

**NÃO ERA SUPPOSTO
EU ESTAR DE FÉRIAS??**



Tomb Raider I-III Remastered Starring Lara Croft

Início dia 15 de abril – Fim TBA

Jogado por redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 01h41



2025

Índice

Tomb Raider I Remastered.....	1
22 de março de 2025, Lara's Home	1
15 de março de 2025, Nível 1: Caves	2
16 de março de 2025, Nível 2: City of Vilcabamba.....	3
22 de março de 2025, The Lost Valley	4
23 de março de 2025, Nível 4: Tomb of Qualopec.....	5
29 de março de 2025, Primeira tentativa, Nível 5: St. Francis' Folly.....	7
Notas finais:.....	8



Tomb Raider I Remastered

Nota pessoal até ao momento: 9/10

22 de março de 2025, Lara's Home

Observações realizadas após completar o Nível 3: The Lost Valley

Reflexão sobre Lara's Home:

- Após terminar o nível 3, foi revisitada a mansão da Lara.
- Percebi que aquele espaço funcionava como um tutorial disfarçado, mas inicialmente não associei essa área a esse propósito.
- Se tivesse compreendido isso desde o início, o nível 2 teria sido mais fácil de completar, pois ali se aprendem mecânicas essenciais como o 'look button'.
- A partir do nível 4 pretendo aplicar melhor o uso dessa funcionalidade para observar o cenário, alinhar saltos e antecipar perigos.

Comentário pessoal sobre a arte na mansão:

- Como amante de arte e ex-aluno de História e Cultura das Artes, reparei nos quadros presentes na mansão.
- A maioria aparenta ser inspirada no estilo renascentista, com temas clássicos, composição equilibrada e uso naturalista da luz.
- Não apresentam as distorções e expressividade exagerada típicas do maneirismo, reforçando uma estética mais harmoniosa e clássica condizente com o perfil cultural da personagem Lara Croft.

Foto do nível para futura leitura e memória visual:



15 de março de 2025, Nível 1: Caves

Duração aproximada: 70 minutos (repetido por carregar jogo em vez de guardar jogo)

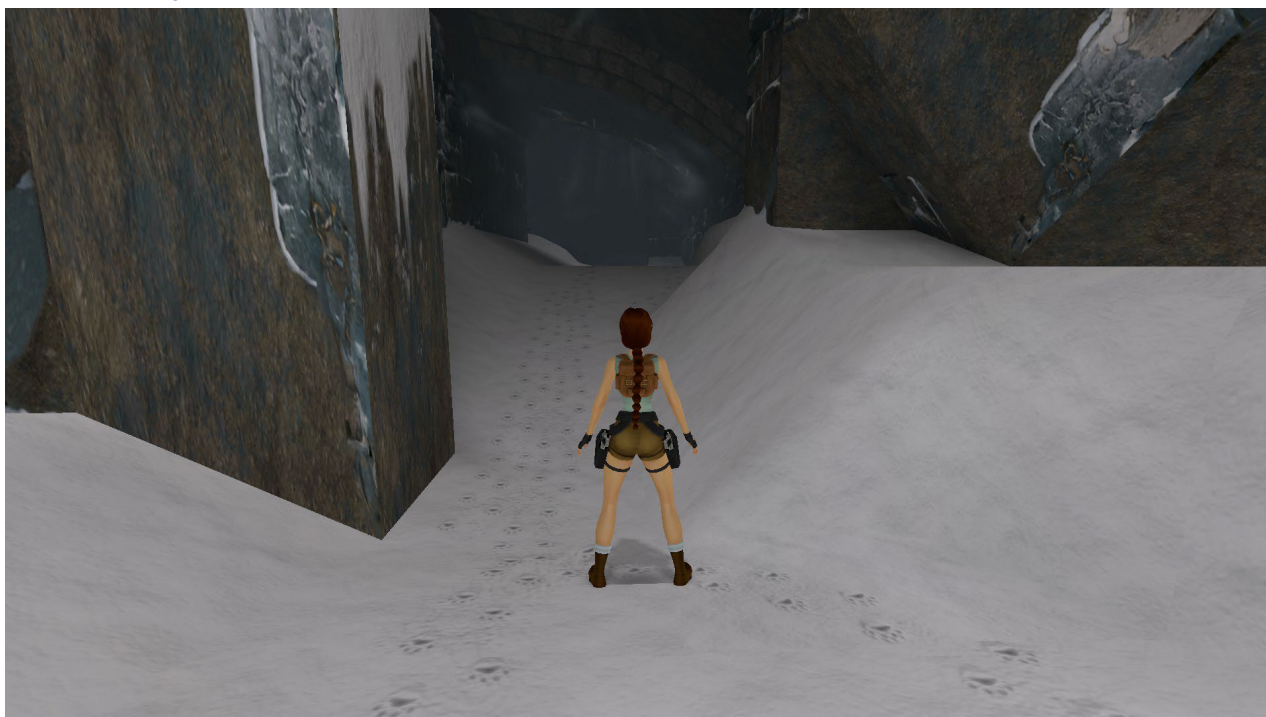
Impressões:

- Primeiro contacto com o jogo. Ritmo lento e contemplativo, favorecendo a exploração.
- Sons ambiente criam atmosfera calma, contrastando com a música intensa nos combates.
- Jogabilidade livre, com possibilidade de visitar zonas anteriores.
Apreciação do design de níveis e introdução às mecânicas básicas de movimento.

Descobertas:

Exploração aprofundada e procura ativa de segredos.

