Nº 0

Poké Center Blog apresenta:

MEGAZINE

www.pokemondaycarecenter.blogspot.pt

NOSTALGIC WORLD
Viagem pelo parque Jurassic World

SHOWROOM NINTENDO

FAÍSCA
Aventura de um pequeno Eevee

ANÁLISE E3
Electronic Entertainment Expo em revista

POKÉ CENTER Blog

Brevemente

Indíce

7 Muito mais que Pokémon
Tutan; Lawliet

12 Splatoon
Lawliet

18 O Eevee Faísca
Mikel

23 Análise E3

24 Bethesda; EA; Square Enix
Nuzlocker

26 Ubisoft; X BOX
Cacia

30 Sony; Nintendo
Lawliet

41 Nostalgic World
Lawliet

MEGAZINE

[EDITORIAL]

Olá pessoal!

Sejam bem vindos à primeira edição da revista MegaZine!

O meu nome é Mikel, mas muitos de vocês conhecem-me como "Professor Fadário". Eu trabalho para a Pokémon Company há quase 18 anos, desde que me tornei Gym Leader da minha cidade.

A MegaZine é o mais recente projecto que o grupo "Poké Center Blog" traz até vocês. Era uma ideia que eu tinha em mente há muitos anos, já nos tempos em que eu escrevia o "Poké-Tuga". Por falta de meios, este sonho teve de ficar na gaveta, mas eis que finalmente vê a luz do dia!

Da nossa parte, tudo faremos para que a MegaZine se torne uma revista pioneira, ao vosso gosto!

Na MegaZine, vocês poderão contar com as mais recentes novidades do Universo Pokémon, mas não só! Para além disso, vocês terão acesso a conteúdos exclusivos, entrevistas, contos, histórias, reviews de jogos, filmes, livros e muito mais!

Estão prontos a embarcar nesta nova aventura? Se sim, sejam muito bem-vindos!

Venham daí conhecer a minha, a nossa, a vossa....

...MegaZine!!!

Um grande abraço,

Mikel Shiraha

A equipa do PokéCenter Blog fala:

Poderia começar com um cumprimento, mas sou do contra.

Com a nova fase que estamos a preparar, nada melhor que um novo projecto: a MegaZine.

Bem, a MegaZine foi falada no mesmo período em que a ideia do canal do Youtube surgiu e alguém (maldito sejas) disse em tom de chacota:

- Por este andar algum dia até temos uma revista e tudo.

O pior desta história toda e para mal dos meus pecados, respondi:

- Ok, ok, eu faço.

Respondi que fazia, mas sem ajuda desta equipa, que me aturou noite sim, noite sim, ao longo destas últimas semanas e até às tantas da manhã, estas páginas nunca chegariam até vocês. É a eles que têm de agradecer.

Tutan Greem

Olá treinadores!

Sejam bem vindos ao primeiro número da revista MegaZine!

O meu sonho desde que entrei para o Universo Pokémon era tornar-me um grande Mestre Pokémon! Com o passar dos anos esse sonho foi-se concretizando. Pelo caminho conheci centenas de treinadores de todo o Mundo!

Enfim, as escolhas do que podemos ser quando entramos no Universo Pokémon são imensas!

Pokémon é algo que revolucionou a minha vida, para melhor! Graças ao Pokémon eu tenho feito bons amigos ao longo dos anos, conhecido pessoas interessantes e viajado muito também!

Espero que aceitem o meu convite e venham daí, embarcar nesta nova grande aventura que o Poké Center Blog traz até vocês! Um grande abraço e já sabem: joguem muito...e agora, leiam muito a nossa, a vossa MegaZine também!

Mikel Shiraha

Olá pessoal e sejam bem-vindos à MegaZine! Este é o mais novo projecto que temos aqui no PokéCenter Blog, espero mesmo que seja do vosso agrado. O que vamos ter nós por aqui? Notícias, artigos, análises e muitas outras coisas. Sobre o quê? Jogos, vídeos, músicas... E isto é só um olhar pela superfície.

Queremos que este projecto seja o mais completo possível. Tentaremos fazer desta uma revista de referência dentro do género. Claro que o empenho na MegaZine será muito. O nível de qualidade, esse, é o que já vos temos habituado: daremos o nosso melhor por todos vós.

Espero que se divirtam e disfrutem deste número 0! Porquê o 0? Porque este é o molde, a base de tudo. Uma versão de teste se assim quiserem. O futuro da revista está nas vossas mãos.

Lawliet Shinzo

Olá pessoas! Entusiasmadas com este novo projeto? Eu estou. Fazer esta revista nascer foi muito estimulante, também trabalhoso, mas sobretudo interessante: ver as páginas a ganhar forma, conversar sobre quais seriam os temas mais interessantes de desenvolvermos, pensar já em ideias para o próximo número... Espero que o gosto com que fizemos esta revista seja eficazmente transmitido e que também aprovem e nos ajudem a melhora-la com as vossas sugestões e contributos. Desejo que sejamos capazes de desenvolver uma revista fantástica juntos!

Cacia

Boas pessoal, e sejam bem vindos á nova revista de entretenimento em Portugal: a MegaZine!

O meu nome é Daniel mas podem tratar-me por Nuzlocker. Para quem não conhece o que é a "Nuzlocke Challenge", está prometido um artigo sobre isso numa próxima revista.

Antes de mais queria agradecer o recente convite que me foi feito para integrar a equipa do "Poké Center Blog", espero que apreciem o conteúdo e partilhem as vossas opiniões através dos nossos canais.

Nuzlocker
(o estagiário)

Att-Shirts

Vlog do Tutan
Vencedor do concurso da t-shirt
"PokéCenter Blog Fã":
João Abel Costa

POKÉ CENTER Blog Fã

facebook.com/Attshirts

Muito mais que Pokémon!

POKÉ CENTER Blog

Nova fase

UM MUNDO DE NOVIDADES

PokéCenter Blog

A nova Fase

MEGAZINE

Como Editor Chefe cabe-me a mim falar deste projecto. Está a dar imenso trabalho, no entanto, é uma satisfação ver as páginas da MegaZine acabadas ou lá perto. É algo que não tem preço, tal como aqui se trabalha por gosto e não para ver o salário ao fim do mês.

Durante algum tempo a equipa do PokéCenter Blog falou neste projecto, que já era um sonho de alguns dos membros, mesmo quando estiveram em blogs anteriormente. A piada, "qualquer dia até têm uma revista", surgia e foi esse o ponto de partida para agarrar-mos estas páginas com unhas e dentes, apesar de ter ficado em banho-maria durante alguns meses.

"A MegaZine será a maior revista online de sempre! Isto é se o Chefe de Redação conseguir acabar a revista a tempo." Isto foi aquilo que me disse todos os dias até a edição final ser finalmente lançada. E com isto veio as dores de cabeça, as noites sem dormir nada de jeito e os dias a pensar em paginações, mas finalmente está acabada e nas vossas mãos.

A MegaZine vai ser um "espaço" onde vamos fazer chegar notícias que os outros meios que temos disponíveis não permitem. Daí a necessidade urgente de uma plataforma que nos assegure uma expansão para outro patamar. Foi esta uma das maneiras escolhidas para a nova fase que vamos iniciar em breve, dentro do PokéCenter Blog, de forma a explorar novos horizontes fora do mundo Pokémon.

Numa reunião do Blog ao Domingo à noite, como já vem sendo habitual, abri o Adobe Illustrator e pus-me a ver o que conseguia fazer. O resultado foi a maravilhosa capa que podem ver na página ao lado. A versão beta e tal, mas deu para ficarmos com o Hype todo para começarmos a trabalhar na MegaZine.

"A MEGAZINE será a maior revista online de sempre! Isto é se o Chefe de Redação conseguir acabar a revista a tempo."

Neste momento, com a equipa a aumentar, também foi uma maneira de ver como o estagiário e os membros mais antigos do blog reagiriam a um projecto tão inovador e desafiante quanto este. Mais uma vez, na minha opinião, este projecto veio dar uma nova dinâmica ao grupo do PCB e por sua vez unir os membros, tornando esta equipa, que muito me têm aturado, mais coesa.

Vamos lá então, às tais ideias que aqui o Editor Chefe tem para esta Mega MegaZine.

Numa primeira fase queremos começar por ter muitas noticias sejam elas de jogos, séries, filmes e até de banda desenhada; ter noticias de tudo um pouco. Se bem que, qualquer noticia de jogos novos de Pokémon tem alguma, se não toda, prioridade. Futuramente, pretendemos trazer para a nossa revista capítulos de Mangá, feita em português. Sabemos que existem grandes mangakás por este país fora.

Nesta fase e em todas que vêm no futuro aceitamos as vossas sugestões e mesmo trabalhos que queiram ver publicados nestas nossas, vossas páginas.

Tutan

"Este projecto veio dar uma nova dinâmica ao grupo do PCB e por sua vez unir os membros, tornando esta equipa, que muito me têm aturado, mais coesa."

PokéCenter Blog

O tal mundo de NOVIDADES

"Criamos então um logotipo e sub-rubricas para serem implementadas de agora em diante. Sim, isto porque as entrevistas não vão parar."

Material para os nossos FÃS

Durante algum tempo a ideia de material exclusivo do PCB não foi algo que passasse por estas cabeças pensadoras, mas a oportunidade surgiu e não só por um lado, foi mais um prisma, com vários lados.

