

OLHA EU COMO SEMI-DEUS



God of War

Início dia 14 de outubro – Fim TBA

Jogado por redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 02h40



Outubro 2025 – TBA

Índice

God of War	1
14 de outubro de 2025	1
16 de outubro de 2025	3
17 de outubro de 2025	7
Notas finais:	10

Tabela de Figuras

Figura 1 Ecrã inicial que ao rever deu-me arrepios.....	2
Figura 2 Amostra dos gráficos e onde fiquei no jogo.....	2
Figura 3 Combate contra a Hydra final	4
Figura 4 Menu dos upgrades com orbs precisas e próximos upgrades	4
Figura 5 Menu dos novos ataques	5
Figura 6 Exemplo de barco grego	5
Figura 7 Exemplo 2 de barco grego.....	6
Figura 8 Primeira impressão ao ver Ares.....	8
Figura 9 Blades of Chaos a nível 3	8
Figura 10 Amostra da vida que tinha a batalhar os inimigos após abrir as caixas todas.....	9
Figura 11 Mais uma amostra de um barco grego	9



God of War

14 de outubro de 2025

Duração aproximada: 20m

Progresso:

- Cheguei até ao sítio de guardar o jogo.

Descobertas:

- A cutscene do 1 é igual ao do 2 no início. Contudo muda tudo porque num o Kratos não é ninguém e noutra o Kratos é alguém.
- O Kratos está separado. Pensava que a rig do boneco estava toda junto.

Dificuldades:

- Não tive. Também foi uma sessão rápida.

Reflexão:

Deu para matar saudades, mas vou ter de fazer tudo de novo desta vez com OBS ligado para guardar a gameplay. Acho importante falar também é que deixei os gráficos como original pois estou a jogar no PCSX2.

Próxima sessão:

- Começar a gravar a gameplay e fazer o máximo possível.

Foto(s) para memória visual:



Figura 1 Ecrã inicial que ao rever deu-me arrepios



Figura 2 Amostra dos gráficos e onde fiquei no jogo

16 de outubro de 2025

Duração aproximada: 50m

Progresso:

- Matei a Hydra e cheguei a Atenas.

Dificuldades:

- Tive alguma dificuldade às vezes a esquivar a Hydra.

Reflexão:

Comecei o jogo de novo e desta vez gravei a gameplay desde início. E sim troquei para 1080p para condizer com o monitor que tenho. Também fiquei muito feliz por conseguir um exemplo de barco grego para um trabalho da escola. No que diz respeito a mecânicas e o jogo parece mostrar muitos combos e ataques num curto espaço de tempo. Sinto que é difícil memorizar todos eles assim tão rápido e nem percebi para que servem. O menu de desbloquear mais níveis de habilidades nem diz que recompensas dá ficando na dúvida se vale a pena aumentar ou não. De momento quase só uso as Blades of Chaos então será esse o único foco até ficar no nível máximo. Outras coisas já não são novas por já ter jogado o God of War II. O combate final com a Hydra parece um pouco grande demais, não percebi se queria mostrar que estou a lutar contra criaturas míticas bem fortes ou se era para perder um bom tempo a tentar esquivar e depois atacar. Tirando isso até ver tem sido uma experiência incrível. A história está a começar de se revelar e ainda noto tons muito tenebrosos e ocres no jogo. Veremos o que a próxima sessão nos traz, estou com grandes expectativas do jogo por, como referido em cima, ter jogado o 2º jogo, e por querer perceber um pouco da história desse segundo jogo. E sim ainda vou dar uma pausa nisto para acabar Tomb Raider e quando sair Mortal Kombat Legacy Kollection para jogar isso. Hoje estava à espera de um livro de Mortal Kombat fosse expedido, mas ainda não enviaram nada. Continuo a achar as cutscenes do God of War de PS2 incríveis. Já em pequeno achava.

Próxima sessão:

- Inicialmente quero perceber como está Atenas e tirar umas notas da arquitetura criada por eles.

