****

**Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**

##### Inicio dia 10 de abril – Fim TBA

##### Jogado por: redofatiav

##### Duração aproximada até ao momento: 01h43



##### Abril 2025

Índice

[Crash Bandicoot (1) 1](#_Toc199336952)

[10 de abril de 2025 1](#_Toc199336953)

[27 de maio de 2025 2](#_Toc199336954)

[Notas finais: 2](#_Toc199336955)

##### A cartoon of a person and a cat AI-generated content may be incorrect.

# 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:

A video game screen with trees and clouds

AI-generated content may be incorrect.

# 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.