O vosso apoio é o nosso maior incentivo a continuar. Com isto, decidimos que tínhamos de recompensar os nossos fãs com algo. A escolha foi o logótipo que podem ver acima, imagem que estará presente em todo o material que vamos fazer simplesmente para vocês.

Com a ligação à minha página do facebook "Attack-on-Shirts", a criação de material para o blog tornou-se cada vez mais uma realidade adquirida. Como podem ver numa das primeiras publicidades da MegaZine, canecas, t-shirts e até bonés serão a grande aposta do PokéCenter Blog para a nova fase.

Inicialmente, começámos com as músicas do nosso querido Major Valentin Drayden, algo que começou numa brincadeira e já vai com um álbum quase acabado. Álbum esse que queremos disponibilizar aos nossos ouvintes da Chatter e Channel. "Boufarda Power" será lançado dentro em breve no PokéCenter Blog.

Isto tudo porque vocês merecem, os melhores fãs do mundo.

Tutan

Tudo começou quando em Dezembro de 2013 tivemos a oportunidade ir aos Estúdios da Matinha. Inicialmente íamos apenas gravar a locução dos textos vencedores do nosso passatempo de Natal com o grande Carlos Freixo. Já foi incrível o suficiente ter aceitado fazer a locução, então quando ele nos disse que sim à entrevista, fiquei incrédulo... E nervoso também. Talvez até mais nervoso que incrédulo.

As entrevistas sempre serviram para passar na rádio, e foi daí que veio o nome da rubrica, de uma forma natural, nunca pensamos muito no assunto. Mas com o surgimento do canal, passamos a ter outras necessidades: a de servir o público com versões em vídeo das entrevistas, para quem não conseguisse acompanhar na rádio. E foi assim que, um pouco à pressão e ainda a adaptarmo-nos ao novo formato, realizamos a últimas entrevistas também em vídeo.

Agora que já nos adaptamos melhor à situação, decidimos que a altura para se fazer algo diferente se impunha, nomeadamente, a criação de conteúdos que justifiquem uma certa exclusividade aos vídeos, de forma a torná-los mais interessantes para quem já ouviu na Chatter. Criamos então um logotipo e sub-rubricas para serem implementadas de agora em diante. Sim, isto porque as entrevistas não vão parar.

Continuamos a trabalhar para o entretenimento de todos vós. Teremos mais entrevistas no futuro, isso é garantido. A espera, essa, é que será por tempo indefinido.

Lawliet

Com uma equipa assim é mais facil.

Lawliet

Mikel

Tutan

Cacia

Nuzlocker

Wii U

Splatoon

A Nintendo tem a fama de pegar em estilos de jogos e de os "reinventar" com sucesso. Veja-se, por exemplo, os jogos de Mario Kart, que vieram revolucionar o género de jogos de corridas. Desta vez, a gigante nipónica decidiu colocar como alvo os jogos chamados shooters (ou Jogos de Tiros). E podemos bem dizer: foi tiro certeiro!

Splatoon é um jogo que faz qualquer pessoa que não seja um fã do género (como é o meu caso), ficar instantaneamente agarrado ao ecrã, completamente incapaz de largar a consola: vicia e de que maneira! As horas voam quando estamos a explorar este fantástico jogo. Este exclusivo para a Wii U tem tudo para se tornar um marco da consola e mesmo da própria Nintendo. Os jogos originais da marca japonesa já começavam a tardar, mas bem que fizeram a espera valer a pena.

Com Splatoon, tomamos controlo sobre um(a) Inkling, o qual podemos fazer uma pequena personalização ao arranque do jogo. A customização pode até parecer limitada (que o é), mas isso é só porque o jogo nos força a explorar o modo online, a grande aposta deste título. Assim que atingimos o nível 4, podemos começar a "esvaziar a carteira" e comprar tudo o que é camisolas, chapéus, sapatos e armas para levar a personalização um pouco mais além. Atenção, quando aqui falo em esvaziar a carteira, falo da carteira do próprio jogo. Até à data, Splatoon ainda não apresentou DLC's pagos.

Este jogo é bastante "player friendly" quando começa: arranca logo com um pequeno tutorial para que se possam familiarizar com os controlos. Para jogarem este título, devem utilizar o GamePad da vossa Wii U, mas vão precisar de recorrer à televisão: apoderem-se desta, já que não conseguem jogar somente no GamePad. No início, o giroscópio do comando é utilizado para controlar a forma como encaram o mapa. Pessoalmente, prefiro desligar essa funcionalidade logo que possível e trabalhar com os botões analógicos, prefiro assim. Já que numa consola não se consegue ter a precisão para shooters como se tem num PC, utilizar os analógicos sempre me permite um controlo mais preciso que o giroscópio.

Passado o mini-tutorial (onde vão começar a aprender o qução fixe é a transformação em Squid), chegamos a Inkopolis, a cidade dos Inklings. Esta cidade é a vossa central, funciona como o menu do jogo. É aqui que vão poder escolher as várias opções de jogo, desde jogar o modo campanha, batalhas online, jogar mini-jogos, comprar acessórios e armas e activar o vosso Amiibo. Sempre que chegam a Inkopolis (que é sempre que entram no jogo) têm de levar com um "pequeno" noticiário que passa no ecrã gigante da cidade. Não dá para desactivar esta funcionalidade que, embora esteja repleta de boas intenções (permite informar o jogador sobre novidades relativas ao jogo, desde eventos, actualizações, etc.), consegue tornar-se maçador ao fim de algum tempo.

Vamos ao que importa: gameplay! Splatoon tem uma apresentação extremamente apelativa. As texturas das tintas estão extremamente bem conseguidas, as cores são vivas e conseguem não cansar a vista, mesmo depois de se estar algumas horas seguidas a jogar (ATENÇÃO: não façam isto crianças! Descansem a vista durante 10 minutos por cada hora passada a jogar).

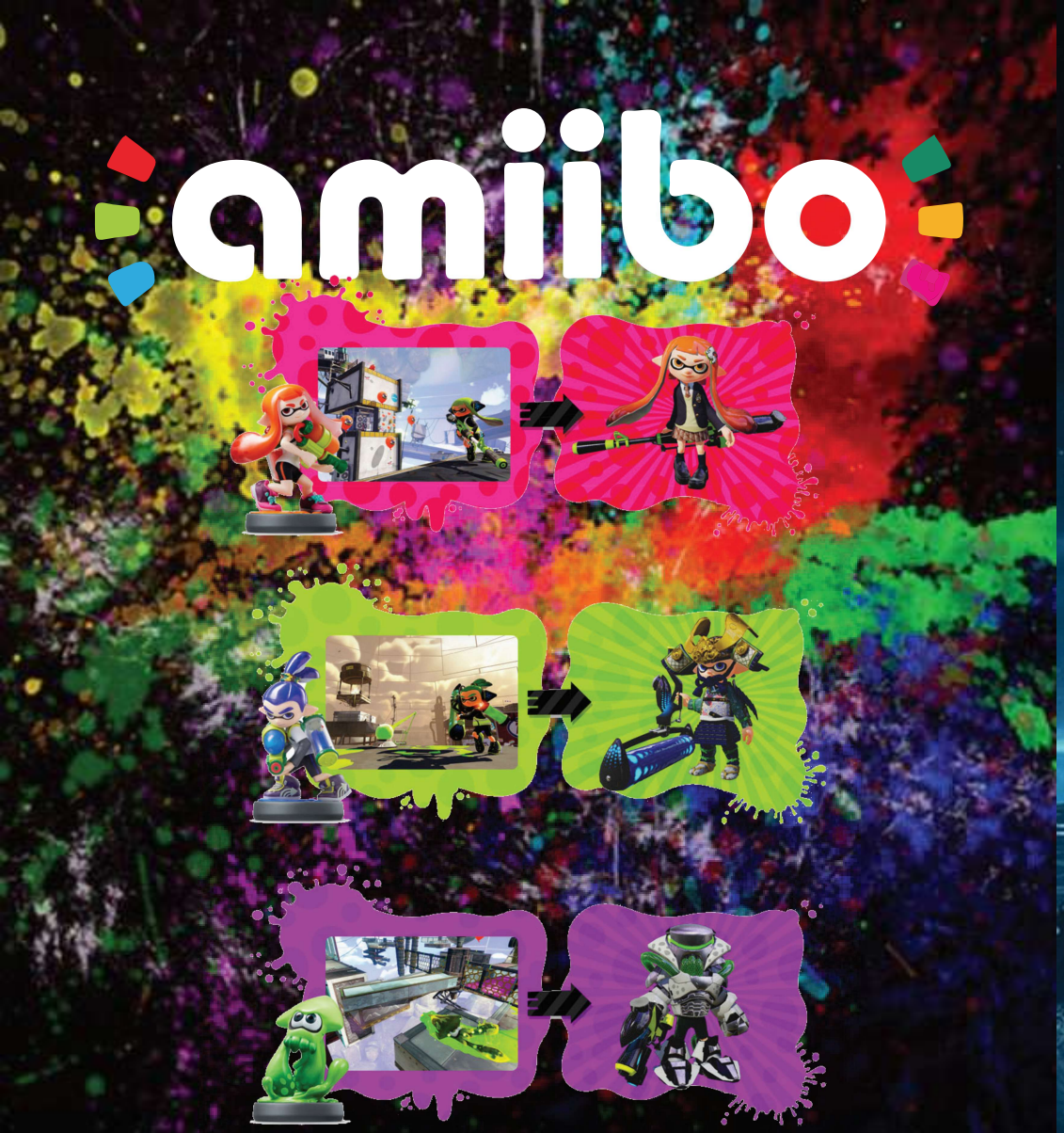
O modo de campanha em Splatoon consegue fazer render o peixe, isto é, consegue interessar o jogador. Podem

Curiosidades

Splatoon quase foi um jogo de Mario, assim a Nintendo teria as vendas asseguradas pelos fãs do canalizador, mas em vez disso arriscaram, e bem, num novo jogo.

