***Hollow Knight Pandemic***

Hollow knight é um jogo é um jogo de aventura e ação em plataforma no estilo metroidvania criado na engine Unity pelo estúdio Team Cherry em 2017, um estúdio independente de jogos tendo suporte para Windows, Linux, Ps4, Xbox one e switch. O jogo foi muito bem recebido pelas critica, por conta de sua ambientação, história, trilha sonora e sua jogabilidade, ganhando o prêmio de "Melhor jogo de plataforma" no prêmio de Jogo do Ano de 2017 da PC Gamer.

O jogo apresenta um estilo artístico único com gráficos desenhados à mão e uma atmosfera sombria, contribuindo para a narrativa misteriosa do jogo. "Hollow Knight" é conhecido por sua dificuldade, mas também por sua gratificação ao conquistar desafios. Além disso, a jogabilidade incorpora elementos de metroidvania, com áreas interconectadas que se abrem à medida que o jogador adquire novas habilidades.

Sua história se passa em um mundo fictício de insetos, chamado de Hollownest, o qual foi esquecido e deixado em ruínas por uma antiga doença, que ainda se espalha no início do jogo. O jogador controla o chamado de cavaleiro vazio, que vaga pelas ruínas de Hollownest, desvendando a história daquele lugar, e junto a isso, derrotando vários inimigos desafiadores.

Conforme o Cavaleiro explora o mundo interconectado, ele encontra vários personagens, alguns amigáveis e outros hostis, cada um com sua própria história e papel na narrativa contribuído na contagem da história.

A história revela a existência da Radiância, um ser que só existe apenas no “mundo dos sonhos” e se manifesta nessa forma de sonho na mente dos habitantes do reino, deformando-os e bagunçando suas mentes, transformando-os em criaturas primitivas e sem intelecto, levando o antigo reino ao caos.

O enredo aborda temas como sacrifício, perda, corrupção e renascimento. O jogador tem a oportunidade de decidir como deseja abordar certas situações e qual direção tomar na busca de descobrir a verdade sobre Hallownest e seu próprio papel nesse mundo sombrio. A narrativa é intrincada e permite interpretações variadas, o que contribui para a profundidade e a longevidade da experiência do jogo.

Hollow Knight e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da ONU

Saúde e Bem-estar:

A busca por uma cura para a praga em Hollow Knight e a luta contra uma pandemia são contextos bem parecidos ligadas ao ODS 3, que visa garantir uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, incluindo o combate a doenças infecciosas.

**Parcerias para a implementação dos objetivos**

O desafio de enfrentar uma praga em Hollow Knight e a luta contra uma pandemia no mundo real destacam a importância da cooperação global e de parcerias entre governos, organizações e comunidades para abordar esses problemas complexos. isso acontece no jogo principalmente quando é contado sobre a colaboração de entre regiões vizinhas que se encontravam até mesmo em guerra com o reino principal retratado.

Embora a história de Hollow Knight seja fictícia e a pandemia seja uma situação do mundo real, as conexões entre esses temas e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU destacam a relevância desses objetivos na abordagem de crises de saúde pública.

Relação de Hollow Knight comigo

Desde pequeno sempre gostei de jogar vídeo game, me lembro de passar várias tardes com amigos jogando, apesar de nunca ter conseguido levar muito para gente já tentei várias vezes criar jogos na engine Unity, e a partir disso aprendi um pouco da lógica de programação, e Hollow Knight foi um dos jogos que mais me deu vontade de criar algo assim, pois apesar de ser um jogo 2D feito por uma equipe pequena ainda conseguiu contar uma história ótima história, com uma gameplay desafiante mas recompensadora e divertida, me levando a gastar um bom tempo jogando ele, mas também me interessando mais no mundo de tecnologia em como funciona cada coisa, me levando também a me interessar em outros pontos em programação.

Objetivo:

Dado tudo isso Hollow Knight Pandemic é um projeto que tem como objetivo contar partes da história do jogo Hollow Knight, detalhando pontos específicos como a doença se comporta

Criando um site que conta essas partes da história do jogo, detalhando pontos, que podem ser relacionados a alguns dos objetivos sustentáveis da ONU sendo eles:

-Saúde e Bem-estar e

-Parcerias para a implementação dos objetivos

E um jogo de obstáculos com o tema de Hollow Knight, com um ranking mostrando os pontos dos jogadores.

Justificativa:

Este projeto visa explorar e detalhar esses elementos, proporcionando uma compreensão mais profunda da história e incentivando uma apreciação mais significativa do jogo veiculando a busca por uma cura para a praga fictícia em "Hollow Knight" à luta global contra pandemias.

Escopo:

**Site:**

Criação de um site em HTML CSS e Java Script dedicado a detalhar partes específicas da história de "Hollow Knight", estruturado em seções para diferentes elementos da narrativa, incluindo análises textuais e imagens com a adoção de uma estética que remete ao universo de "Hollow Knight" no site e no jogo de obstáculos.

**Jogo de Obstáculos Temático:**

Desenvolvimento de um jogo de obstáculos 2D simples com temática de "Hollow Knight" com um sistema de pontuação e um ranking para os jogadores competirem entre si.