Foto(s) para memória visual:



Figura 3 Combate contra a Hydra final



Figura 4 Menu dos upgrades com orbs precisas e próximos upgrades

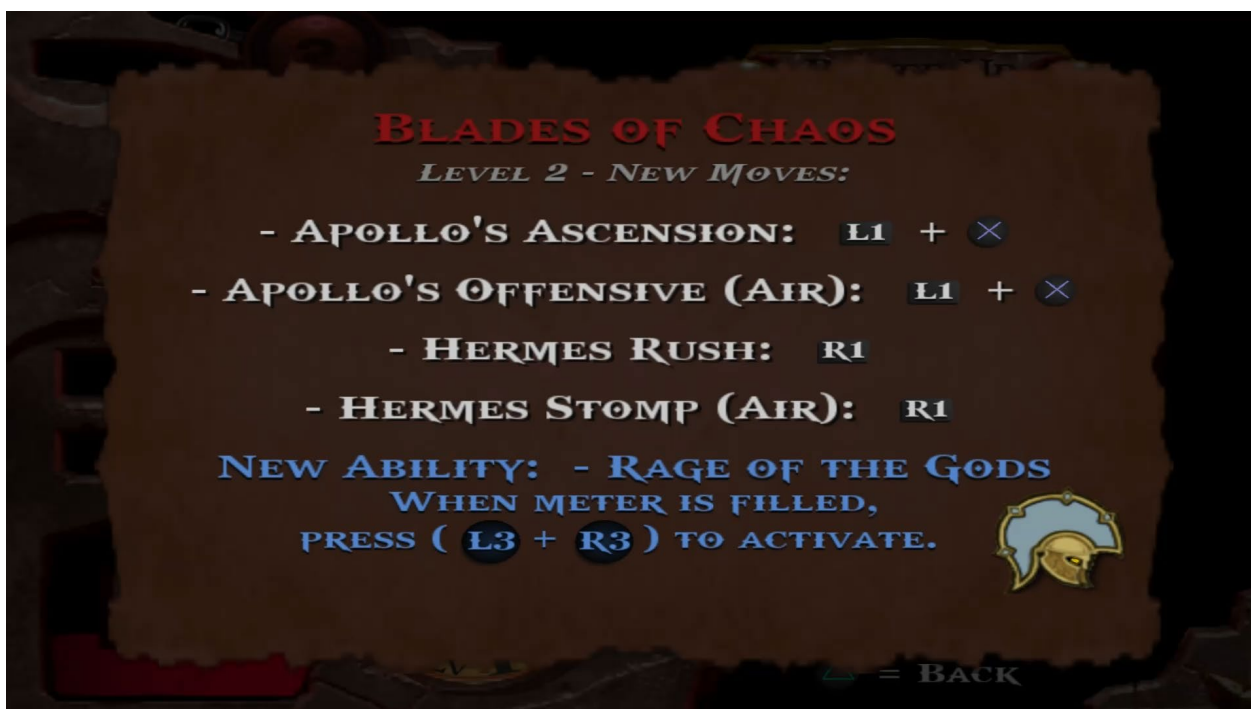


Figura 5 Menu dos novos ataques



Figura 6 Exemplo de barco grego



Figura 7 Exemplo 2 de barco grego

17 de outubro de 2025

Duração aproximada: 1h30m

Progresso:

- Cheguei até Athens Town Square.

Dificuldades:

- Sendo sincero morri alguma vezes, mas só ajudou a evoluir no momento e passar mais rápido o jogo.