No início os Inklings seriam pedaços de tofu, mas durante o desenvolvimento de Splatoon foram escolhidas as lulas, tanto pela capacidade de expelir tinta como pelo seu formato de cabeça de seta.

Tutan



até nem tomar grande interesse pela história, mas certamente que se vão agarrar aos níveis: a dificuldade vai subindo gradualmente e vão-vos sendo introduzidas novas mecânicas de jogo conforme avançam nos níveis. Os vários inimigos que vos vão aparecendo conseguem ir colocando alguma dificuldade na vossa progressão, sendo que muitas vezes são convidados a pensar um pouco para os conseguir ultrapassar. Quanto aos bosses, são batalhas muito frenéticas, onde tens de começar a ter aos poucos, maior domínio sobre o teu jogo. Sem dúvida, muito bem trabalhados e excelentes para vos fazer treinar Q.B. para o modo online.

E por falar em online, este é, como já tinha referido, o prato principal de Splatoon. Estamos falar de batalhas frenéticas entre várias pessoas (desconhecidas ou amigas) onde o vosso objectivo é apenas um: exterminar... a pintura da equipa adversária.

Peluches Figuras
Merchandise
... e muito mais!
Hoshizora Creed
facebook.com/hoshizoracreed

podemos encontrar de mal em Splatoon?

Contrariamente à maioria dos shooters, o principal objectivo aqui não é encher o oponente de chumbos virtuais, mas sim pintar a maior área de jogo possível, com a tinta da vossa equipa. Claro que, se se depararem com um adversário, o melhor é dispararem na direcção dele para o

fazerem morrer (e ter de voltar à sua base), caso contrário, ele fá-lo-á a vocês. Mas a quantidade de mortes que fazem ou que sofrem não é o que vai determinar a vitória da vossa equipa: a pintura do chão é que vai!

Mas calma, nem tudo são rosas, afinal de contas, jogos perfeitos são utopia. Então que

Poderíamos pensar que, sendo este um jogo desenvolvido com uma grande vertente online, os defeitos estariam no modo de campanha, não é? Pois, mas aí é que a porca torce o rabo. O online deste título não é, de todo, perfeito.

Comecemos com o "Match Making" do jogo. É um verdadeiro pesadelo! Se vocês tentam entrar numa batalha online, vão ter de esperar até terem 8 jogadores prontos a começar. Caso tenham o azar de não apanhar os 8 jogadores, ficam presos, durante um longo período de tempo no chamado Lobby, já que é impossível sair de lá por vontade própria. Já para não falar que pode criar equipas completamente desequilibradas em questão de experiência de jogo. Outro ponto negativo, é o facto que não existir nenhuma forma de contactares in-game com membros da tua equipa: tens de recorrer a outros meios (PC com Skype, por exemplo, algo que não ajuda se jogares com desconhecidos). Também não podemos escolher grupos de amigos para fazermos jogos, algo que os fãs gostariam de poder fazer.

Amiibos é algo que faz parte do vocabulário deste jogo. Foram 3 as figuras que saíram para este jogo: Inklings Boy e Girl, bem como a Lula Inkling, sendo que este último é um exclusivo para quem comprar o bundle especial (e limitado) do jogo. As figuras permitem-vos desbloquear algumas funcionalidades exclusivas para utilizarem no modo de campanha do jogo, bem como equipamentos exclusivos.

De uma forma geral, Splatoon é um excelente jogo, e nem os pontos negativos que apresenta me fazem demover este jogo da categoria do "Fantástico!". Sem dúvida um excelente título, um must para quem gosta de jogos multiplayer e/ou shooters. Mesmo no modo single player, Splatoon consegue ser incrível e viciante, vai deixar-vos horas agarrado à televisão.

Lawliet

Cursos

Tarot

Produtos esotéricos

Consultas de Reiki

Aconselhamento

Phantanilus

Mikel Shiraha

Contactos:
E-Mail: phantanilus@hotmail.com
Blog: myphantanilus.blogspot.pt/
Facebook: facebook.com/phantanilus
Twitter: @mikel_shiraha

O Eevee Faísca

por

Mikel Shiraha

Era uma vez um Eevee chamado Faísca.
Faísca era muito especial.
A sua pelugem, muito alaranjada, fora a grande razão para ter esse nome.

No entanto, Faísca era especial por outro motivo. Faísca não era um Eevee qualquer - ele era o Príncipe do Reino de Sphinx! Apesar do seu estatuto, e de nada lhe faltar, Faísca não era feliz. Os seus pais passavam a vida a ralhar-lhe e a dizerem-lhe:

- "Faísca, não faças isso!"
- "Faísca, não toques nisso!"
- "Faísca, não te metas em sarilhos!"

Faísca acenava com a cabeça e baixava a cauda, submisso. Ele ficava triste perante tantas ordens, mas sabia que era um Príncipe e como tal, tinha de mostrar sempre uma boa imagem perante os seus súbditos. Uma vez por ano, a sua pelugem mudava de cor. Da Primavera até ao final do Outono, Faísca tinha uma pelugem arruivada, cor de fogo. Porém, quando chegava o Inverno, o seu pêlo mudava de cor e ficava branco, um branco tão branco como a neve que cobria todo o reino.

O reino ficava dentro de uma grande e frondosa floresta, onde Homem algum havia entrado. Era um local maravilhoso. Árvores de copa frondosa, uma enorme variedade de Pokémon e plantas coabitavam neste paraíso perdido em paz. Havia também rios e riachos, de água cristalina e um lago, bem no centro do reino.

Num dia de Verão, o pai de Faísca levou-o à caça pela última vez. A família Real caça em conjunto até meados do Verão. Depois dessa altura, acreditam que as suas crias já serão capazes de caçarem por si mesmas. Faísca, embora fosse um Príncipe, não ia ser excepção! O Rei Zoroark e o seu Príncipe Eevee gostavam muito de estar juntos, pois passavam sempre momentos muito divertidos. O pequeno Faísca gostava de explorar todas as tocas que encontrava. Por vezes, ele tinha sorte e encontrava alimentos, que trazia orgulhoso, como se fossem troféus, para mostrar aos seus pais. Outras vezes, Faísca tinha surpresas…um bocadinho "desagradáveis".

Naquele dia, Faísca andava à caça com o pai, quando de repente, perdeu-se! Faísca andou, andou, andou….Quanto mais farejava, menos compreendia! Aqueles cheiros que lhe vinham ao focinho eram completamente novos! Após muitas patadas, foi parar a um local com um grande campo dourado!

-"Onde será este lugar?" – perguntou-se.

Curioso, ele decidiu explorar um pouco daquele território. A erva estava quente e húmida ao mesmo tempo. Era engraçada. Quando o vento soltava uma brisa, toda a erva balançava na mesma direcção. Faísca saltitava alegre.

- "Uau! Isto é divertido!" – exclamou.

Faísca sabia que estava a quebrar uma das regras mais importantes de todas – não podia deixar o reino sem o consentimento dos seus pais. No entanto, naquele momento, Faísca queria apenas aproveitar o momento, o primeiro em que gozava de total liberdade. Ele sentia-se feliz. O dia estava bonito. O sol, quente mas agradável, iluminava aquele dia, num céu azul, muito azul, com algumas nuvens a passearem tranquilamente.

Faísca, a dada altura, sentiu-se sozinho e aborrecido. Queria brincar, mas não tinha com quem! Então, ele pensou:

- "Porque não brinco sozinho?"

E assim, o pequeno Eevee começou a rebolar-se no campo de trigo. O trigo, contendo restos do orvalho da madrugada, refrescava-lhe a longa pelugem ruiva, aquecida pelo sol.

- "Ahhh! Que fresquinho!" – suspirou Faísca.

A dada altura, o pequeno Eevee deixou-se estar deitado de barriga para cima, de patas para o ar, a tentar agarrar as nuvens. Faísca sentia-se em paz. Lá no alto, as nuvens corriam, sem pressa, umas atrás das outras. Ele começou a divertir-se a imaginar animais que conhecia do seu reino, com as formas que as nuvens faziam. Uma Vivilon, um Pidove, um Pidgey, uma Buneary…

GRRRRRRRROOOOOOOOOOOAAAAAAARRRR!

A barriga de Faísca reclamou! Ele apercebeu-se que estava com fome!

- "No meu reino não existe nenhum lugar assim, nunca vi nada igual! É tudo muito castanho e vermelho no Outono, mas este tom dourado…nunca vi!" – exclamou feliz.

