

UM DRAGÃO ENTRE DRAGÕES



Spyro™ Reignited Trilogy

Início dia 21 de abril – Fim TBA

Jogado por redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 04h25



Abril 2025 – Julho 2025

Índice

Spyro the Dragon	1
21 de abril de 2025	1
25 de abril de 2025	2
27 de abril de 2025	3
26 de maio de 2025.....	5
27 de maio de 2025.....	6
19 de junho de 2025	7
11 de julho de 2025	8
Notas finais:.....	8



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:



19 de junho de 2025

Duração aproximada: 15m

Progresso:

- Ganhei um achievement.

Impressões do dia:

- Sessão muito pequena para ter uma impressão.

Reflexão:

Tentei encontrar dragões, mas cansei me rápido.

Resumo emocional do dia:

A mulher não sabe quando quer atenção.

Foto(s) para memória visual:



11 de julho de 2025

Duração aproximada: 50m

Progresso:

- Encontrei o dragão que faltava para avançar de mundo.
- Fiz cerca de 1 ou 2 desafios no novo mundo e já visitei o último mundo também.

Impressões do dia:

- Saltos desafiadores são um obstáculo para completar 100% muita vez. Apesar de não ser completista o jogo é pensado nesse modo.
- Senti a frustração de achar que encontrei tudo e no final faltava me 6 gemas.

Reflexão:

Primeira gameplay em modo divertido por ter sido após defender o jogo. Senti que o jogo é realmente divertido e desafiador. Tem alguns saltos desafiadores, mas como não quero spoilers sinto a frustração e recompensa das coisas que ganho.

Resumo emocional do dia:

Primeiro estuda depois joga. A recompensa é enorme quando tudo correu bem e esperaste por este momento de relaxar

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.