

**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: 02h35



abril 2025 – setembro 2025

## Índice

Tabela de Figuras.....	4
Crash Bandicoot.....	1
10 de abril de 2025.....	1
27 de maio de 2025.....	3
07 de setembro de 2025.....	4
Notas finais: .....	6

## Tabela de Figuras

Figura 1 Um dos níveis mais divertidos que joguei e mais desafiador.....	2
Figura 2 Exemplo de como não acertava saltos simples .....	3
Figura 3 Nível final que fiquei com saltos puníveis .....	5
Figura 4 Mapa do mundo onde fiquei (Ripper Roo) .....	5
Figura 5 Percentagem global do jogo (23%) .....	6





60



23/49



1



23/49





# Crash Bandicoot

**10 de abril de 2025**

Duração aproximada: 01h15

## Progresso:

- Joguei até ao Native Fortress.

## Reflexão:

Jogo divertido e desafiante logo no começo. Mecânicas simples, mas com execução exigente. Tudo parece fazer parte do mesmo mundo, tanto som como ambiente como o resto do jogo. HUD muito fácil de perceber com objetivos claros. Contudo senti dificuldades em morrer frequentemente, o demorar a dominar o timing em acertar em caixas e demora até perceber como matar o boss. Também fiquei sem perceber como chegar a certas caixas escondidas. Acho que o jogo cativa desde início como cada erro ensina-nos a melhorar naturalmente e não cometer o mesmo erro sempre. Estou a gostar do jogo.

## Próxima sessão:

Na próxima sessão queria avançar mais no jogo.

Foto(s) para memória visual:



Figura 1 Um dos níveis mais divertidos que joguei e mais desafiador



Perdi as gameplays todas por ter formatado o PC.

**27 de maio de 2025**

Duração aproximada: 30m

### **Progresso:**

- Não consegui avançar nada.

### **Reflexão:**

Continuo a achar a música muito enquadrada neste jogo. Visualmente agradável e com boa identidade de níveis. O design continua a castigar pequenos erros, especialmente com saltos. Foi nesta sessão que desisti de jogar Crash por uns tempos e dedicar me ao Spyro. Morri muitas vezes para os picos, fogos e ao cair de caixas de salto. Embora sentisse que fosse avançando aos poucos acabava por dar game over antes de acabar o nível. Apesar de eu gostar de desafios e pedir paciência preciso de um jogo que consiga jogar para tirar ideias logo e de plataformas então decidi jogar Spyro até o acabar.

### **Próxima sessão:**

Próxima sessão quero acabar o Native Fortress.

### **Foto(s) para memória visual:**



Figura 2 Exemplo de como não acertava saltos simples

Apos um tempo grande sem jogar decidi voltar a jogar Crash. Desta vez após completar a trilogia do Spyro.

## **07 de setembro de 2025**

Duração aproximada: 50m

### **Progresso:**

- Consegui avançar até ao nível Ripper Roo.
- Completei 23% do jogo.

### **Reflexão:**

Inicialmente quero afirmar como ter jogado Spyro ajudou a melhorar bastante a minha gameplay de Crash. Apesar de cometer muito erro noto que estou bastante melhor. Demorei quase meia hora a passar o Native Fortress, desta vez reparei como morria mais para saltos falhados e para fogos porque não sabia bem o timing que aquilo começava a queimar. Sinto o jogo divertido na mesma e desafiador, é um jogo improprio para cardíacos. Depois de completar achei o nível seguinte bem interessante, mas fácil de acabar. Nunca sei onde estão as caixas e nunca perceber se tenho de trocar de personagem para ter alguma coisa extra. Não é muito explicito. Sobre o Ripper Roo, é um nível muito exigente, padrões fáceis de perceber, mas como sempre saltos falhados para plataformas pequenas muito puníveis.

### **Próxima sessão:**

Próxima sessão quero passar o Ripper Roo e se conseguir chegar aos 30% de jogo completo.

Foto(s) para memória visual:



Figura 3 Nível final que fiquei com saltos puníveis



Figura 4 Mapa do mundo onde fiquei (Ripper Roo)





Figura 5 Percentagem global do jogo (23%)

## 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.