Documento de Game Design

### Projeto:

Rectangle Knight

### Highconcept(Conceito geral):

O jogo é do gênero plataforma 2D com sub gênero “metroidevania”, um jogo de plataforma de exploração com updates que proporcionam ao jogador acesso a novas áreas de jogo.

### Plataforma:

A plataforma alvo do desenvolvimento são dispositivos android, com possibilidades posteriores de publicação para PC via Steam, GameJolt e/ou Itch.io.

### Publico alvo:

O publico alvo são jovens e adultos fãs do gênero e com nostalgia da era de ouro do gênero nos anos 90 e 2000.

### Sentimento, Experiencia:

O jogo passa a sensação de exploração e perigo no gameplay com a adição de mistério nas interações com NPC’s que não deixam claro os motivos do porque lutar. Eventualmente o jogador terá a sensação de enfrentar um perigo maior do que pode vencer e talvez perder algumas vezes para quando na vitória o sabor ser muito melhor.

### Visão de Mercado:

Fazendo uma rápida analise de alguns jogos gratuitos da google play anunciados como do gênero metroidvania, podemos constatar que poucos entregam o que realmente prometem e nenhum implementa com total eficiência os elementos do gênero. Dos mais relevantes, os que implementam mapas dos ambientes, alguns não tem o fator replay do ambiente, isso é, não dão ao jogador motivos para voltar a certas áreas onde esteve anteriormente, outros, apesar do mapa no estilo metroidvania, dividem o mundo em fases dando a impressão de mini metroidvania em cada fase, quando essa fase é vencida não podemos voltar a ela nem para pegar os itens que ficaram para trás.

Um dos jogos analisados, Dungeons & Dungeons, foi o que melhor implementou as mecânicas, existe uma arvore de habilidades e chaves que dão acesso a certas áreas do jogo, um mapa com a localização do jogador e de pontos de interesse e a sensação de precisar ir e voltar pelo mapa. O jogo fere o gênero ao dividir os ambientes em “fases”.

Uma característica de destaque de Dungeons & Dungeons é seu sistema de propagandas. As propagandas estão espalhadas pelo jogo em armadilhas quase inevitáveis e em baús com itens dispensáveis mas necessários para o bom andamento do jogo, em geral esses baús tem a moeda de upgrades do jogo, o jogo pode seguir sem pegar esses baús, mas pode custar muito quando avançarmos e nossos upgrades são insuficientes para enfrentar algum inimigo.

Outro jogo analisado, Tales of a Lost Mine (não lançado), implementa uma mecânica de gesto para realizar ações eventuais no jogo. Para descer de uma plataforma que por padrão é usado para baixo e pulo, o jogo utiliza o gesto de deslizar para baixo.

### GamePlay:

O jogador pode realizar as seguintes ações ao iniciar o jogo:

* Andar
* Pular
* Atacar
* Recuperar sua energia com uso de mana
* Atacar para cima
* Atacar para baixo e pra cima durante o pulo
* Atacar durante o pulo

Essas ações são realizadas no dispositivos androide por meio de controles dispostos na tela.

A movimentação é feita com uma alavanca virtual disposta na tela do dispositivo android.

O pulo e o ataque são executados pressionando botões posicionados na tela do dispositivo android.

A energia pode ser recuperada segurando um botão disposto na tela do aparelho.

Colocando a alavanca para cima e pressionando ataque o personagem ataca pra cima.

No ar colocando a alavanca pra baixo e pressionando ataque ele ataca pra baixo, colocando a alavanca pra cima e pressionando ataque o personagem ataca pra cima no ar e pressionando ataque sem colocar pra cima ou pra baixo é executado o ataque comum no ar.

#### Upgrade:

Durante o jogo o personagem aprende upgrades que possibilitam o acesso a novas áreas, estes são:

* Pulo duplo
* Movimento de dash
* Magia(custa mana)
* Descida em flecha magica(custa mana)
* Espadas multicoloridas (estas abrem barreiras particulares relacionadas as cores das espadas)

## Destaques encontrados no Gameplay:

#### Postes de CheckPoint:

Postes onde o jogador recupera sua barra de vida e pode trocar os emblemas de sua espada.

#### Emblemas para espada:

A espada do personagem inicia o jogo com um espaço para emblema, os emblemas dão pequenos updates no dano, vida, magia etc... Serão detalhados adiante. O numero de emblemas pode ser aumentado coletando itens durante o jogo e só podem ser alterados nos postes de checkpoint.

Update de vida (Hexágono):

O tamanho da barra de vida pode ser aumentado durante o gameplay coletando sextos de hexágono. Quando o jogador completar seis sextos de hexágono, isso é, completar um hexágono, a barra de vida tem um aumento.

#### Update de Mana (Pentagono):

O tamanho da barra de mana pode ser aumentada durante o gameplay coletando quintos de pentágono. Quando o jogador completar cinco quintos de pentágono a barra de mana tem um aumento.

