentemente tenham vendido bem, a série ganhou uma certa reputação online como uma “fábrica industrial” impulsionada pelo CEO do PlayStation Studios, Hermen Hulst, que anteriormente dirigia a Guerrilla enquanto ela estava fazendo *Horizonte Zero Amanhecer*. Também houve uma resistência geral contra os esforços da Sony para transformar tudo o que puder em uma franquias, e *Horizonte* com certeza tem feito movimentos para expandir. Junto com um terceiro jogo single-player em desenvolvimento, houve o *Chamado da Montanha* Jogo [VR](#), pelo menos dois rumores de spinoffs multijogador - um cooperativo, o outro um MMO - e o golpe duplo do ano passado de um jogo Lego spinoff e um relançamento do primeiro jogo para PlayStation 5. Ao lado da Naughty Dog's *Último de nós*, esta pode ser a franquias PlayStation mais persistente em termos de lembrá-lo frequentemente de que ela existe, e se você sabe como as pessoas se sentem sobre a tendência dessa franquias de não desaparecer, saberá que isso está longe de ser um elogio.



Imagem: Guerrilla Games/PlayStation

*Horizonte* sempre foi um pato estranho, muito do que pode ser devido a *quando* ele existe. Títulos PS originais anteriores, como *Deus da Guerra Ragnarök* ou *Homem-Aranha 2 da Marvel* surgiram em meio a períodos movimentados, mas pelo menos tinham potencial para conquistar seu próprio nicho. Ver promos de Kratos e Atreus enfrentando um lobo, ou dos dois Spideys fazendo o mesmo com Venom, dava vontade de reservar um tempo para eles. A



PlayStation produz jogos de grande sucesso e esses dois títulos, além do *Último de nós*, chame sua atenção como os filmes de grande sucesso costumam fazer, sejam eles lançados no verão ou na época do Natal. Para crédito da Guerrilla, tanto o núcleo *Horizonte* jogos tentaram atrair atenção semelhante, mas seu ímpeto foi completamente e hilariantemente prejudicado.

*Zero Amanhecer* lançado em fevereiro de 2017, apenas três dias antes do lançamento do Nintendo Switch junto com *Lenda de Zelda: Breath of the Wild*. O impacto desse jogo só poderia ser descrito como meteórico, tanto para a Nintendo quanto para a indústria como um todo. *Respiração da Natureza* mudou a forma como os críticos e jogadores viam os jogos daquela franquia em particular e os títulos de mundo aberto em geral, e dominou grande parte da conversa de 2017. Em 2022, Guerrilla lançou *Horizonte Proibido Oeste*, que foi lançado apenas uma semana antes de *Anel Elden*. Como *Respiração*, O roguelike gótico da FromSoftware era uma virada de jogo sobre a qual as pessoas não paravam de falar, sugando todo o oxigênio da sala. Ajudou o fato de o perfil da Things From ter crescido ao longo da década de 2010 graças ao seu *Almas Negras* jogos, 2019 *Machado: As sombras morrem duas vezes*, e um pequeno jogo de PS4 chamado *Transmitido pelo sangue*.

Então, sim, as coisas nem sempre estiveram em ordem *Horizonte* favor imediato, e às vezes pode parecer que está um ou três passos atrás de outros contemporâneos de mundo aberto ou RPG. Mas os jogos são bons por si só. *Zero Amanhecer* e *Oeste Proibido* ambos foram considerados bastante bem, crítica e comercialmente, e, no mínimo, sua capacidade de resistir, apesar de serem esmagados por uma competição maior, pode tê-los tornado ainda mais queridos pelos jogadores. Esta série não é realmente um azarão no panteão do PlayStation - essa honra, dependendo de para quem você perguntar, pode ir para *Dias passados-*, mas conseguiu parecer um, em parte por causa de quão diferente é de seus pares originais. Em 2017, o então recente *Desconhecido 4* e novatos como *Deus da Guerra* ou *Homem-Aranha da Marvel* tinha um público integrado que tinha alguma ideia do que esperar. *Horizonte* foi uma mudança notável para a Guerrilla, que passou o final dos anos 2000 e o início de 2010 em sua série de *Zona de morte* atiradores, então a mudança da ficção científica militar para um pós-apocalipse exuberante chamou a atenção.







Sempre houve algo atraente sobre *Horizonte* isso claramente ressoou no público, mesmo que a série continue entrando na apropriação nativa e indígena. Talvez tenha sido a aparência dos animais [robôs](#) ou a diversão de atirar em seus pontos, ou foram os jogos que lançaram reviravoltas mais malucas (mas ainda bastante lógicas) em suas histórias. Também poderia ser apenas a líder da série Aloy, que estreou bem quando os desenvolvedores AAA estavam iniciando uma nova e contínua (e cada vez mais diversificada) onda de grandes jogos liderados por mulheres. Que demorou quase uma década inteira e as críticas públicas contra a E3 2014 para que os estúdios fizessem jogos com mais mulheres é... extremamente deprimente, mas seja como for, foi assim que as coisas aconteceram. A Guerrilla deu ao PlayStation uma franquia original impulsionada principalmente pelos relacionamentos de Aloy, tanto platônicos quanto românticos, com mulheres de diferentes matizes, e essa abordagem desde então se tornou parte do manual do jogo AAA.

Com a sólida quantidade de boa vontade geral *Horizonte* conseguiu construir, lucrar com isso faz sentido. Mas há desafios pela frente para estes vários projectos, nomeadamente o risco crescente de jogos multijogador contínuos e a tendência da Sony de atrapalhar os seus próprios filmes. Até agora, a série resistiu a dois grandes concorrentes de jogos, mas esses são animais diferentes em comparação com um gênero inteiro que lentamente se fecha sobre si mesmo ou com uma empresa-mãe que reduz os planos anteriormente (e em voz alta) gravados em pedra. Seja qual for a situação, podemos pelo menos *não* deixar a Guerrilla presa em um loop onde está remasterizando e refazendo os jogos por meia década? Por favor?

Quer mais novidades sobre io9? Confira quando esperar os últimos lançamentos da Marvel, Star Wars e Star Trek, o que vem por aí no Universo DC no cinema e na TV e tudo o que você precisa saber sobre o futuro de Doctor Who.