Reflexão:

Muito bom. Foquei imenso no jogo. Agora o jogo dá mini recompensas a cada passo dado quase e a cada inimigo morto. Aumentei o Blade of Chaos para nível 3. Agora tenho 3 heavy attacks seguidos. Agora sim estou a jogar God of War como me lembro. Os modelos apesar de separados estão incríveis. A jogabilidade apesar de simples está viciante. Dá nos sempre sensação de muito poder e sensação de inimigos bem difíceis de matar. Acho importante dizer que andei a explorar e a abrir todos os baús para depois descobrir que iria batalhar nesses sítios e perder essas ajudas todas. Para piorar meti no nível mais difícil. Mas consegui passar. Acho que o acontecimento de usar tudo, estar a soro e na dificuldade mais alta deu-me vontade de jogar e mostrar-me que era capaz. Amo o block sou sincero, acho que nunca usava no 2, amo o Heavy ataque que usava e abusava no 2, amo a sensação de poder e de destruição. E epa, quando vi o Ares a primeira vez fiquei parvo com o tamanho dele. Parecia mesmo um deus a derrotar Atenas. Surreal e incrível. Revendo a gameplay, o facto de o Kratos ter de matar a medusa para ganhar o mérito de poder usar o poder de meter os inimigos em pedra mostra como o Kratos é usado como herói o que contraste como ele é tratado pelos cidadãos que não acreditam nele e dizem que ele chegou tarde. Um herói traz sempre esperança. Falo isto porque vi o Hércules assim que acabei a gameplay e percebi a diferença entre Herói e brincadeira de herói. E agora a colocar o printscreen do nível 3 do Blade of Chaos reparo na referência ao Hércules.

Próxima sessão:

- Inicialmente quero perceber como está Atenas e tirar umas notas da arquitetura criada por eles.

Foto(s) para memória visual:



Figura 8 Primeira impressão ao ver Ares

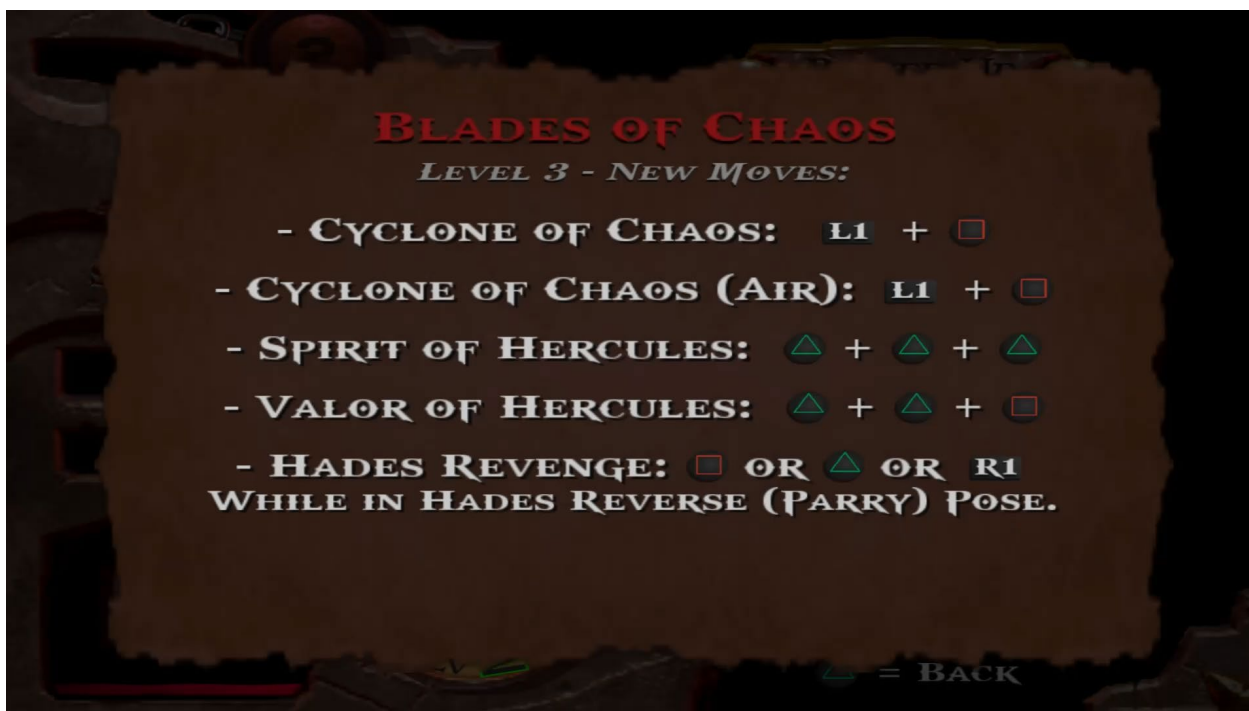


Figura 9 Blades of Chaos a nível 3



Figura 10 Amostra da vida que tinha a batalhar os inimigos após abrir as caixas todas

