**Fluxo linear do Level Design**

NOME do JOGO: Sant Clair

**Códigos de desenvolvimento**

* ***Obstáculos de passagem***: se dividem em três níveis, o 1° apenas objetos ou buracos que possam ser ultrapassados pulando. 2° obstáculos que exijam do personagem usar dois pulos, ou quebrar um objeto pequeno ou de fácil condição para passar. 3° um grande obstáculo que leve tempo para ser destruído para passagem.
* ***Inimigos:*** se dividem em dois tipos, o 1° um soldado com uma enorme espada, ele é lendo, mas causa um dano forte, porém seus ataques são curta distancia. 2°uma arqueira, ela dispara flechas de longa distancia e é rápida.
* ***Armadilhas fixas:*** existem dois tipos, 1° flechas que saem do chão, 2° flechas que saem do teto.
* ***Boss:*** só tem um, um golem de pedra grande e forte.

FASE DEMO: A fase demo se divide em 14 telas:

1. **Tela de apresentação**, o personagem Sant Clair se encontra no começo da ponte que leva até o castelo. Essa primeira tela não possui obstáculos, apenas mostra um pouco do cenário e dá ao jogador a possibilidade de conhecer os recursos de caminhada do personagem.
2. **Tela de desenvolvimento 1**, o personagem se depara com os primeiros obstáculos de passagem de nível 1 da fase, ainda dentro da ponte.
3. **Tela de desenvolvimento 2**, o personagem se depara com o primeiro tipo de inimigo do jogo, ainda dentro da ponte.
4. **Tela de desenvolvimento 3,** o personagem se deparar com o primeiro inimigo e com obstáculo de passagem de nível 1, ainda dentro da ponte.
5. **Tela de desenvolvimento 4,** o personagem se depara com o segundo tipo de inimigo do jogo, enfrenta um obstáculo de passagem ainda mais complexo de nível 2.
6. **Tela de desenvolvimento 5,** o personagem se depara com os dois tipos de inimigos do jogo ao mesmo tempo e enfrenta obstáculo de passagem de nível 2 ainda dentro do cenário da ponte.
7. **Tela de desenvolvimento 6 e final do cenário PONTE,** o personagem se depara com quatro inimigos dois de cada tipo, se depara com obstáculo de passagem de nível 3, se não houver ultrapassagem de obstáculo de nível 3, aparecerá de forma gradativa um inimigo por vez, cada vez que um do mesmo tipo for derrotado, com um breve intervalo de tempo.
8. **Tela de entrada do castelo,** após ultrapassar o obstáculo de passagem de nível 3, ele se depara com a sala de entrada do castelo, lá irá encontrar 2 dos primeiros tipos de inimigos e 1 do segundo tipo, ao fim da tela ele pode prosseguir por uma escada que irá leva-lo a um andar á cima que seria a tela de numero 9, ou seguir em frente para a tela de numero 10.
9. **Tela de armadilha,** nesta tela o personagem se depara com uma mini prisão onde só se encontra presa uma personagem, dentro de uma gaiola, ao adentrar o cenário mais para perto da gaiola, as portas se fecham e começa a aparecer inimigos de varias entradas, por um período de 2min reais ou um total de 20 inimigos do tipo um e 10 do tipo dois, as entradas serão gradativas e constantes até o fim do tempo, ou o limite chegar, entraram de 2 em 2, com breves intervalos de tempo, e sempre que um morrer entra outro. Essa tela só possui uma saída e entrada que se abre após acabar os inimigos, tem que voltar para a tela 8.
10. **Tela de desenvolvimento 1 do castelo,** aqui o personagem se depara com armadilhas fixas e obstáculos de nível 2, e um inimigo do tipo um.
11. **Tela de desenvolvimento 2 do castelo,** aqui o personagem se depara com 3 inimigos do tipo dois, um obstáculo de nível 2 e dois obstáculo de nível 1.
12. **Tela de desenvolvimento 3 do castelo,** aqui o personagem está em um corredor, só tem um inimigo do tipo um, e no fim tem uma porta fechada e uma escadaria que leva pras masmorras do castelo.
13. **Tela 1 do guardião,** aqui é um dos calabouços do castelo, aqui o personagem vai encontrar varias armadilhas fixas, e 5 inimigos do tipo um, depois encontra com o primeiro BOSS do jogo, o **Guardião das Masmorras**, um Golem de pedra que protege a entrada para as áreas internas do castelo.
14. **Tela 2 do guardião,** continuação da tela 13, ainda cenário de combate com o guardião, no fim da tela em uma gaiola está presa a personagem **CASSANDRA.**

**Obs.** Todas as sete primeiras telas são organizadas de forma linear, sempre com um item de cenário que irá demarcar o ponto exato de transição de uma tela para outra.