

Grafo simplificado de dependência do mapa de Hollow Knight

Se tem uma aresta de A para B significa que é preciso passar por A para chegar em B ou é preciso encontrar alguma skill em A para conseguir acessar B.

Para mapear perfeitamente o grafo do jogo, seria necessário considerar coisas mais complexas, como "se o jogador escolher usar uma chave que pegou em tal lugar em uma certa porta, ele consegue acessar tal região mais cedo", mas optei por incluir apenas as skills do jogador nesse grafo.