#### Capsula de Teleporte:

capsulas de teleporte são espalhadas pelas áreas e dão acesso rápido a locais específicos de áreas distantes, um NPC congratulará o personagem sempre que uma delas for encontrada.

## Lista de Emblemas:

1. [Implementado]Emblema de ataque.
   1. Nome no Jogo: Ataque Aprimorado.
   2. Efeito: mais 10 pontos no ataque.
   3. Onde: No final da cena do tutorial
   4. Descrição: Aumenta seu potencial de ataque.
   5. Custo de Encaixes: 2.
2. [Implementado](talvez) Emblema do coletor.
   1. Nome no Jogo: Dinheiro Magnetico.
   2. Efeito: O dinheiro dropado pelos inimigos é atraído magneticamente pelo jogador.
   3. Onde: Vendido por Herika no acampamento.
   4. Descrição: As moedas deixadas pelos inimigos são atraídas pelo personagem.
   5. Custo de Encaixes: 1.
3. [Implementado]Emblema da maior invulnerabilidade:
   1. Nome no Jogo: Suspiro longo.
   2. Efeito: a invulnerabilidade ao receber dano durará mais tempo.
   3. Onde: Vendido por Herika no acampamento.
   4. Descrição: Aumenta o tempo de invulnerabilidade ao ser atingido por um ataque.
   5. Custo de Encaixes: 1.
4. Emblema de ataque superior[paralelo ao força frágil]: aumenta 25% do poder de ataque.
5. Emblema de velocidade de ataque: reduz 25% o tempo de ataque
6. Emblema de alcance de ataque: aumenta 10% o alcance da arma.
7. Emblema de potencia de magia: mais 15 pontos de Magia.
8. Emblema de grande potencia de magia: mais 25 % pontos de Magia.
9. Emblema de regeneração rápida: diminui 10% o tempo para regenerar a vida.
10. Emblema de mais regeneração: dobra a quantidade de vida regenerada com magic regen mas aumenta o tempo para a regeneração.
11. Emblema de ganho de mana: A mana enche mais rápido ao golpear inimigos.
12. Emblema do custo de mana: diminui o custo de mana para usar magias.
13. Emblema da velocidade: Aumenta a velocidade do personagem.
14. Emblema da movimentação na regeneração: O personagem possui alguma movimentação ao regenerar vida.
15. Emblema de vida extra: concede uma pequena quantidade de vida extra que não pode ser regenerada com o magic regen
16. Emblema de grande vida extra: concede uma grande quantidade de vida extra mas impede o jogador de usar magic regen.
17. Emblema do resistência superior [paralelo ao vida frágil]: concede uma quantidade de vida extra adicional ao marcador de vida.
18. Emblema de destreza: O personagem pode usar dash num espaço de tempo mais curto.
19. (talvez) Minions: gasta a barra de mana para criar minions que se jogam contra inimigos, explodindo e causando dano.
20. (talvez)Emblema de navegação: Mostra no mapa onde está o personagem.
21. Emblema da ganancia superior[paralelo ao ganancia frágil]: Os inimigos dropam mais dinheiro.
22. Emblema do losangulo mágico: Tomar dano aumenta a barra de magia.
23. Emblema da legião dos losangulos: Quando com vida cheia a espada lança um losangulo que causa dano.
24. Emblema da nuvem defensiva [talvez colocar numa quest]: Uma nuvem que causa dano nos inimigo surge ao usar magic regen.
25. (Talvez)Dash agressivo: O dash aprimorado causa dano aos inimigos.
26. Emblema da sombra do fim: Quando próximo da morte o ataque aumenta consideravelmente.
27. (Talvez) Emblema do Ataque repulsor: Empurra os inimigos no ataque.

## Sistemas contidos no gamePlay:

#### **Sistema de recuperação de mana:**

A cada contato da arma com um inimigo o jogador ganha um ponto de mana, esse sistema motiva o jogador a se manter atacando os inimigos para ganhar mais mana podendo realizar ataques mágicos e ter mais chance de recuperar sua energia.

#### **Sistema de aumento do tamanho da barra de vida:**

A barra de vida aumenta sempre que o jogador completar um hexágono. Os hexágonos são espalhados pelo cenário divididos em seis partes. Encontrando as seis partes de um hexágono, o completará, e aumentará a barra de vida.

#### **Sistema de aumento do tamanho da barra de mana:**

A barra de mana aumenta sempre que o jogador completar um pentágono que é espalhado em cinco partes nos cenários.

#### **Sistema de emblemas:**

O jogador poderá equipar certo número de emblemas que dão bonificações no gamePlay. Estes emblemas podem ser equipados apenas nos locais de check point. Quando em um local de checkpoint o jogador deve entrar no pause e equipar os emblemas que considerar conveniente.

