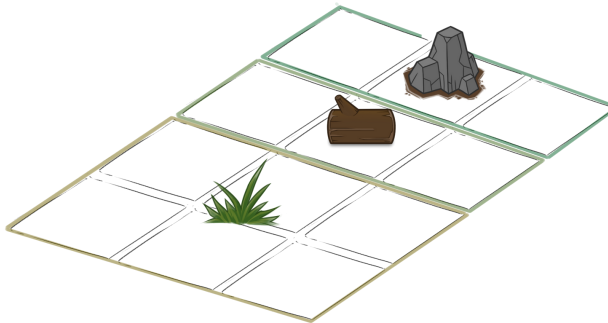


PASSAGEM DO TEMPO:



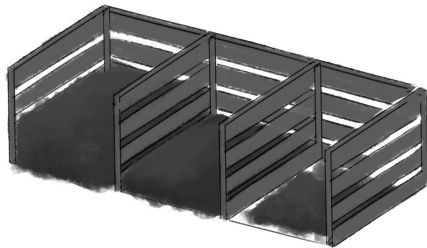
- O dia é dividido em dois períodos: manhã e tarde, com cada um deles contendo 6 horas (um dia de trabalho compreende 12h totais)
- O jogador acorda às 6 da manhã e deve retornar para casa às 6 da tarde, de forma que o dia se encerra de forma definitiva às 8 da noite.
- Nas transições de manhã para a tarde e tarde para a noite pode ocorrer uma mudança de clima, (fade in- fade out, para mudar a iluminação/vfx e comunicar essas mudanças de forma mais evidente ("dawn of a new day, 24 hours remain")
- cada ação significativa do jogador avança as horas em valores diferentes, seja nas interações com itens, cenário ou personagens (especificação dada pelo balanceamento entre narrativa, game design e level e design).

SLOTS DE PLANTIO:



- inicialmente há 6 slots de solo cultivável acessíveis ao jogador, que são aqueles ocupados por ervas daninhas
- há 3 slots que podem ser liberados ao conseguir o machado
- há 3 slots que podem ser liberados ao conseguir a picareta

COMPOSTEIRA:

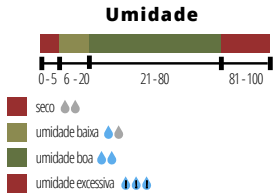


- a composteira conta com 3 baías, todas as baías começam vazias
- o jogador deve colocar 5x substrato marrom e 5x substrato verde para dar início à produção de adubo em uma baía.
- o processo de compostagem leva 10 dias e rende 8 baldes de adubo para cada baía
- apenas uma baía vazia pode dar início a uma nova produção

ótima referência para entender a composteira:
<https://youtu.be/7RV6jKfYjY>

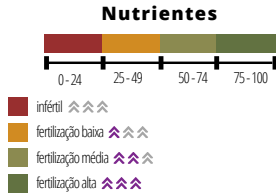
UMIDADE:

- uma planta com 5 ou menos pontos de umidade morrerá em 12h
- a umidade de cada slot de solo cultivável decal individualmente com o passar das horas, de formas diferentes a depender do clima regente do dia:
dima seco = - 60 de umidade/6h (- 10umidade/h)
dima normal = - 30 de umidade/6h (- 5umidade/h)
dima chuvoso = exceção, a umidade do solo é constante no valor de 80 durante a chuva ou na manhã após uma noite de chuva
- a umidade para de decair ao anoitecer (fim do dia, a partir das 6 da tarde)
- em todas as manhãs a umidade é reestabelecida para 5 pontos (todos os slots de solo cultivável)
- regar um slot enquanto seu status de umidade estiver "umidade baixa" ou "seco" reestabelece os pontos de umidade para 80
- caso a umidade de uma planta ultrapasse 80 pontos, um aviso aparecerá indicando que ela foi molhada demais. Molhar a planta demais 3 vezes durante seu ciclo de vida fará com que ela morra na manhã seguinte à terceira vez



NUTRIENTES:

- o slot de solo cultivável após limpo pela primeira vez tem por padrão 25 pontos de nutrientes
- os valores de nutrientes de um slot são estáveis, ou seja, não mudam pela passagem do tempo
- plantas consomem pontos de nutrientes ao longo da sua vida, de forma que:
novo valor de fertilidade = (valor do momento anterior ao plantio) - (valor que a planta drena ao longo de sua vida)
- se uma planta que exige 50 pontos de nutrientes seja plantada em um solo com fertilidade inferior a 50, por exemplo, a planta irá morrer em 3 dias (e fazendo com que a fertilidade caia para 0 pontos).
- apenas adubo é capaz de aumentar os pontos de fertilidade de um slot de solo cultivável, de forma que, cada balde de adubo acrescenta +25 de fertilidade



CONDIÇÕES DA PLANTA:

- a poda pode ser realizada em uma planta utilizando o facão, e é como se fosse o processo de limpeza do solo, porém, depois que a planta já está plantada, o processo gera 1x substrato verde. (poda faz com que pontos de condições da planta = 100)
- plantas perdem pontos de condições da planta a cada hora que passa (ritmo de degradação: -1.7h -> aproximadamente -85/144h, ou seja, 7 dias sem chuva para que a planta necessite de poda para não morrer)
- chuvas também degradam as plantas (-20 pontos de condições da planta na manhã seguinte ao dia de chuva)
- nível "degradada" significa que a planta morrerá em breve (12 horas a partir do momento que atingem 14 pontos de condições da planta ou menos)
- algumas plantas prosperam (avançam o crescimento) apenas no nível "íntegra", outras também entre os níveis "pouco degradada" e "degradada".



LISTA DE PLANTAS:

Salsinha

2x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Alho

2x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Cebola

2x rega/dia em clima normal
drena 25 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Pimentão

2x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Alface

2x rega/dia em clima normal
drena 25 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Almeirão

2x rega/dia em clima normal
drena 25 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Couve

2x rega/dia em clima normal
drena 25 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Jiló

2x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★

Tomate

2x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

Pimenta

1x rega/dia em clima normal
drena 25 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

Abóbora

2x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

Feijão

1x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

Milho

1x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

Batata-doce

2x rega/dia em clima normal
drena 50 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

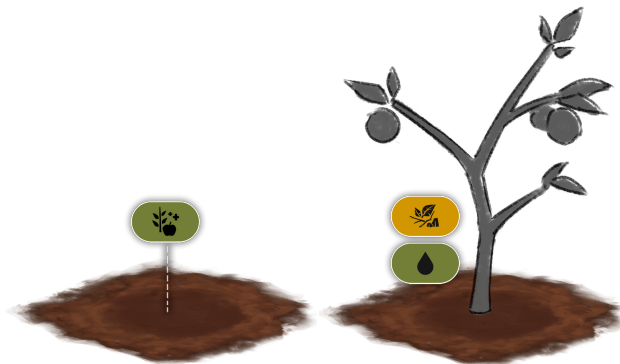
Mandioca

1x rega/dia em clima normal
drena 25 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

Planta desconhecida

2x rega/dia em clima normal
drena 75 ao longo do seu ciclo completo
★★★★

DISPOSIÇÃO VISUAL PARA O JOGADOR:



Tooltip que demonstra o status atual do spot de solo cultivável antes e após o plantio