Faísca inalou pelo focinho e uma mistura de cheiros, estranhos mas agradáveis, vinha ao seu

encontro. Então começou a andar e a farejar procurando saber de onde vinham esses cheiros…

Entretanto, no reino Sphinx, o papá de Faísca começava a ficar preocupado. Já tinham passado 3 horas desde a última vez que vira o seu filhote. Regougara* inúmeras vezes, chamando por Faísca. Mas ele nunca havia respondido de volta! Trovão, um belo Zorark, era o rei de Sphinx! O rei que nunca tinha medo de nada, agora estava preocupado e amedrontado! Teria algum animal feito mal ao seu filho? Estaria Faísca ferido, preso em alguma armadilha dos Homens? Nunca nenhum Humano havia chegado até ao Reino, mas quem sabe?! Decidiu começar a guiar-se pelo seu instinto. O Faísca era curioso, talvez curioso demais para um Eevee tão jovem. Começou a farejar…

No campo, Faísca começara a encontrar tocas! Mas, para azar dele, todas as tocas que encontrava, estavam vazias! De repente… Faísca mete o focinho numa toca e…"cabouummmm!" Um cheiro indescritível, desconhecido, invade-lhe as narinas!

- "Aiii! Que cheirete!" – gritou Faísca.

- "Quem está aí? Afasta-te ou lanço mais!" – exclamou uma voz, zangada.

- "Eu afasto-me! Eu afasto-me!" – respondeu Faísca, com uma das patas a tapar o focinho.

O Eevee recuou e saiu da toca, com os olhos ainda vermelhos, cheios de lágrimas, pois ficara muito assustado e aquele cheiro era realmente nauseabundo! Passado um bocadinho, a dona da voz desconhecida apareceu, saindo da toca. Era uma Stunky!

-"Olá! Peço desculpa se te assustei…" – começou Faísca.

-"Olá! Eu também te peço desculpa, pensei que eras um Lilipup dos Humanos que por vezes aparecem por aqui. O meu nome é Ventania! E tu?" – perguntou a Stunky.

-" Eu sou o Faísca! Andava à caça no Reino de Sphinx com o meu papá, mas perdi-me! E vim dar a este lugar! É tudo tão bonito! Nunca tinha visto um campo assim!" – respondeu o Eevee.

Ventania era uma Stunky de orelhas redondas e focinho curto. O seu pêlo era pequenino, púrpura, mas as suas costas eram brancas. Tinha uma cauda peluda, como Faísca. A Stunky ouviu a história do Eevee, sem o interromper. Faísca ainda estava um pouco assustado, mas à medida que falava, ia-se acalmando e ficando mais animado. A dada altura porém, a sua barriga voltou a roncar!

-"Ups! Ainda não comi nada desde que saí de manhã!" – exclamou envergonhado.

Ventania começou a rir-se divertida e Faísca acabou por rir também, entre roncos da sua barriga!

-"Espera um momento, vou buscar algo para comeres!" – respondeu Ventania, ainda a rir.

Passados uns minutos, a Stunky regressa da sua toca. Trazia nas suas patinhas uma grande quantidade de bagas, alguns insectos e um pedaço de carne. Faísca olhou para ela espantado! Como podia ela ter trazido tanta comida?

-"É para ti! Bom proveito!" – declarou Ventania.

-"Obrigado! Nham nham nham! Está mesmo bom!" - respondeu Faísca entre dentadas.

Depois de encher a barriga, Ventania explicou a Faísca qual o caminho para regressar ao Reino de Faísca. E este olhou para ela triste. Nunca se tinha separado de um amigo. O seu pequenino coração sentia-se apertado. Ele seguia Ventania apreensivo, a pensar em tudo o que tinha acontecido naquele dia. A dada altura, Ventania parou no caminho. Faísca, que vinha atrás dela, distraído, embateu contra ela! Mais uma vez, levou com um pivete indescritível no focinho! Olhando um para o outro, começaram os dois a rir! Faísca perguntou:

- "Ventania, tu és uma boa amiga! Vou sentir saudades tuas! Não queres viver no meu Reino?" – perguntou Faísca.

-" Obrigado pequeno Eevee! Mas não posso. O meu lugar é aqui, no campo de trigo! No lugar que em todos os Verões fica dourado como o sol!"

-"Mas…mas…eu…Vou sentir…saudades tuas…vou sentir a tua falta…" – replicou Faísca, tentando controlar as lágrimas que enchiam os seus lindos olhos amarelados.

Ventania aproximou-se de Faísca e pegou numa pata dele. Deu-lhe uma lambidela e encostou o focinho dela ao seu.

- "Voltaremos a ver-nos! Um dia destes vens visitar-me! E eu também irei visitar-te! Prometo-te!" – sussurrou Ventania.

- "Prometes?" – perguntou Faísca.

- "Sim! Vá, agora vai! O sol já está a descer! Daqui a pouco fica noite!" – respondeu Ventania, escondendo o focinho entre as patas, para que Faísca não a visse a chorar. Faísca virou costas e começou a correr, na direcção que Ventania lhe tinha indicado.

O Eevee, a dada altura, voltou a cabeça para trás, e viu que Ventania lhe acenava com as patinhas dianteiras, dizendo-lhe adeus. Faísca retribuiu o gesto, acenando com uma das suas patitas e abanando a cauda. Começou a correr, veloz como o vento. O céu estava cor de fogo. Não faltava muito para a noite chegar. Quem ganharia a corrida? A noite ou Faísca?

Corria o mais que podia, mas o céu ia ficando cada vez mais escuro. A dada altura, um Noctowl piou ao longe. A noite chegara. O céu, completamente limpo, enchia-se de muitos pontinhos brilhantes, incontáveis, aos quais Raio de Luz, uma bonita Espeon, que era a mamã de Faísca e a Rainha, chamava de estrelas.

A lua, com a forma de uma bola grande, redonda e brilhante, começara a subir o céu. Ao longe, Faísca começou a ouvir Kricketots, Kricketunes, Noctowls, Honckrows, Croagunkss e Seismitoads…os habitantes nocturnos começavam o seu "dia". Alguns Crobats começavam a despertar do seu sono e esvoaçavam, dispersos. Ao verem Faísca, gozavam com ele, cantando:

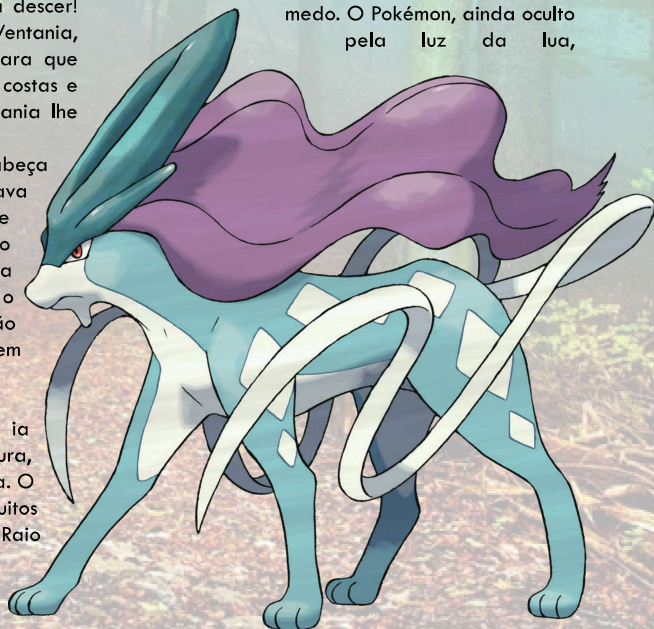
- "Estás perdido! Estás tramado! Com o nosso alarido, ficas todo amedrontado!" – cantavam divertidos, todo o bando de Zubats, Golbats e Crobats.

Tentavam assustá-lo, e de facto conseguiram!

Ele estava com muito medo!

Desesperado, Faísca começou a regougar*, esperando que o eco chegasse até algum membro real! Após várias tentativas, começou a ouvir um estranho ululár**! O estranho uivo voltara a repetir-se, tantas vezes quantas Faísca tinha lançado. O Eevee recomeçou a correr, em direcção ao estranho som. Apesar de desconhecido, ele sentia segurança, sentia que era uma voz amiga. Quem seria? Depois de uma longa corrida, ele apercebeu-se que o estranho som estava a ficar cada vez mais alto. A lua já estava bem no meio do céu e ia iluminando o seu caminho. De repente, Faísca avistou um animal de médio porte, bem maior que ele, com um belo cristal azul a reluzir na sua fronte, sentado em cima de um rochedo, com a cabeça virada para a lua. O animal não tinha dado pela sua presença.

O Eevee ao vê-lo, regougou*, a medo. O Pokémon, ainda oculto pela luz da lua,



respondeu de volta, ululando**. Faísca percebeu de imediato que tinha encontrado ajuda! O animal vira a cabeça para ele e, espantado, perguntou-lhe:

- "FFFFFFaísca? QQQue fazes tu aqqqqquii?"

- "Como sabes o meu nome? Quem és tu?" – respondeu Faísca, muito admirado!

O animal desceu do rochedo e sorriu para Faísca, passando uma pata sobre a sua cabeça. Sorrindo para o pequeno Eevee, respondeu:

- "O meu nome é FFFFuracão! Nnnnão me rrrreconheces? Sou um dos Suicune que guarda a fronteira do reino de Sphinx! QQQue fazes tu aqqqqquii? Os teus pais andam desesperadosss à tua ppprocura!"

Furacão era um Suicune de aspecto feroz. Com uma grande crina violeta, eriçada, sempre a ondular ao vento, parecia assustador! No entanto, Faísca percebeu que ele não era um Suicune mau! De pelugem azul e longas caudas, Furacão impunha respeito. Faísca lá lhe explicou a sua aventura, contando todos os pormenores.

O seu interlocutor riu-se muito com as histórias de Faísca. Ainda mais quando o raposinho lhe contou o seu encontro com Ventania. Quando terminou, Furacão disse entre gargalhadas:

-"Mas que grande aventura para um Eeeeeeevee tão pequenino! Está na hora de irmos para casa!"