#### **Sistema de aumento no número de emblemas:**

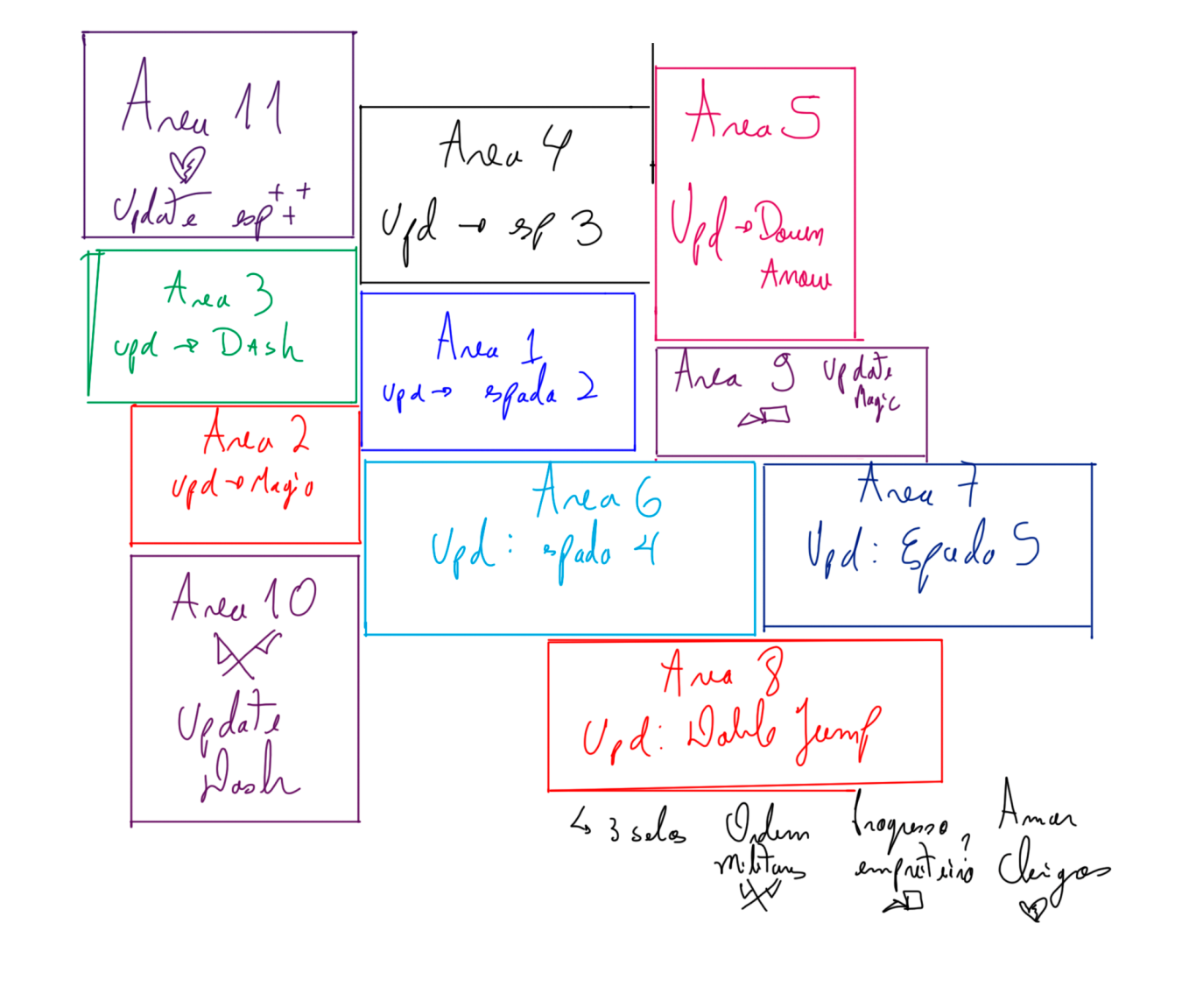
Espalhados pelos cenários, o jogador poderá encontrar encaixes para emblemas. Coletando encaixes para emblemas o jogador poderá utilizar um emblema a mais para obter seus bônus.

## Mercadores:

### Herika:

1. Onde: Acampamento dos rejeitados
2. Mercadorias [disponíveis no inicio]
   1. [Emblema] Dinheiro Magnético.
   2. [Emblema] da maior invulnerabilidade.
   3. [Chave??] escada para a garganta.
   4. [Chave] retângulo C.Q.D. (Detalhar melhor!!)
   5. [Item para personagem] Anel de Integridade (Detalhar Melhor)
   6. [Update] Hexágono.
   7. [Update] Hexágono (após comprar o primeiro)
   8. [Update] Pentágono.
3. Mercadorias [após abrir o armazém]
   1. [Update] Hexágono.
   2. [Update] Hexágono (após comprar o primeiro)
   3. [Update] Pentágono.
   4. [Emblema] Aumenta a velocidade.
   5. [Emblema] Ataque Repulsor.

## Level Design:

O mapa do jogo terá ligações que poderão ser usadas a medida que o jogador for conseguindo as habilidades necessárias. Abaixo um esboço das áreas e suas interligações.

