

## Roterio para Jogo(minha opinião)

Movimento do Personagem: movimentação do personagem semelhante jogo 2D, celeste, onde gente utilizar as setas para movimentar, direita e esquerda, tbm para agachar, ter um dash(corrida), o personagem vai poder subir na parede com tempo limitado 20s, pular entre paredes, habilidades para personagem, detecção, que vai servir para encontrar os inimigos e objetos para puzzles, outra habilidade pode ser ultimate, criação, ir usando objeto para distrair ou para lutar, os inimigos para personagem conseguir escapar ou enfrentar

Colisões e Interações: o personagem interage com ambiente neutro, alguns obstáculos vai ser utilizando para esconder dos inimigos, coletas de itens vai ser utilizando para criar objetos para distração e combate, alguns inimigos no começo não vai conseguir lutar com eles, aí vai precisar usar objetos para distrair eles, ambiente para se esconder deles

Quebra-Cabeças: primeiro quebra-cabeças se utilizando vai ser semelhante um jogo chamado Skywin Klotski, que vai ajudar no aquecimento, para depois colocar alguns puzzle vai semelhante o jogo sudoku que vai ajudar aumenta raciocínio, último nível vai ser semelhante quebra-cabeças de pensamento lateral, onde vai pensar fora da caixa, tem forma criativas únicas

Progressão de Níveis: começo do jogo vai ser usada linguagem de javascript, onde o jogador vai passar ambiente vai ter muitos selva, vai ter 2 desafios para resolver enigmas, para conseguir para passar de nível ter que resolver um skywin klotski para abrir porta para conseguir passar de fase, meio do jogo vai ser usando linguagem typescript, onde vai passar ambiente aquáticos, nele vai ter 4 desafios que vai ser criptogramas, para conseguir passar de nível de que resolver sudoku que abrir próxima porta, final do jogo C#, onde vai passar ambiente meio sombrio, onde vai ter 6 desafios pentaminó, vai ter última porta para lutar contra o chefe final, mas antes precisa ter que resolver um quebra-cabeças de pensamento lateral

Sistema de Pontuação: Cada desafios completando vai ganhar itens épicos e 1000FW\$(Diheiro do jogo), que vai ser último para gameplay, alguns itens esconder no mapa vai aumentar vida do jogador ser tipo de memory ram, cada inimigo derrotado vai exp, itens comum, incomum, raro e muito raros, 1 a 450FW\$

Inteligência Artificial: para inimigos vai utilizar IA sistemas baseados em regras, e já nos outros elementos do jogo vai utilizar algoritmos genéticos para movimentar o plataformas e outras coisa no ambiente, para os desafios vamos utilizar IA máquinas de estados finitos, para criar os desafios aleatoriamente

Plataformas Móveis e Estáticas: Vai ter lugar onde plataforma vai começar subir e descer, onde o jogador vai ter que passar com timing ou não ser esmagando pela plataformas na fase do javascript, já fases do typescripts vai ter plataformas que vai começar fechar, vai ter que nadar mais rápido antes que pegar, por último fases C#, vai ter plataformas que vai espinhos que vai começa cair o jogador vai ter usar dash para conseguir escapar

Programação de Eventos Vai ter um evento especial para cada linguagem, onde os jogadores vão ganhar itens lendários e 10000FW\$, evento do Javascript vai precisar resolver um problema usando algoritmos com tempo 3Horas, se falha vai poder tentar somente 3 depois, no evento também vai ter um resolver um problema usando algoritmos, porém nesse vai ter de defender dos inimigos quando resolver sem tempo limite, mais se for derrotado ou deixar inimigos conseguir destruir o código, vai perder, ter de esperar pelos 2 horas para tentar de novo, se não completar o desafio, uma chave importante para abrir porta, evento C# evento vai ter de derrotar Um chefe para obter o código para conseguir resolver o problema para conseguir abrir uma porta, antes da porta do chefe final

Sistema de Vidas e Respawn:máximo de vida 32 formando de barra, sistema para recuperar a vida, três tipos poções, uma garrafa de água que recupera 25% da vida do jogador, segunda caneca de café que recupera 50% da vida do jogador, última capuccino recupera 100% da vida do jogador

Objetivos e Missões: objetivo derrotar os inimigos especiais que vai tá com partes da chave para abrir a porta, segunda chave derrotar os chefes parte segunda chave, última chave através de eventos especiais, vai ter alguns missões especiais dos NPC vai tá para realizar para ganhar recompensas, para ajudar o jogador ficar mais forte para conseguir lutar contra os inimigos.