# Tomb Raider I Remastered - Nível 1: Caves, 15 de Março

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 revisitar zonas anteriores.  
- Apreciação do design de níveis e introdução às mecânicas básicas de movimento.

Descobertas:

- Exploração aprofundada e procura ativa de segredos.

Curiosidades de desenvolvimento:

- Nível inicial concebido para ensinar os fundamentos de forma intuitiva.  
- Design modular baseado em blocos com altura pré-definida.  
- Uso intencional da iluminação para guiar o jogador.

Foto do nivel para futura leitura e memoria visual:

A video game character from the back

AI-generated content may be incorrect.

# Tomb Raider I Remastered - Nível 2: City of Vilcabamba, 16 de Março

Duração aproximada: 40-50 minutos

Impressões:

- Exploração mais aberta e interligada.  
- Jogador aprende a usar melhor saltos e agarrar plataformas.  
- Progressão de dificuldade subtil 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 nivel para futura leitura e memoria visual:

A video game screen capture of a person standing in a pool

AI-generated content may be incorrect.