- "E tu podes levar-me?" – perguntou Faísca, quase a chorar de alegria.

Furacão acenou com a cabeça. Ululou**, mas desta vez o som soava diferente! Em resposta, Furacão e Faísca ouviram vários regougares*! O Suicune virou-se para o Eevee e disse:

- "Osss GGGGuardas RRReais e os teus papás já sabem que estás aqui comigo! Vamos embora!"

-"Sim!" – respondeu Faísca, acenando com a cabeça.

De imediato, Furacão e Faísca começaram a correr. As Illumise e Volbeat começaram a iluminar o caminho. Os Toxicroak e os Politoad coaxavam no lago que existia no centro do reino! Já faltava pouco! Pelo caminho, mais Pokémon se juntavam àquela dupla, que rapidamente se tornou numa pequena multidão de animais! Não demorou muito para que Faísca, Furacão, Illumise's e Volbeat's, Zorua's, Manectric's, Vulpix's, Noctowl's, Xatu's e outros chegassem ao Palácio Real, onde Trovão e Raio de Luz (o papá e a mamã de Faísca) aguardavam ansiosos!

Quando Faísca chegou a casa, foi uma grande alegria para todos! Faísca correu para as patas dos seus papás a chorar! Trovão e Raio de Luz abraçaram o seu Eevee, muito felizes! A rirem e a chorarem ao mesmo tempo, não o castigaram! Estavam demasiado felizes por terem reencontrado o seu amado Príncipe, são e salvo!

Faísca pediu desculpas aos seus papás e prometeu não repetir a façanha! (Aqui entre nós, Faísca cruzou os dedos da patinha esquerda enquanto prometia isso!). Depois da promessa e de todos estarem mais tranquilos, o Rei Trovão decidiu fazer uma grande festa! Durante a festa, Furacão foi promovido a Guardião de Faísca!

A partir desse momento, Faísca e Furacão tornaram-se grandes amigos!

Mikel Shiraha

* **Regougar** - nome dado ao som/latido produzido pelas raposas;

** **Ulular** - nome dado ao som/latido produzido pelos lobos;

Análise

BETHESDA® GAME STUDIOS

A primeira conferência da Bethesda na E3 começou bem: com a surpresa no renascimento de Doom, que gerou bastante controvérsia com toda a violência e gore. Battlecry, Dishonored 2, The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited foram outros dos jogos apresentados.

Ainda houve tempo para Fallout Shelter, um spin off de Fallout para dispositivos móveis que foi lançado nessa mesma noite. Mas o melhor ainda estava para vir: Fallout 4 teve o maior destaque e tempo de antena nesta conferência, e foi divulgada a data de lançamento para 11 de Outubro já deste ano.

Classificação:
8/10 – Sem grande fator novidade, mas certamente satisfez os fãs das franquias associadas. Um bom começo desta E3.

EA™

A conferência da EA foi, como sempre, cheia de vários títulos desportivos: FIFA 2016, Madden 16, NBA Live 2016. Mas também teve jogos como Mass Effect: Andromeda, o novo Need for Speed (que regressa ao espirito Undergound) e Mirror's Edge: Catalyst. Um pequeno jogo indie chamado Unravel foi talvez o mais surpreendente, tendo em conta o historial da EA.

O melhor no entanto estava guardado para o fim: o regresso de Star Wars Battlefront, recriando majestosamente a famosa batalha de Hoth. Ninguém ficou indiferente ao aparecimento de Darth Vader e Luke Skywalker jogáveis, muito menos com o episódio VII a aproximar-se dos cinemas...

Classificação:
8/10 – Apesar de como sempre ter apresentado alguns títulos de qualidade dúbia, a EA soube corresponder e suplantar as expetativas.

SQUARE ENIX™

A fechar a E3 de 2015 tivemos a conferência da Square Enix, que parece ter recuperado o fulgor de outros tempos. Começando por Just Cause 3, passando por Rise of the Tomb Raider, juntando o graficamente impressionante novo Hitman (já mostrado na conferência Sony) e ainda Deus Ex: Mankind Devided.

Mas Square Enix é sinónimo de JRPGs claro, e também não desapontaram nesse aspeto. Embora o remake de Final Fantasy VII tenha sido anunciado previamente na conferência Sony, houve o anuncio de NIER 2, Star Ocean: Integrity and Faithlessness e Kingdom Hearts Unchained Key (um jogo para dispositivos móveis). Este último anúncio não caiu nada bem aos fãs da saga, que há muito esperam por algo mais...

...E tiveram Kingdom Hearts 3!

Foi mostrado um novo mundo Disney com Tangled, e um mundo completamente diferente de Hércules. Em ambos dá para ver que é open world agora, em vez dos espaços confinados do passado. Foi também mostrado o novo aspecto de Sora, que volta a ser o personagem principal.

Classificação:
9/10 – Square is back baby! Se tivessem apresentado o remake de Final Fantasy VII certamente tinham nota 10. Mas ainda assim, um final em grande para esta E3.

Nuzlocker

UBISOFT®

A conferência da Ubisoft começou logo a somar pontos com o trailer de "South Park Fractured But Whole", que prossegue com a história de "South Park The Stick of Truth".

Seguiu-se o anúncio do jogo online "For Honor", com demonstração do trailer e de um pequeno gameplay. Este é um jogo de combate corpo-a-corpo, com possibilidade de se representar um cavaleiro, um viking ou um samurai, em que equipas de 4 jogadores se enfrentam numa batalha épica ao estilo antigo. O gameplay pareceu ser muito interessante e fluído e os ataques têm um aspeto exuberante, criando muito entusiasmo entre quem assistiu.

A seguir trouxeram-nos novidades para duas franquias já conhecidas. A primeira "The Crew", um jogo de corridas em solo americano, que irá ter a sua primeira expansão "The Crew Wild Run", com a temática de um festival e em que são adicionados novos e empolgantes veículos. E em segundo, foi anunciado um DLC para "Trials Fusion", chamado "Awesome Level Max", o nome por si só já dá uma ideia, mas não prepara para o conceito. Resumidamente, podes jogar como um gato que dispara pistolas douradas e tem uma bandana vermelha na cabeça, e que está montado num unicórnio, a roçar o demoníaco, que solta fogo pelo focinho, sendo que isto é mostrado num vídeo que mistura um triplo arco-íris com explosões. Eles conseguiram apresentar uma ideia quase insana de uma forma épica.

A seguir, para recuperar deste choque, trouxeram à apresentação o jogo "The Division", para mostrar um trailer e um pouco de gameplay, e anunciar a sua data de lançamento, que será dia 8 de março do próximo ano. É um jogo bastante aguardado e consiste num RPG/Shooter de ação e cooperação online em mundo aberto.

Posteriormente falaram de "Anno 2205", um city-builder que se passa num futuro mais avançado tecnologicamente e em que se pode explorar também o espaço. E também do "Just Dance 2016", que para além de ter uma nova playlist, como seria óbvio, também possui a novidade de se poder usar o smartphone como um comando. Junto também revelaram o "Just Dance Unlimited", um serviço que fornece acesso às músicas mais populares do momento durante todo o ano.

Seguiu-se "Rainbow Six: Siege", "Trackmania Turbo", e, posteriormente, foi mostrado um trailer do jogo "Assassin's Creed: Syndicate", que desta vez decorre em Londres durante a revolução industrial.

Por último presentearam-nos um interessante trailer de "Ghost Recon Wildlands".

XBOX

A esperada conferência da Xbox iniciou com mais um jogo de Halo, "Halo 5: Guardians", sendo exibido um pouco do gameplay. Seguido da apresentação de um trailer muito interessante do novo jogo exclusivo para a Xbox one, "Recore".

Posteriormente foi anunciado, não um jogo, mas uma notícia ainda mais apreciada pelos utilizadores da Xbox one: a possibilidade de retrocompatibilidade com os jogos da Xbox 360. Sendo que a experiência ainda pode ser melhorada por serem aplicáveis capacidades da consola da nova geração aos jogos da antiga. E seguindo ainda a linha da melhoria da experiência dos jogadores de Xbox one, e também para utilizadores de Windows 10, foi anunciado um novo comando com uma grande capacidade de adaptabilidade e personalização, o "Xbox Elite Wireless Controller".

A seguir algumas notícias menores, como a capacidade de utilização gratuita de mods no "Fallout 4"; um programa em conjunto com a EA chamado "EA access", com algumas vantagens para os subscritores e exclusivo para a Xbox one; anúncio do jogo "Plants vs. Zombies : Garden Warfare 2", com a apresentação de um divertido trailer; e anúncio do jogo "Forza 6" com apresentação do carro exclusivo.

Posteriormente houve a apresentação de um trailer de "Dark souls III", seguido de outro de "The Division", e mais um de "Rainbow Six: Siege", e depois um de "Gigantic", um exclusivo Xbox one e Windows 10.

Para cortar um bocado dos trailers seguiu-se uma pequena conversa sobre alguns jogos, incluindo "Ion", sob o "ID@Xbox", o programa de publicação de jogos de desenvolvedores independentes.

Seguiu-se o anúncio e apresentação da jogabilidade de "Rise of the Tomb Raider". Posteriormente foi anunciado o exclusivo "Rare

Replay", que consiste numa coleção de 30 jogos da Rare em 1, e também o jogo online exclusivo "Sea of thieves", em que foi apresentado um vídeo de jogabilidade.