Área 1[Garganta das profundezas]: O jogador consegue o primeiro update da espada o que permite quebrar a barreira que leva a área 2

Área 2[Aquífero do Buscador]: O jogador consegue aprender o projetil magico que permite chegar a área 3

Área 3[Pontal do ante Teorema]: O jogador aprende o Dash que permite chegar a área 4.

Área 4[Domínio das Três distopias]: O jogador consegue o segundo update da espada que permite quebrar barreiras para acessar a área 5.

Área 5: o jogador aprende downArrowJump que abre caminho para as áreas 6 e 7 passando rapidamente pela 9.

Área 6[Eldorado dos Polygonais]: o jogador aprende o terceiro Update da espada que junto com o quarto update dão acesso a área 8.

Área 7[Rota Vermelha]: o jogador aprende o quarto Update da Espada que junto com o terceiro dão acesso a área 8.

Área 8[Oco da higienização Euclidiana]: o jogador aprende o double jump que dá acesso a área 9 e área 10.

Área 9[Latifúndio da conjectura não provada]: Aqui o jogador ganha um update para a magia que não abre novas áreas. Aqui também o jogador coleta o selo do progresso necessário para o confronto final.

Área 10[Intervenção dos 80 tiros]: O jogador consegue um update para o dash (que permite atravessar certas barreiras) dá acesso a área 11. Aqui também o jogador coleta o selo da ordem necessário para o confronto final.

Área 11: O jogador consegue um update para a espada(aumento de dano) e também o selo do amor necessário para o confronto final.

### **Somatório de Itens:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Losango | Hexágono | Pentágono | Encaixe | Emblema | Selo Positivista |
| Garganta das profundezas | 7 | 7 | 4 | 3 | 4 | 2 |
| Aquífero do buscador | 7 | 3 | 3 | 1 | 2 | 6 |
| Total | 14 / 100 | 10 / 30 | 7 / 20 | 4 / 8 | 6 / 27 | 8 |

### **Detalhamento da Área 1:**

##### Nome:

Garganta das Profundezas

##### Tematica:

Caverna Monocromática, poucas coisas em cores, estalactites, rochedos, um ambiente sombrio temperado pelo preto e branco.

#### Resumo:

O jogador sai da área do tutorial e chega a uma área aberta onde encontra Tyron o triangulo equilátero amarelo.

###### Tyron Ato 1:

-Hey!!! Parece que você é novo por aqui.

-Eu sou Tyron, Tyron o triangulo. Eu era de uma terra chamada Pitagoras, mas fui banido de lá por que não tinha um ângulo reto

-Sim... Eles me consideravam uma abominação por não ter um ângulo reto, me baniram para essa terra esquecida para encontrar um fim certo.

É melhor nunca confiar numa figura geométrica com ângulos retos.

-Pelo que vejo temos algo em comum... Você deve ter vindo daquela terra monocromática dos retângulos. Figuras com ângulos retos... Argh... Esses cantos arredondados devem te fazer o diferentão...

-Esse é o lugar para onde mandam os rejeitados, inclusive, alguns bem perigoso.

-Dizem que quanto mais arredondada uma figura, mais perigosa ela é. Melhor tomar cuidado em andar por ai.

###### Tyron Ato 2:

-Parece que aqui é onde converge o caminho dos rejeitados.

-Ouvi dizer que as profundezas desse lugar chamam por formas geométricas rejeitadas e esquecidas, a maioria desce pelos caminhos que encontrar tentando atender o chamado e termina por esquecer até mesmo o que é.

-Me disseram que as geometrias agressivas que encontramos vagando por ai foram formas geométricas rejeitadas que tiveram suas consciências consumidas pelo chamado.

-Você também está sentindo um chamado para as profundezas desse lugar? Eu estou resistindo bravamente!!

Próximo de Tyron está a capsula que teletransporta o jogador entre as localidades do mapa, ela está trancada.

O jogador se vê obrigado a seguir o caminho que se aprofunda na região.

Mais cedo ou mais tarde o jogador chega até Otto o Octagono irregular, ele parece estar mexendo numa capsula idêntica a uma que estava perto de Tyron.

###### Otto Ato 1:

-Hey... Você é mais um atendendo o chamado dos excluídos?

-Valente ein...

-Meu nome é Otto, Otto o Octagono...

-Sim... Eu sou irregular... Sabia que uma hora ou outra você iria observar isso.

-Mas deixemos de falar de mim...

###### Otto Ato 2:

-Estou fascinado com os mecanismos dessas capsulas.

-Estive a pouco no acampamento e encontrei uma igual a essa. Apertando alguns botões na capsula lá de cima ela parece que começou a dar um sinal estranho...

-Chegando aqui vi que essa capsula reproduz os mesmos sinais que programei no acampamento.

-Parece que podemos viajar por alguns tuneis dessa capsula para a que está na parte superior.

###### Otto Ato 3:

-Estive pensando... Se existem essas duas capsulas se interconectando talvez existam mais espalhadas pelos caminhos das profundezas.

