|  |  |
| --- | --- |
| **Mecânicas Primárias** | **Regras** |
| Pontos de Conhecimento | Sempre adquirido quando se compre algum desafio. Não pode ser reduzido. |
| Pontos de Éter | Se ganha concluir algumas fases do jogo ou gastando pontos de confiança com um NPC, É gasto ao usar alguma Habilidade |
| Pontos de confiança | Se ganha ao concluir desafios. Se errar o desafio, perde pontos. Se chegar a zero, reinicia a fase.  Pode ser gasto para conseguir éter com algum NPC. |
| **Habilidades** | **Regras** |
| Velocidade | Desbloqueia ao atingir 20 pontos de conhecimento.  Velocidade X, onde X é igual ao dobro de éter que usada por segundo. Quando o éter acaba, a velocidade volta a 1. |
| Força | Desbloqueia ao atingir 30 pontos de conhecimento.  Força X = X éter. Dura 20s se a força ficar ativa constantemente, mas se ficar ativando e desativando, Quando a força está ativa, o tempo vai reduzindo, se a força tornar-se desativada, o tempo fica pausado. |
| Energia | Desbloqueia quando se atinge 40 pontos de conhecimento. |
| **Terciário** | **Regras** |
| Capacidade de concluir desafios de fases mais avançadas somente com auxilio de habilidades | Será necessário o auxilio das habilidades para poder concluir qualquer um desses desafios, |

No primeiro desafio, ela vai acumular pontos de conhecimento e confiança. Ao final da primeira da primeira fase, ele terá pontos de conhecimento suficiente para destravar a primeira habilidade.

Na segunda fase, ela usará pontos de confiança para conseguir éter. O éter será usado para utilizar a habilidade de velocidade. A habilidade será usada para concluir os desafios da segunda fase.