Passamos depois ao mundo de fantasia de "Fable legends", com um bonito trailer. Este RPG free-to-play cooperativo, bastante diferente da saga original, vai estar disponível para Xbox one e Windows 10.

Após estes voltamos a um anúncio mais centrado em tecnologia, a possibilidade de utilização do Oculus, lançado em conjunto com um gamepad, para jogos da Xbox one, de maneira a ter uma entusiasmante e realista experiência de jogo com recurso a realidade virtual. Aproveitaram também para anunciar o "Hololens", que permite trazer a realidade virtual ao mundo real, e demonstraram a sua aplicação ao já conhecido, e adorado por muitos, "Minecraft".

A seguir foi anunciada a "Gears of War Ultimate Edition", uma remasterização do jogo original. E por último apresentada a jogabilidade de "Gears of War 4".

E foi assim a apresentação, cheia de trailers e exclusivos e algumas novidades de hardware.

Cacia

O nosso canal do Youtube!

POKÉ CENTER CHANNEL

Análises | Gameplays | Vlogs | Entrevistas

http://www.youtube.com/pokemoncenterblog

SONY

A conferência da Sony em Los Angeles veio trazer aos fãs uma grande alegria perante os títulos que foram apresentados. Isto desde que ninguém prefira a PS Vita, já que a consola portátil foi inteiramente descartada da apresentação.

A apresentação começou com o anúncio do já tão esperado The Last Guardian que, na mente de muitos fãs, já tardava. O jogo será exclusivo para a PlayStation 4 e só será lançado no ano que vem.

Ainda mal tínhamos aquecido a cadeira em frente aos ecrãs e a Sony já estava numa de nos bombardear com novidades. Neste caso, falo do novo RPG desenvolvido pela empresa Guerrilla Games, Horizen: Zero Dawn. Este será um jogo de sobrevivência que irá protagonizar uma batalha entre humanos e máquinas, passado no futuro, num tempo em que a humanidade parece ter caído. Quem já jogou os títulos de Monster Hunter por exemplo, deverá achar os jogos semelhantes, no entanto, teremos de esperar, já que ainda não há data de lançamento, embora esteja previsto para 2016. Este título deixou-me bastante interessado e com pena de não possuir uma consola da nova geração da marca japonesa.

A Square-Enix apresentou não um, mas sim 2 jogos que arrecadam muitos fãs. Pena foi não os terem apresentado na sua própria conferência, caso contrário, teriam sido o grande destaque da E3 (ver pág. 25). Estou a falar, claro, do novo jogo de Hitman que, segundo foi indicado, terá simplesmente esse nome. Este não será exclusivo da Sony, já que haverá versões para a Xbox One e para PC e poderá ser adquirido ainda no final deste ano através de compra digital. Para versões físicas, só mesmo em 2016. O outro jogo foi o Final Fantasy VII que terá um remake que chegará em primeira mão à PS4. Este anúncio foi aquele que mais levou os fãs ao rubro e é um dos detalhes que fazem com que muitos digam que a Sony foi a grande vencedora da convenção. Data de lançamento, essa, é que ainda se mantém desconhecida.

Tivemos Street Fighter 5, tivemos Call of Duty: Black Ops III, Star Wars Battlefront e até tivemos Uncharted 4: A Thief's End, mas todos estes títulos acabaram por ficar abafados pelos que já dissemos e pelo ponto que também mais marcou a conferência: a oficialização da campanha de crowdfunding no Kickstarter para o jogo Shenmue III. Esta notícia levou os fãs à loucura, senão vejamos os números: a Ys Net pediu inicialmente 2 milhões de dólares para iniciar o projecto. Um valor que parece muito elevado e difícil de alcançar, isto até percebermos que em apenas 2 minutos, já se tinha 1% do valor pedido. Sim, em apenas 120 segundos, 400 pessoas doaram 20.000$. Aquando este texto foi escrito, já a campanha tinha angariado quase 4 milhões e meio de dólares, a apenas 10 dias de terminar, ou seja, já mais de 2 vezes o valor inicialmente pedido pela produtora. Foram prometidas legendas em Português para o jogo, mas só se a marca dos 5,10M$ for alcançada, algo que começa a prever-se pouco provável.

Ainda falta referir jogos como o novo Disney Infinity 3.0 Star Wars, o Firewatch e o novo jogo Dreams, mas acabam por se tornar um pouco redundantes no meio de tantos jogos tão esperados pelo público. Da Sony não se esperava muita coisa inovadora e a verdade é que isso fez com que nos apanhasse desprevenidos, ao apresentarem um quase sem-fim de jogos que todos os fãs sonhavam

Classificação:

10/10 – A Sony soube fazer a apresentação, foi lançando as "bombas", umas atrás das outras, mas dando algum espaço para os espectadores respirarem. Podem ter pecado (ou não) a longo prazo, abrindo uma caixa de Pandora com a campanha de crowdfunding para o Shenmue III, mas isso será para ver com o tempo. A verdade é que a Sony fez o que mais ninguém tinha feito nesta conferência: deu ao fãs o que os fãs queriam ter.

Nintendo®

Apresentação Especial Super Smash Bros.

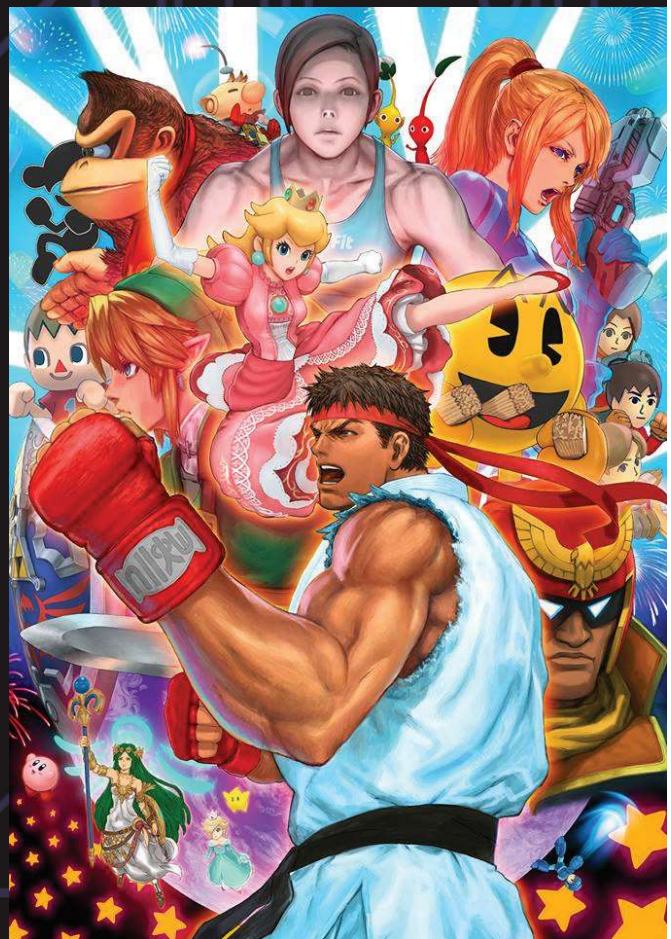
Este ano, a Nintendo decidiu que deveria começar a E3, ainda antes da E3 começar. Isto porque ainda era Domingo e já estava a marca nipónica a apresentar novidades referentes a Super Smash Bros.

O que para muitos podia ter sido incluído no Digital Event de Terça-Feira, foi apresentando à parte dos restantes anúncios, sendo que a quantidade de novidades não foi assim muito elevada, mas ainda assim deu para deixar os fãs do jogo completamente hyped.

Primeiro, foi-nos dito que iriamos passar a ter mais 2 lutadores a juntarem-se à festa. São eles Roy da série Fire Emblem e Ryu da série Street Fighter. Mas esta adição de jogadores não veio só. Ficamos também a saber da chegada de novos cenários de combate e de novos fatos para utilizarmos com os lutadores Mii.

Vão acontecer ainda este ano 2 actualizações nos jogos, que vão permitir novas funcionalidades. Uma delas é o Tourney Mode que chegará em Agosto. Dentro desta opção haverá dois modos: Community Tourneys (cada jogador compete pela pontuação mais alta em batalhas de tempo) e Regular Tourneys (regras mais específicas e só ocorrem a certas horas).

Para terminar os anúncios, falemos de Amiibos, já que lutadores do jogo terão também eles direito a figuras NFC da Nintendo. As personagens são elas R.O.B., Duck Hunt, Mr. Game & Watch (com a particularidade de se poder trocar a figura que vem na base) bem como o Falco. Todos estes Amiibos deverão chegar por volta de Setembro.



Brevemente

Nintendo®

Digital Event

No segundo dia de E3, foi a vez da Nintendo entrar em campo com a sua já habitual apresentação digital, em simultâneo com o mundo. Mas, contrariamente ao que aconteceu com o ano passado por exemplo, a hype da maioria dos fãs não chegou a subir muito, apesar dos belos Muppets que apareceram a apresentar o Digital Event deste ano.

Tirando o óbvio da frente, tivemos apresentação de jogos de Super Mario. Foram 3 os títulos da mascote da Nintendo que nos foram "mostrados". Coloco "mostrados" entre aspas, já que Super Mario Maker não foi propriamente uma novidade, mas ainda assim, tivemos os anúncios do Mario & Luigi: Paper Jam (3DS) e Mario Tennis Ultra Smash (Wii U). Todos estes jogos, tivemos hipótese de experimentar na sede da Nintendo, a ver mais à frente na revista (pág. 36).