-Se você encontrar alguma capsula como essa aperte alguns botões até ela dar sinal, assim poderei identifica-la de qualquer terminal e viajar até você.

-Terei prazer em conhecer até onde essas capsulas podem nos levar e ainda posso te ajudar a se locomover entre elas. Afinal, não é qualquer um que compreende a engenhosidade por trás desses mecanismos.

###### Otto Ato 4:

-No painel da Capsula você pode ver os locais onde ela pode te levar.

-Interaja com a capsula e te ajudarei a se locomover com ela.

Continuando no caminho o jogador pode encontrar o primeiro chefe do jogo, um grande círculo conectado com uma base retangular, ao fim da batalha o jogador poderá usar a espada azul e abrir caminho para **o Aquífero do Buscador**.

Ainda na primeira área, na região ao fundo, o jogador pode encontrar um segundo acampamento, esse um exilio nas profundezas. No acampamento o jogador encontra Herika Heptagono, salvando-a ela se torna um mercador no acampamento dos rejeitados.

###### Herika Ato 1:

-Own...! o que está acontecendo? Como vim parar aqui? meus pensamentos parecem dormentes.

-Parece que você me tirou de uma espécie de coma. Parece que eu te devo uma recompensa, mas não tenho nada aqui comigo.

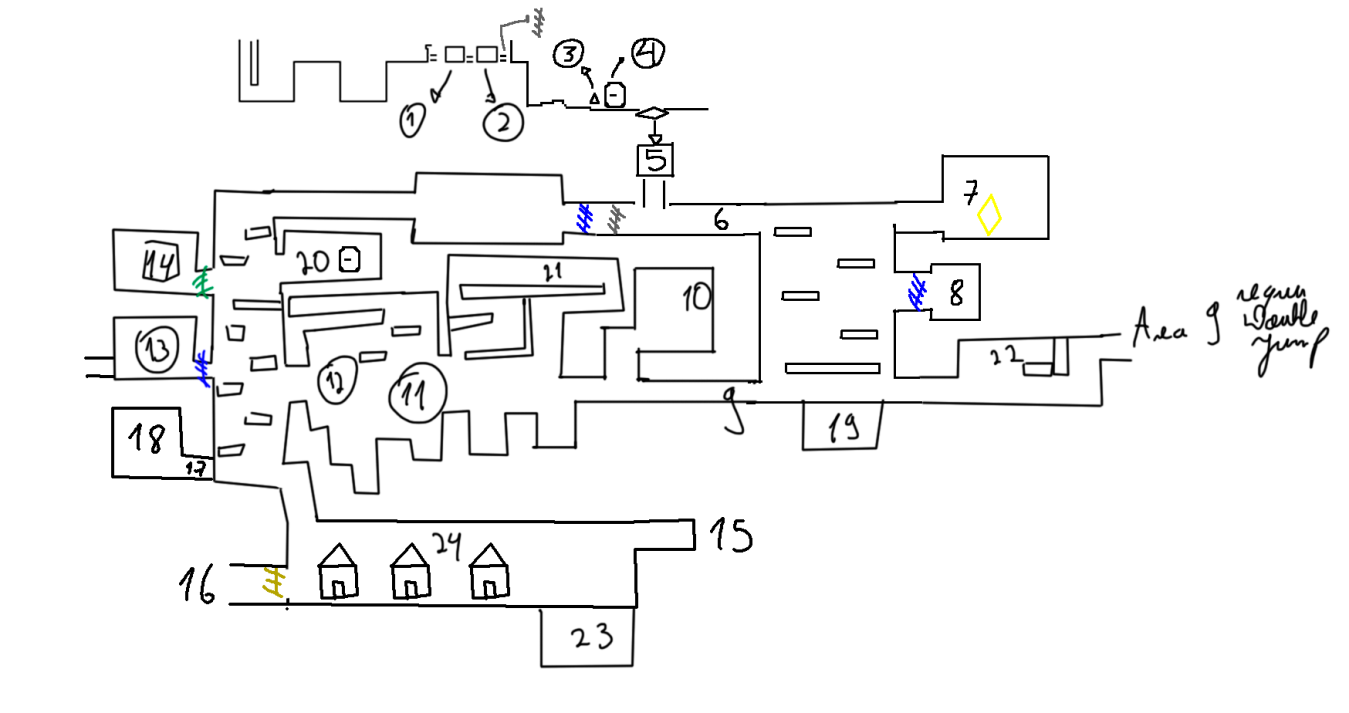
-Bem... Eu tenho uma barraca no acampamento da superfície, me encontre lá e poderei lhe agradecer melhor.

-A propósito... Meu nome é Hérika, Hérika Heptagono. Não deixe de procurar por mim no acampamento.

###### Herika Ato 2:

-Meu nome é Hérika, Hérika Heptagono. Não deixe de procurar por mim no acampamento.

#### Esboço do cenário:



Os números no esboço se referem a

1-primeiro check point[tuto-> hexagono e pentagono].