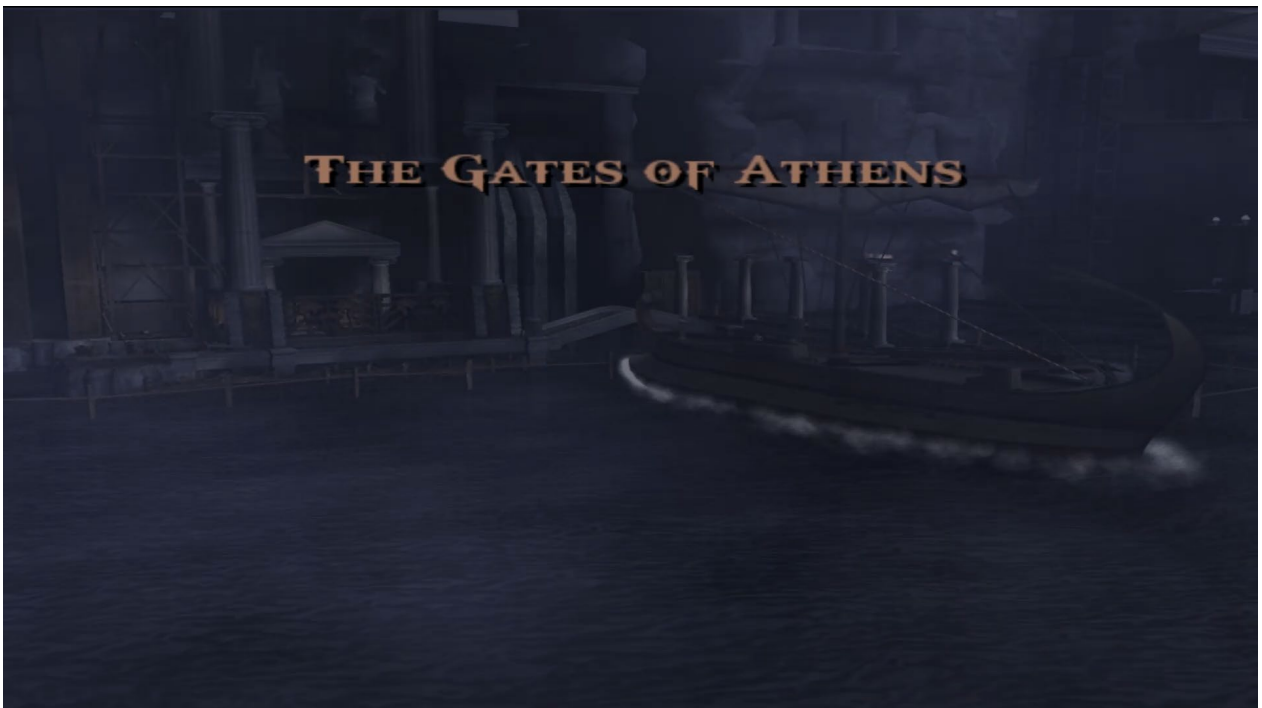


Figura 11 Mais uma amostra de um barco grego

Neste momento vi o filme Hércules e estou mais a parte do que é um herói e o que não é um herói.

Notas finais:

- As imagens da pessoa e do gato foram geradas por AI (ChatGPT a simples e a capa, as restantes Sora);
- Todos os screenshots foram tirados de gameplays guardadas pela Steam.