Para os fãs da série de The Legend of Zelda, foi desapontante a falta de informações referentes ao exclusivo da Wii U, mas ainda assim, não foram... Ou melhor, não ficaram de mãos a abanar em casa. Isto porque ficamos a saber que Hyrule Warriors terá uma versão para a Nintendo 3DS. Esta versão será chamada de Legends, trará novas personagens em relação à versão da Wii U e estará disponível no mercado para o próximo ano. Mas não foi só este jogo que foi anunciado desta franquia, já que ficamos a saber que mais um título para a 3DS será lançado, desta vez, ainda este ano. Trata-se de The Legendo of Zelda: Triforce Heroes. Este jogo será para jogar em modo cooperativo com mais 2 amigos, sendo que cada um controla um Link e deverão trabalhar em conjunto para resolver os puzzles propostos pelo jogo. Terá uma funcionalidade online para se jogar com pessoas por todo o globo.

Quem ficou feliz, foram os fãs de Star Fox, que viram o novo título ser anunciado: Star Fox Zero. Este exclusivo da Wii U será lançado mais para o final de 2015, o que servirá, certamente, de prenda de Natal para muita boa gente. As novidades neste jogo são bastantes, e algumas foram visíveis na apresentação como, por exemplo, as transformações da Arwing.

Os criadores de Skylanders podiam até ter ficado chateados com a Nintendo por serem mais uma empresa (juntamente com a Disney) a criar figuras NFC para interagirem com os jogos mas, ao invés disso, as duas empresas aliaram-se. Skylanders SuperChargers irá ser lançado para várias plataformas (como tem sido habitual) mas nas versões para consolas Nintendo, terão alguns extras exclusivos. Foram apresentados 2 novos Amiibos, um do Donkey Kong, outro do Bowser, com a particularidade de estes serem também Skylanders e terão utilizações exclusivas na Wii U.

De resto, a apresentação da Nintendo teve apenas mais alguns pontos. Yo-Kai Watch irá ser lançado no Ocidente (série de jogos que está a fazer sucesso no Japão), Xenoblade Chronicles X será lançado ainda este ano para a Wii U, o novo jogo de Fire Emblem recebeu um novo trailer e Metroid terá um novo jogo para a 3DS: Metroid Prime Federation Force. Sobre este último, ficamos a saber que o "Blast Ball" que vimos ser jogado no Nintendo World Championship é, na verdade, um modo de jogo incluso neste título.

Todos os restantes artigos dão uma nota às apresentações feitas pelas empresas, algo que eu não farei aqui. O motivo é muito simples: na altura em que escrevi este texto, já tinha ido até à Nintendo experimentar alguns dos jogos que aqui foram falados (ver pág. 36). Esta experiência fez-me mudar de opinião relativamente à apresentação, pelo que não seria muito justo da minha parte avaliar algo em que já tenho conhecimento de causa, contrariamente às restantes apresentações.

Nintendo Portugal Showroom Pós-E3

Terminada a E3, a Nintendo fez com que os jogos que lá estiveram disponíveis para experimentar fossem passando pelas várias sucursais que têm espalhadas pelo mundo e a sucursal portuguesa não foi excepção. Recebemos convite para irmos então até à sede da Nintendo em Portugal, ter uma primeira experiência com alguns desses títulos, antes que eles tivessem que ser enviados para outro sítio.

Mal chegamos à empresa, deparamo-nos com um aparato de Wii U's por tudo quanto era sítio (talvez esteja a ser hiperbólico, mas vocês percebem a ideia), bem como Nintendos 3DS's, para que ninguém ficasse a ver jogar. Explicações foram feitas sobre o funcionamento e limitações de alguns jogos (visto que se tratavam de versões Demo) e depois tivemos liberdade total para experimentar cada título que lá estava. Vou então deixar aqui a minha opinião sobre o que lá estivemos a testar.

Super Mario Maker - Este exclusivo para a Wii U que sairá daqui a alguns meses, honestamente, foi das maiores surpresas do dia. Isto porque, embora o conceito do jogo estivesse engraçado, não posso dizer que fiquei imediatamente fascinado por ele quando o vi ser anunciado. Mas a minha opinião mudou drasticamente quando lhe peguei nos controlos. Jogar um jogo de plataformas como são os de Super Mario, pode tornar-se repetitivo, não se costuma a ver muita "ousadia" nos criadores dos níveis. Com Super Mario Maker, as regras são deitadas pela janela e dá-se lugar à anarquia! Níveis que podem ir dos mais trolls (em que se mexeres nos controlos perdes de forma instantânea) aos mais caóticos, em que a probabilidade de os conseguires vencer deve ser a mesma de encontrares uma agulha num palheiro. É super divertido pegar em níveis que outros fizeram e aceitar o desafio de os tentar concluir. E eu digo isto como sendo uma pessoa que jogou pouquíssimo Super Mario na vida.

Mas quando pegas nos controlos para criares tu o teu próprio nível, aí é só dares asas à imaginação. Tínhamos ferramentas de criação muito limitadas, mas ainda assim, comecei a ficar muito entretido com o editor. Tão entretido, que criei um nível caótico que se tornava num verdadeiro labirinto com itens escondidos que te facilitavam a progressão. Tenho noção que podia ter criado um nível bem mais clássico ou então um bem mais extremo e "impossível", mas aquilo permitiu-me fazer um nível à minha medida. Podemos ainda escolher com que "gráficos" queremos trabalhar, desde o Super Mario clássico até ao Super Mario Bros. para Wii U.

Quanto ao medo de irem jogar níveis impossíveis online (como acontece, por exemplo, com Happy Wheels para o PC), podem muito bem deixá-lo à porta. Isto porque, segundo o que nos foi dito, para se poder submeter um nível para a comunidade jogar, teremos de nós mesmos conseguir terminar o nível, provando assim que, de facto, o nível é válido.

The Legend of Zelda: Triforce Heroes – Jogo super viciante e, potencialmente, letal. Isto porque a vontade de matar algum dos vossos colegas que causa a vossa morte no jogo, é uma vontade real. Este é um título que terá de ser jogado a 3, sendo que cada jogador controla um Link só seu (para não o confundirem com os outros, podem escolher fatiotas para ele). Aqui, a cooperação é fundamental, já que tudo é partilhado: barra de vida, dinheiro, itens, etc.

Tínhamos alguns níveis para experimentar, joguei isto juntamente com o Pliskin e o Mikel, e devo dizer-vos que nem do primeiro Boss do primeiro nível conseguimos passar. A coordenação é um factor essencial, bem como a percepção do que devem fazer para resolver o puzzle. A falta de um destes elementos poderá significar, como foi naquele caso, um falhanço catastrófico e um recomeçar desde o último checkpoint.

Em termos de funcionamento local, com 3 amigos todos juntos a jogar, este deverá ser um título fácil e interessante. Isto porque a comunicação é imediata, instruções são dadas no momento certo e só a capacidade de entendimento e de expressão dos jogadores é que serão factores determinantes. Mas este jogo coloca-me algumas dúvidas relativamente ao online, já que, aparentemente, só teremos um pequeno conjunto de icons que poderemos utilizar para enviar aos restantes jogadores. O modo online não estava disponível para testar, pelo que só nos resta esperar pela versão final.

Star Fox Zero – Este foi o título que mais me surpreendeu na apresentação. Nunca tinha jogado nada de Star Fox, esta demo foi a minha primeira experiência e foi bastante positiva. Isto, apesar de para se jogar, termos de utilizar o giroscópio do Gamepad para fazer mira, algo que eu não sou grande fã em Splatoon, por exemplo. Devo dizer que, embora achasse que fosse ser um ponto negativo, consegui uma adaptação boa e rápida aos controlos.

O treino neste jogo será fundamental, até mesmo para os mais veteranos na série, isto porque a forma inovadora como o jogo está desenvolvido, habituação aos controlos é necessária. A televisão permite-nos ter uma vista do exterior da nave, para que possamos ter uma ideia de onde no mapa nos localizamos, bem como os nossos adversários. No entanto, para podemos derrubar os oponentes com sucesso temos de estar constantemente a dividir a nossa atenção entre o televisor e o ecrã do Gamepad, já que lá

temos uma vista de dentro do cockpit da nave, onde se encontra a mira. Esta atenção constante aos 2 ecrãs é fundamental para o jogo e requer algum treino para que passe a ser "normal".

Chibi-Robo – Este título para a 3DS foi uma surpresa. Está aqui um joguinho de plataformas interessante. Não sabia bem o que esperar deste jogo, mas fiquei agarrado a ele assim que lhe peguei, tendo sido o único jogo para além de Super Mario Maker em que perdi mais tempo.

Vocês tomam controlo de um pequeno robot que tem de atravessar níveis repletos de inimigos e obstáculos que devem superar. Como arma, utilizam o vosso cabo de alimentação, que também vos serve de "hookshot" para acederem a certas partes do nível. Não tenho muito mais a dizer sobre o jogo, excepto que gostaria muito de ter a versão final quando sair.

Yo-Kai Watch – confesso, este foi o jogo que quase não experimentei. Não por falta de interesse, mas sim porque havia sempre algo que surgia e me desviava do jogo, terei de esperar pela versão final para ter uma opinião mais concreta sobre ele. No entanto, lembro-me de experimentar um pouco do sistema de batalhas e de pesquisa de monstros.