2 – O primeiro emblema (Ataque Aprimorado)

3 – Tyron o Triangulo

4 – Capsula de transporte inativa

5 – descida para os caminhos das profundezas.

6 – primeiros inimigos [grande descida: losango, double jump: losango]

7 – As portas dos Losangos, são abertas e liberam itens a medida que losangos são resgatados.

8 – Pedaço de hexágono atrás de uma barreira azul

9- Caminho com Inimigos

10 – Check point do meio do caminho

11 – Caminho de Obstáculos [losango dash, losango double jump + dash]

12 – Um pulo difícil para pegar um hexagono ->um pulo com Dash para pegar um encaixe -> um lugar de pulo duplo para pegar um selo positivista combinando com dash um hexagono, uma barreira azul para pegar um pentagono, um losango atrás de um inimigo difícil que precisa de dash para ser acessado.

13 – Caminho da Área 2 fechado por uma barreira Azul

14 – Losango preso atrás de uma barreira verde

15 – Double Jump para acessar a área 9 e Down Arrow para acessar a área 6.

16 – Pentágono atrás de uma barreira dourada

17 – False Wall

18 – Pentágono

19 – Down arrow para pegar um emblema

20 – Capsula de transporte com Otto o Octagono

21 – Inimigo Forte -> selo positivista + hexagono

22 – Hexagono (requer Dash) losango (requer espada azul)

23 – Hexagono (requer down arror)

24 – Mercador perdido.

#### Itens no cenário:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Item** | **Quantidade** | **Onde (subárea)** |
| Losango | 7 | 2 ->área 6(primeiro subsolo/descida das profundezas)  2-> área 11  1-> área 12  1-> área 22  1-> área 14 |
| Hexágono | 7 | 1 -> Tuto  1 -> área 8  1->área 7 (cofre)  2-> área 12  1-> área 22  1 -> área 23 |
| Pentágono | 4 | 1->Tuto  1->área 7(cofre)  1->área 12  1 -> área 18 |
| Encaixe | 3 | 2 -> área 7  1 -> área 12 |
| Emblema | 4 | 1-> área 2  2-> área 7  1->área 19 |
| Selo Positivista | 2 | 1 -> área 12  1-> área 21 |

### **Detalhamento da Área 2:**

##### Nome:

Aquifero do Buscador

##### Temática:

Um aquífero subterrâneo, rochas em cores azuis, agua em cor azul desbotada( desaturada), o fundo ainda meio acinzentado.

#### Resumo:

O jogador entra na área do aquífero através da passagem na garganta das profundezas, essa entrada exibe placas falando do buscador, uma figura geométrica que buscava pelo chamado das profundezas e em sua busca encontrou o aquífero.

Uma mitologia entre as geometrias rejeitadas credita à descoberta do aquífero pelo buscador a manutenção da vida nas profundezas, em algumas expressões o buscador é citado como uma figura geométrica heroica e que deu esperança de futuro aos rejeitados, em outras é citado como uma semi divindade ou até mesmo uma divindade.

No inicio do aquífero o jogador encontra Prof.Tales, um triangulo composto examinando as placas que falam do buscador.

###### Placa do Buscador 1:

Uma figura geométrica aventurou-se para atender o chamado e no seu caminho heroico encontrou o aquífero.

Que todas as geometrias rejeitadas agradeçam ao buscador pela manutenção da vida nas profundezas.

###### Placa do Buscador 2:

O buscador foi a figura geométrica escolhida para trazer esperança a todos os rejeitados do mundo euclidiano e a descoberta do aquífero é a prova disso.

Graças ao aquífero a vida resiste entre os rejeitados das profundezas.

Louvemos a memória do buscador.

###### Placa do Buscador 3:

Após presentear o reino dos excluídos com a esperança da vida por meio do aquífero o buscador continuou o seu caminho. Continuou a busca para atender o chamado.

Hoje o buscador transcendeu o chamado para que sua presença seja reconfortante para aas geometrias rejeitadas, inspire coragem e confiança para que todas saibam que existe um lugar onde todas elas sejam importantes.

###### Prof. Tales Ato1:

-Em todas as civilizações inteligentes que podemos mencionar são criadas lendas com ou sem divindade para explicar o que ainda não se entende.

-A manutenção da existência das geometrias rejeitadas não fugiu a regra. Não bastava apenas que tivessem encontrado um Aquífero para sustentar sua existência, não..., esse aquífero precisava ter sido descoberto for uma figura heroica que tornou-se uma lenda cultuada entre o mundo da rejeição.

###### Prof. Tales Ato 2:

-Me desculpe te bombardear com tanto ceticismo. Meu nome é Prof. Tales, antes de ser conduzido a essa terra estudei e trabalhei como um cientista historiador, lendas como a descrita nessas placas sempre foram coisas que me interessaram.

-Na verdade, meu principal trabalho foi sempre entender como surgiram as lendas, religiões e crenças estudando a historia documentada e montando um quebra cabeça com o contexto histórico. Claro que ao fim a conclusão é sempre que as lendas foram inventadas ou na melhor das hipóteses exageradas.