Foto do nível para futura leitura e memória visual:



16 de março de 2025, Nível 2: City of Vilcabamba

Duração aproximada: 40-50 minutos

Impressões:

- Exploração mais aberta e interligada.
- Jogador aprende a usar melhor saltos e agarrar plataformas.
- Progressão de dificuldade sutil, mas perceptível.
- Jogo incentiva a revisitar áreas já exploradas.
- Sentimento de liberdade e descoberta presente.

Descobertas:

- Encontrou todos os segredos, dois deles ao voltar atrás em zonas anteriores.
- Mecânicas ensinadas de forma natural, apesar da ausência de tutoriais diretos.

Curiosidades de desenvolvimento:

- Inspirado em ruínas incas reais e cidades perdidas dos Andes.
- Introdução a caminhos alternativos e exploração lateral.
- Design modular desafiador, mas eficaz.
- Iluminação usada para atrair atenção e orientar exploração.

Foto do nível para futura leitura e memória visual:



22 de março de 2025, The Lost Valley

Duração aproximada: 25 minutos

Segredos encontrados: Nem todos os segredos foram localizados.

Impressões:

- Nível visualmente marcante e com excelente ritmo de exploração.
- Destaque para a forma como o rio/água guia naturalmente o jogador até à área das engrenagens, mesmo após iniciar a exploração pelo lado errado.
- A presença do T-Rex é introduzida com uma câmara que foca o inimigo ao aparecer, criando impacto e orientação visual eficaz.
- O jogador apreciou bastante o design e estrutura do nível, considerando-o possivelmente o favorito até agora.

Dificuldades sentidas:

Ainda alguma dificuldade no combate corpo-a-corpo ou com inimigos que se aproximam demasiado rapidamente.

Observações visuais:

Perceção clara do uso de paletas de cor: verdes e azuis em áreas com vegetação e água, cinza predominante nas rochas e castanhos presentes em zonas de segredos.

Reflexão pessoal:

A fluidez da progressão ambiental foi especialmente apreciada, assim como os pequenos toques cinematográficos que aumentam o impacto sem quebrar o ritmo da exploração.

Foto do nível para futura leitura e memória visual:



23 de março de 2025, Nível 4: Tomb of Qualopeç

Duração aproximada: 30 minutos (com reinício do nível ao tentar gravar)

Segredos encontrados: 1 encontrado (um deles identificado por textura mais brilhante na porta)

Impressões gerais:

- Nível mais desafiante em comparação com os anteriores.
- Sensação clara de transição entre fase de tutorial e jogo completo.
- Apreciação pelo design aberto, com a possibilidade de escolher a ordem das portas e resolver cada área independentemente.

Descobertas:

- Elementos visuais marcantes: tonalidades de verde e vermelho tipo barro.
- Segredo encontrado graças a atenção ao brilho/textura da porta.
- Primeira aparição de armadilhas com picos — causaram a primeira morte.

Dificuldades sentidas:

- Confusão causada pelo bait da alavanca (não ficou claro se tinha outra utilidade).
- Dificuldade inicial com o som ao aparecer música de combate sem perceber a origem do inimigo (que era um humano no final do nível anterior).
- Ainda a tentar dominar o uso do free look.

Momento marcante do nível:

Liberdade de escolha na ordem das áreas e a sensação de exploração não linear.

Mecânica nova aprendida ou reforçada:

Reforço da atenção ao som ambiente e importância do free look (ainda em processo de aprendizagem).

Reflexão pessoal final:

- Este nível trouxe novos desafios e reforçou a importância da atenção visual e sonora.
- Pequenos detalhes como texturas, som e ordem de exploração tornam cada área única e recompensadora.

Foto do nível para futura leitura e memória visual:



Terminou a viagem ao Peru

29 de março de 2025, Primeira tentativa, Nível 5: St. Francis' Folly

Duração aproximada: 30 minutos

Segredos encontrados: Nenhum

Impressões gerais:

- O ambiente deste nível foi um dos mais impressionantes até agora, especialmente por estar fortemente inspirado na mitologia grega.
- Apreciei muito os elementos artísticos, como as pinturas e os detalhes arquitetônicos que remetem aos templos gregos.
- Cores predominantes: muito amarelo e verde no início do nível, criando um contraste interessante com o restante cenário.

Descobertas:

- O jogo continua a desafiar a observação e a experimentação para resolver os puzzles.
- Passei algum tempo a tentar encontrar um inimigo que desapareceu após perder quase toda a vida. Ainda procurei por ele, mas sem sucesso.
- Encontrei algumas dificuldades nos saltos até perceber que uma pedra grande poderia ser movida mais um espaço para o lado. Inicialmente, puxava-a apenas para trás e, ao chegar ao símbolo no chão, parecia que não dava para mover mais.

Dificuldades sentidas:

- Saltei bastante e perdi muito dano até compreender a solução correta para atravessar uma área específica.
- Tentei gravar o jogo antes de um salto mais complicado, mas acabei por carregar o nível do início por engano, perdendo progresso.

Mecânica nova aprendida ou reforçada:

- Descobri o modo "walk", que tem sido útil para posicionar a Lara corretamente antes dos saltos.
- Continuei a testar o uso das fontes de luz e marcas nos pilares para tentar identificar caminhos alternativos, embora nem sempre tenha obtido o que esperava.

Reflexão pessoal:

- Este nível trouxe um novo grau de desafio e exploração, que tenho apreciado bastante.
- O design do espaço e os elementos visuais ajudaram a criar uma atmosfera imersiva e autêntica.
- A mitologia grega como tema deixou-me ainda mais envolvido, dado o meu interesse por este tipo de ambientação.

Foto do nível para futura leitura e 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.