Muitos têm comparado Yo-Kai Watch com Pokémon, e a comparação é, de facto, incontornável. Afinal de contas estamos a falar de um RPG onde andamos à procura de monstros para os colocar em batalhas uns com os outros. Mas as semelhanças são bem capazes de ficar por aí, isto porque o jogo traz mecânicas que não se vê em Pokémon e que ajudam a que este título não seja "mais do mesmo".

Skylanders Superchargers – Confesso: não sou grande fã de Skylanders. Precisamente por isso, este foi o jogo que menos me cativou a experimentar. Mas não foi isso que me afastou dos controlos.

Experimentei o jogo recorrendo aos Amiibos/Skylanders do Donkey Kong e Bowser que tínhamos disponíveis no showroom. E devo dizer-vos que até comecei a achar piada ao jogo. Certo é que não experimentei muito aí, já que depois se abriu uma vaga no Super Mario Maker, mas gostei das funcionalidades que o jogo tinha para exploração dos níveis e dos ataques das personagens. Talvez depois disto, dê uma oportunidade a Skylanders, quem sabe.

Mario Tennis Ultra Smash – Este jogo é surpreendentemente viciante. Podem jogar até 4 pessoas uma partida de ténis em que a habilidade e a sorte são factores que podem decidir um jogo. Com cogumelos a aparecerem aleatoriamente no ecrã, que vos permite fazerem "ataques" mais poderosos, vão precisar de muita habilidade se algum dos vossos oponentes os apanhar contra vós.

Fiquei espantado com os gráficos neste jogo, estavam simplesmente incríveis, mas penso que seria interessante se, em vez de se utilizar o Gamepad e/ou os Pro Controllers para jogar, se fosse como nos velhos tempos da Wii e usar o Wii Mote como se fosse uma raquete. Desconheço se haverá essa funcionalidade na versão final, mas fica a dica.

Mario & Luigi: Paper Jam – Que RPG, meus senhores, que RPG! Nunca pensei que este RPG estivesse tão bem feito. Este jogo só sairá em 2016, no entanto, quando sair, deverá trazer horas de entretenimento para quem o comprar.

Gostei das mecânicas de jogo e das batalhas, embora ache que o modo de treinos seja necessário, por vezes mais que uma vez, até se entender bem a mecânica por trás dos "minijogos" que compõem as batalhas.

Conclusão: A E3 não foi tão pouco proveitosa assim para a Nintendo, como alguns fãs quiseram dar a entender. Os títulos que experimentamos estavam muito bons e, se tivermos em conta que se tratavam ainda de versões de teste, devo dizer que podemos esperar jogos soberbos no futuro próximo da empresa. Kudos, Nintendo!

Lawliet

Olhem-me esta cara de felicidade!

Esta é a vossa rádio da internet.
A única, a incrível, a fantástica, a espetacular, a incrivelmente adjetivada, a...

POKÉ CENTER CHATTER

pokecenterchatter.caster.fm

NOSTALGIC JURASSIC WORLD

Custou, mas fui! Lá fui eu ver o filme que muita hype me foi criando ao longo dos meses que antecederam o seu lançamento. Falo, claro está, de Jurassic World.

Já não tinha uma hype com o lançamento de um filme desde que tinha sido anunciado em 2013 o Man of Steel. Mas, contrariamente a essa hype, Jurassic World conseguiu, de facto, corresponder às espectativas em grande parte.

Tenho visto muitas críticas à longa-metragem de pessoas que ou o adoraram porque os fez recuar no tempo até ao primeiro filme, ou o detestaram porque não chegou aos calcanhares do original. É triste este filme estar, de facto, sujeito a comparações com o seu primário antecessor, mas este é o fado de toda a sequela. E esta análise não irá fugir à regra (embora procure, obviamente, fugir aos spoilers).

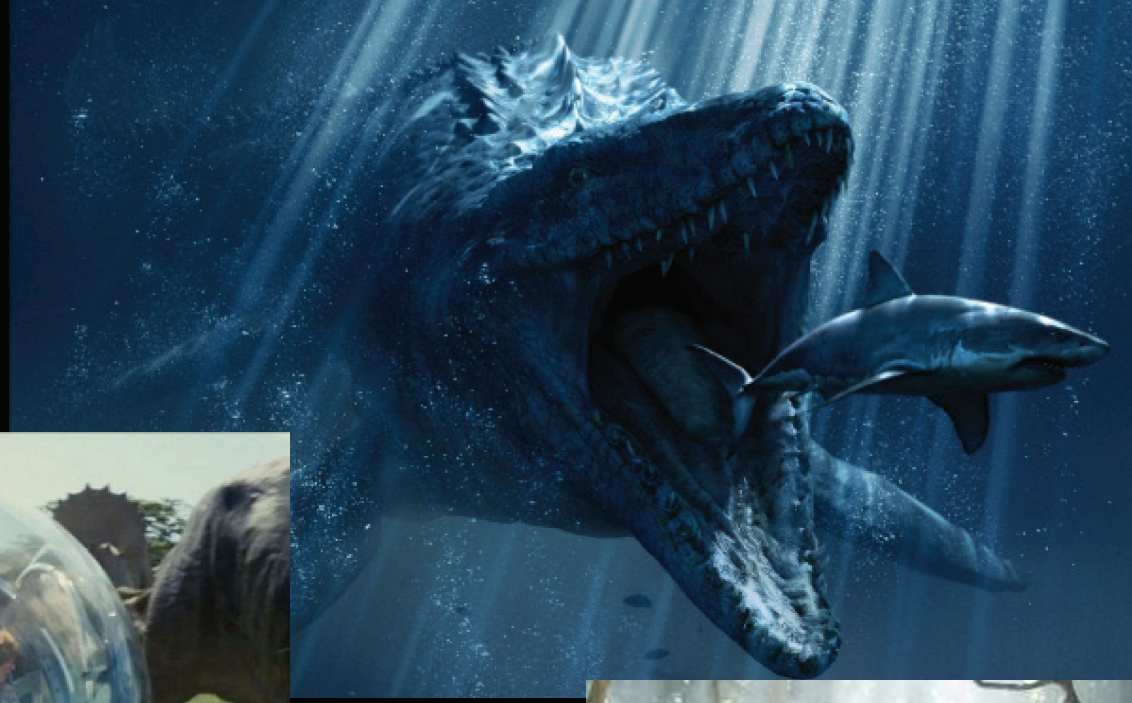
Jurassic World embora possa ser apreciado pela juventude, a verdade é que parece ter sido desenvolvido para os mais velhos, os fãs de longa data que adoraram o filme de 1993. A nostalgia é uma sensação constante durante a sessão, já que vários elementos do(s) primeiro(s) filme(s) estão, de forma inesperada, a surgirem aleatoriamente no ecrã (excepto o efeito do tremor na água, esse foi um efeito que ficou em "falta" no filme).

A história do filme é interessante, embora tenha de admitir, um tanto cliché que podia e devia ser evitado. O enredo gira todo em torno no Indominus Rex, um dinossauro geneticamente modificado para ser um híbrido. E não, não estou a falar de carros, estou mesmo a falar de ele ser uma mistura de vários dinossauros num só. Escusado será dizer que a coisa dá para o torto, comprovando que não aprenderam os erros cometidos com o Jurassic Park, já que voltam a "brincar" com a natureza. Como disse, a história apenas peca por esses elementos demasiado "vistos", faltou um pouco mais de imaginação aos guionistas para inventar uma outra história, mas ainda assim, trabalharam bem com a que tinham.

O elenco do filme, esse, pareceu-me muito bem escolhido. Primeiro temos Chris Pratt (Lego: O Filme; Guardiões da Galáxia) no papel de Owen, um antigo militar que agora se encarrega de treinar Velociraptors no Mundo Jurássico. O herói precisa de uma companhia feminina, e esse papel foi atribuído a Bryce Dallas Howard (Saga Twilight; Homem-Aranha 3) com Claire, a Directora do parque temático. É preciso ter crianças à solta no Parque no meio dos Dinossauros, caso contrário não será um filme da saga Jurassic Park. Então decidiram trazer Ty Simpkins (Iron Man 3; Insidious) como Gray (não, não é o das 50 Sombras) e para interpretar o seu irmão Zack, foi escolhido o actor Nick Robinson (The Kings of Summer). Infelizmente, as crianças pouco tiveram "tempo de qualidade" no grande ecrã, mas eu perdoo-lhes, já que são responsáveis por um dos momentos de maior nostalgia em todo o filme (não vou spoilar ninguém, não se preocupem, mas quem já viu, sabe do que falo).

No lugar do falecido John Hammond (Richard Attenborough, que faleceu no ano passado, a 24 de Agosto), temos Simon Masrani, interpretado por Irrfan Khan (Quem Quer Ser Bilionário; A Vida de Pi) que é o novo dono da InGen, a empresa responsável pelo parque, no entanto achei que a personagem apenas encheu para "encher chouriço". O único propósito de Masrani foi ser o "homem que encomendou a Indominus Rex" a Henry Wu (B. D. Wong – Mulan; Jurassic Park).

No geral, o filme valeu a pena ir ver, não só pela nostalgia, mas pelos momentos de acção e comédia que proporcionou. Não gostei muito do "final aberto" que ficou no ar, pois dá-me a entender que podem explorar novamente o enredo de "erro humano por querer controlar a natureza". Algo que me irritou foi a quantidade de publicidade que foi estando presente em momentos do filme, embora tenham tentado ser subtis, não deixam de estar presentes.



Lawliet

Muito mais que Pokémon!