###### Prof. Tales Ato 3:

-Eu também ouvi o chamado vindo das profundezas, mas mais do que atende-lo, eu tenho curiosidade cientifica. Estou vagando pelo emaranhado de tuneis analisando essas placas que contam partes das histórias e lendas do reino dos excluídos, acredito que esse reino tenha um nome e estamos próximos de descobri-lo.

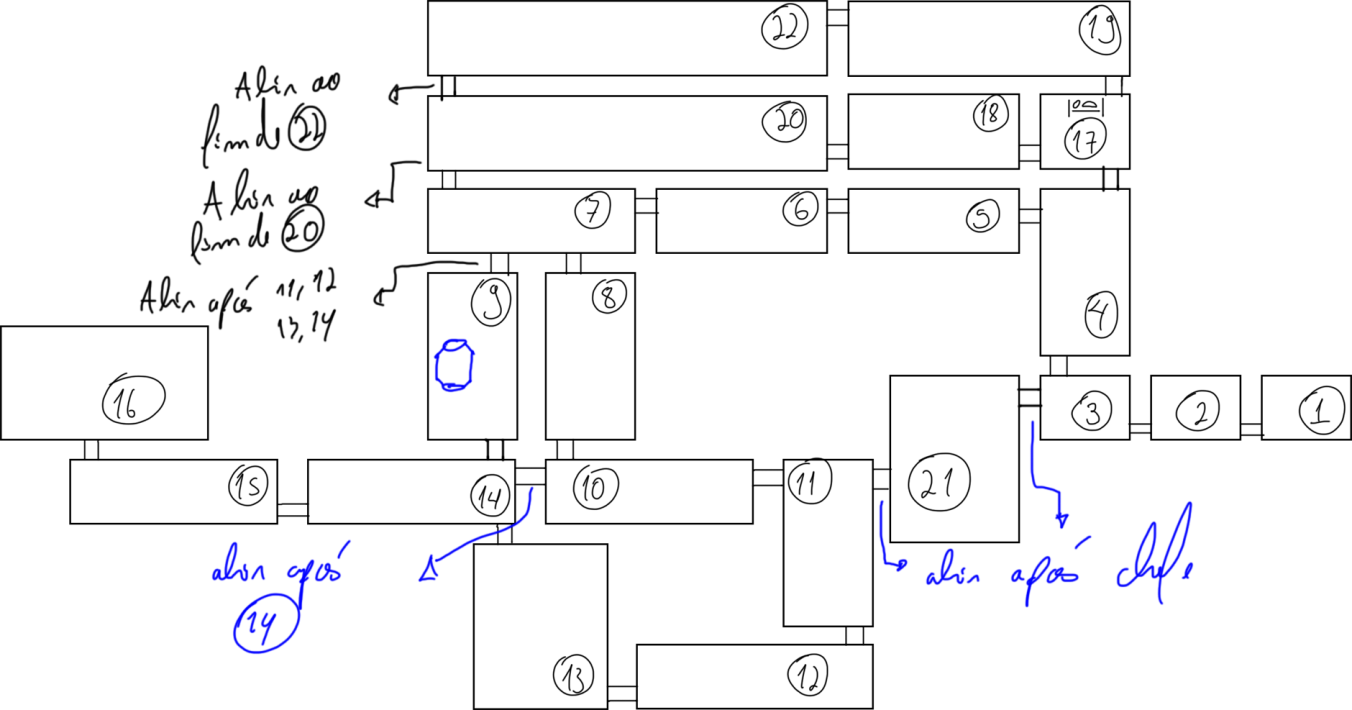
###### Prof. Tales Ato 4:

-Acredito que ainda nos veremos nos entroncamentos do caminho para discutir história. Tome cuidado pequenino, não deixe o chamado corromper sua mente.

#### Inimigos do cenário:

1. Escondidinho
2. Investidor Local
3. Borrifador
4. Atirador X
5. Mordedor escondido
6. Voador Investidor
7. Guerreiro Local
8. Impulso Surpresa
9. Couraça nadadora
10. Couraça voadora
11. Fixo Atirador

#### Esboço do cenário:



1 - Intro do Aquifero do Buscador encontro com Tales o Cientista [Sem inimigos]

2 – Apresentação dos Inimigos básicos [losango com DownArrow][Inimigos: I,II,III]

3 – Preparação para a subida [Inimigos: IV, VI]

4 – Subida do voador Investidor [Inimigos:I,II,III,VI ][Atras das folhas: Losango, selo positivista, porquinhos, regenerador de mana]

5 – Plataformas para explorar inimigo IV [Inimigos: IV]

6 – Desafio com o inimigo VIII [Inimigos: I,II,III,VIII]

7 – Surpresas com inimigo V [Inimigos: I,II,III,V]

8 – Descida com Espinhos [Inimigos: I,II,III,VI]

9 – Retorno do Chefe(Capsula)[Inimigos: I,II,III,IV,VI,IX]

10 – Desafio com Inimigo VII

11 – Mais descida com Espinhos [Inimigos: I,V,VI]

12 – Preludio da intervenção dos 80 tiros.

