

UM DRAGÃO ENTRE DRAGÕES



Spyro™ Reignited Trilogy

Início dia 21 de abril – Fim TBA

Jogado por redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 03h20



Abril 2025

Índice

Spyro the Dragon1

 21 de abril de 20251

 25 de abril de 20252

 27 de abril de 20253

 26 de maio de 2025.....5

 27 de maio de 2025.....6

Notas finais:.....6



3



Spyro the Dragon

Nota pessoal até ao momento: 9/10

21 de abril de 2025

Duração aproximada: 45 minutos

Impressões:

- Mundo colorido e divertido de explorar.
- Difícil perder vidas — jogo mais acessível.
- Fácil perceber as mecânicas com as dicas que aparecem.
- Personagem amigável, com personalidade humilde.

Dificuldades sentidas:

- Não percebi inicialmente o sistema de vida (Sparx ao meu lado).
- Câmara estranha ao jogar com comando, especialmente deitado.
- Às vezes sentia-me perdido até descobrir que havia mapa com contador de dragões.

Descobertas:

- Mapa ajuda a orientar e acompanhar o progresso.
- Ambiente faz lembrar um 'Harry Potter lowpoly', mágico, mas minimalista.

Reflexão pessoal:

Spyro tem um charme muito próprio. Apesar de parecer simples, dá-me uma sensação de aventura descontraída que encaixa perfeitamente com o que quero jogar quando quero relaxar. É mais pequeno que o Crash, mas muito acolhedor.

Foto(s) para memória visual:



25 de abril de 2025

Duração aproximada: 45 minutos

Impressões:

- Muita exploração feita, mas sensação de pouco progresso imediato.
- Consegui encontrar todos os dragões do primeiro mundo (Artisans World).
- A transição para o segundo mundo foi muito visível, criando uma grande sensação de mudança de ambiente.
- Comparação pessoal: mudança do 'Harry Potter' colorido para um ambiente 'Rage', mais agressivo e desafiador.

Dificuldades sentidas:

- Morri muitas vezes para os cães dos feiticeiros por não saber inicialmente que dava para esquivar com LB e RB (comando Xbox no PC).
- Desisti prematuramente de alguns baús com chave, confundindo-os com baús que apenas precisam de corrida para abrir.

Reflexão pessoal:

Apesar de algumas frustrações iniciais, foi uma sessão muito importante para perceber como Spyro valoriza a exploração detalhada e a experimentação. A transição entre mundos ficou marcada na minha memória como um momento de viragem, sentindo que a aventura se expandiu. Estou a ganhar mais consciência das mecânicas subtis do jogo, como os tipos de baús e as habilidades escondidas nos controlos. Namorada entrou no nível 2 por mim.

Marcos da Jornada:

- Todos os dragões encontrados no primeiro mundo (Artisans).
- Descoberta da esquiva nos controlos do Xbox (LB/RB).

Foto(s) para memória visual:



27 de abril de 2025

Duração aproximada: 02h20

Progresso:

- Avancei 2 mundos novos.
- Descobri que me falta um portal no segundo mundo.
- Consegui completar 100% alguns portais.
- Níveis de corrida contra o tempo tornaram-se os meus favoritos!

Impressões do dia:

- Cada mundo novo é melhor que o anterior.
- O mundo da neve encantou-me — adoro ambientes de neve.
- Estou a adorar como introduzem novas mecânicas de forma natural, ensinando à frente e depois obrigando a usar atrás.
- Desafio começou a crescer bastante — senti diferença de dificuldade (os primeiros mundos foram mais fáceis).

Dificuldades:

- Muitos saltos falhados (o que aumentou a tensão).
- Morreu muitas vezes e levou dois Game Over — primeira vez que sinto Spyro realmente a desafiar-me.
- Os bosses continuam fáceis em comparação aos níveis.
- Ainda não percebi o sistema de vidas sou sincero. As cores são confusas um pouco.

Reflexão:

- Estou a amar a progressão — o jogo está a subir a pique na minha experiência.
- Sinto que estou a chegar ao clímax da aventura: níveis mais complexos, mais inimigos difíceis, mais domínio de mecânicas.
- O plano agora é voltar e completar os níveis anteriores antes de avançar para o final.

Plano para próxima sessão:

- Completar todos os portais em falta.
- Encontrar o portal escondido no segundo mundo.
- Tentar fazer mais 100% nos níveis que ficaram incompletos.

Resumo emocional do dia:

Spyro está a crescer comigo — de um jogo simples para uma verdadeira aventura desafiante e mágica.

Foto(s) para memória visual:



(Especialmente hoje decidi colocar 2 screenshots por ter sido uma play mais longa que o normal e queria mostrar o 100% e o nível da neve que amei logo que vi)

Perdi as gameplays todas por ter que formatar o pc

26 de maio de 2025

Duração aproximada: 30 minutos

Impressões:

- Voltei a níveis anteriores para tentar fazer mais progresso.
- Continuava com alguma dificuldade em encontrar tudo, o que gerou stress.
- Mesmo assim, consegui acabar um nível que não tinha encontrado anteriormente.
- Cheguei a uma nova zona com ambiente de pântano.

Dificuldades sentidas:

- Sensação de desorientação ao procurar colecionáveis nos níveis anteriores.
- Frustração por não encontrar colecionáveis ou saídas com facilidade.

Reflexão pessoal:

Esta sessão foi mais tensa — não por causa da dificuldade em si, mas pela frustração de não saber para onde ir. Ainda assim, o jogo recompensa a persistência. Terminar um nível antigo deu-me alívio e motivação para continuar. A nova zona parece interessante, mas guardei para explorar melhor no dia seguinte.

Foto(s) para memória visual:



27 de maio de 2025

Duração aproximada: 1h20

Progresso:

- Joguei o nível do pântano.
- Embora não tenha feito 100%, senti que explorei bastante.

Impressões do dia:

- O nível estava bem engraçado e mais fácil — ou talvez esteja a dominar melhor as mecânicas.
- Ritmo mais calmo e divertido, com menos frustração.
- O design continua intuitivo quando se entra no “flow” de jogar.

Reflexão:

Diverti-me imenso hoje. Spyro mostra que não é preciso fazer 100% para sentir progresso. Foi uma das sessões mais relaxantes até agora. Voltar ao jogo depois de dormir foi o melhor que podia ter feito — estava com outra disposição e tudo fluiu melhor.

Resumo emocional do dia:

Da frustração do dia anterior à satisfação de hoje — este jogo tem um equilíbrio ótimo entre desafio e prazer de explorar.

Foto(s) para memória visual:



Notas finais:

- As imagens da pessoa e do gato foram geradas por AI (ChatGPT a simples e as restantes Sora);

- Todos os screenshots foram tirados de gameplays guardadas pela Steam.