

**DE ONDE VEIO
TANTA CAIXA?**



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Início dia 10 de abril – Fim TBA

Jogado por: redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 01h43



Abril 2025

Índice

Crash Bandicoot (1).....1

10 de abril de 20251

27 de maio de 2025.....2

Notas finais:.....2



60



23/49



1



23/49



Crash Bandicoot (1)

Nota pessoal até ao momento: 8/10

10 de abril de 2025

Duração aproximada: 1h13

Jogado até ao nível Native Fortress

Impressões:

- Jogo divertido e desafiante logo de início.
- Mecânicas simples, mas com execução exigente.
- Tudo parece fazer parte do mesmo mundo coeso da selva.
- HUD fácil de entender e objetivo claro.

Dificuldades sentidas:

- Morrer frequentemente em buracos.
- Demorei a dominar o timing para acertar nas caixas.
- Demorei muito tempo no boss gordo até perceber que atacar diretamente era mais eficaz.
- Ainda não sei como chegar a certas caixas escondidas.

Reflexão pessoal:

Apesar das dificuldades iniciais, o jogo tem-me cativado com o seu ritmo e desafio. Estou a gostar bastante da forma como me obriga a melhorar naturalmente. Sinto que cada erro me ensina algo.

Foto(s) para memória visual:



Perdi as gameplay todas por ter que formatar o pc

27 de maio de 2025

Duração aproximada: 30 minutos

Impressões:

- Música do nível bem enquadrada e ambiente coerente com o estilo do jogo.
- Visualmente agradável e com boa identidade de nível.
- O design continua a castigar bastante os erros — especialmente nos saltos e obstáculos.

Dificuldades sentidas:

- Muitas mortes repetidas em picos, fogo e ao cair de caixas de salto.
- Frustração crescente que levou a rage quit.
- Embora fosse avançando aos poucos, o ritmo foi muito interrompido pelas mortes.

Reflexão pessoal:

Apesar do stress, o jogo continua a puxar pelo lado competitivo e pela vontade de superar os desafios. É um jogo que exige foco e paciência, e nesta sessão senti mais frustração do que progresso. Decidi parar para descansar e voltar noutra altura com mais calma.

Foto(s) para memória visual:



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.