Tela 01 – Analyzing

Primeira interação do jogador com o gameplay, jogador consegue andar para frente e para tras dando de inicio a caracteristica de prisão e não muita liberdade para ações. Atribuindo a fisica e mecanica do jogo para os primeiros contatos do jogador temos um campo maior de analise para futuros puzzles.

Cenario dessa tela tem a necessidade de ser rico em cores e atribuir o maximo de arte para a primeira interação com o jogo.

O primeiro contato com o personagem fará com que o jogador crie suas primeiras analises sobre a historia e o contexto do jogo.

Não existe puzzle nesse contexto, apenas uma tentativa de comunicação com o jogador.