13 – Inimigos opcionais do tipo VII [Inimigos: III,VII,XI, losango]

14 – Corredeira de pedras (rumo ao chefe)

15 – Chefe : O mago seta sombria.

16 – Um lugar para voltar [Double Jump(hexágono->ok), down Arrow(pentágono->ok), barreira verde(selo positivista), Dash (Emblema->ok), barreira dourada(desafio: hexágono ->(a adicionar)+ losango->ok), barreira vermelha (desafio: pentágono->(a adicionar))]

17 – Check point

18 – Desafio com inimigos IX

19 – Desafio com Inimigos X

20 – Lugar de Itens [Dash(losango), down Arrow(hexágono + selo positivista), barreira verde (pentágono + selo positivista),Barreira dourada (losango), barreira vermelha (encaixe), double jump (emblema +losango)]

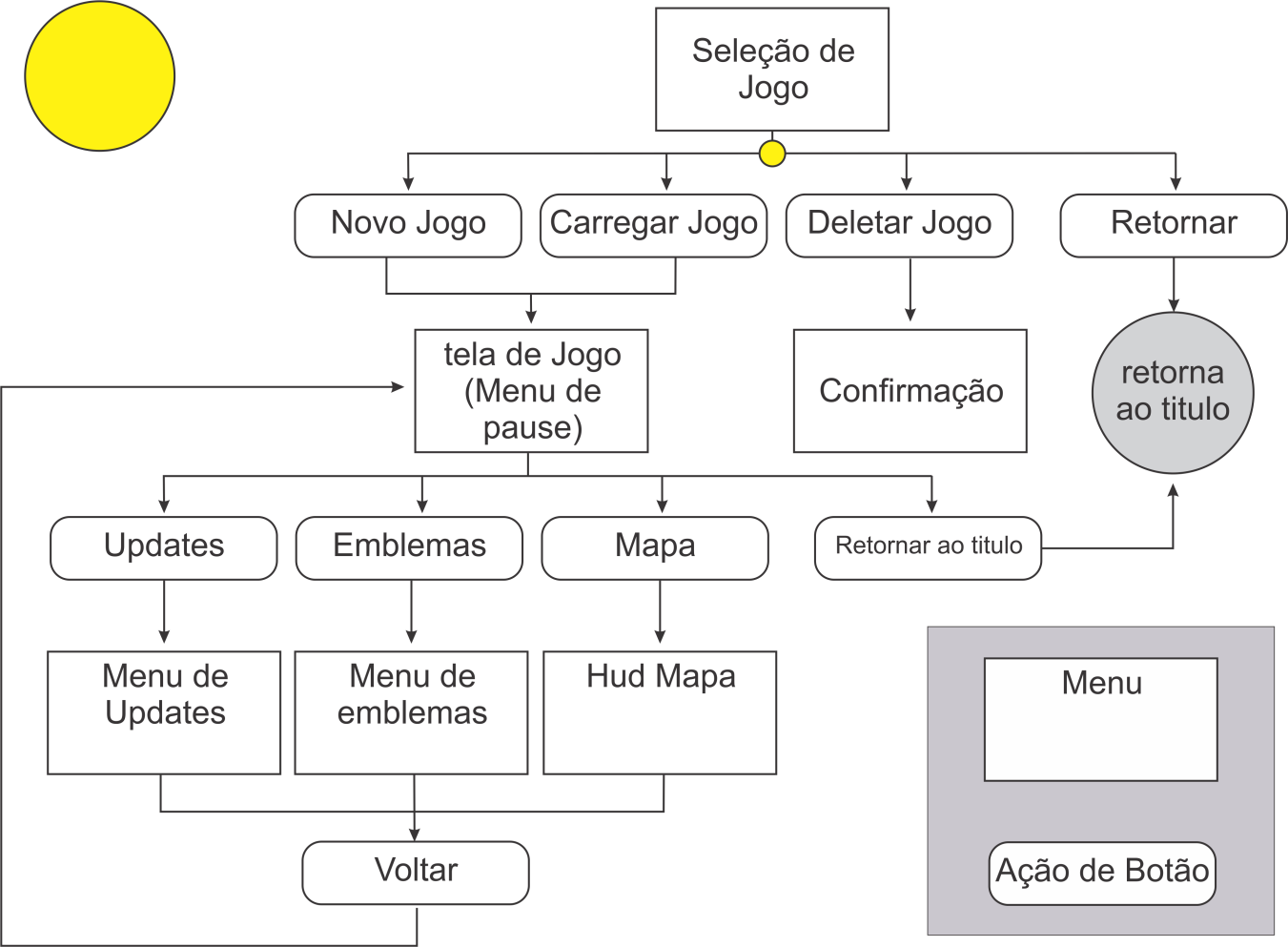
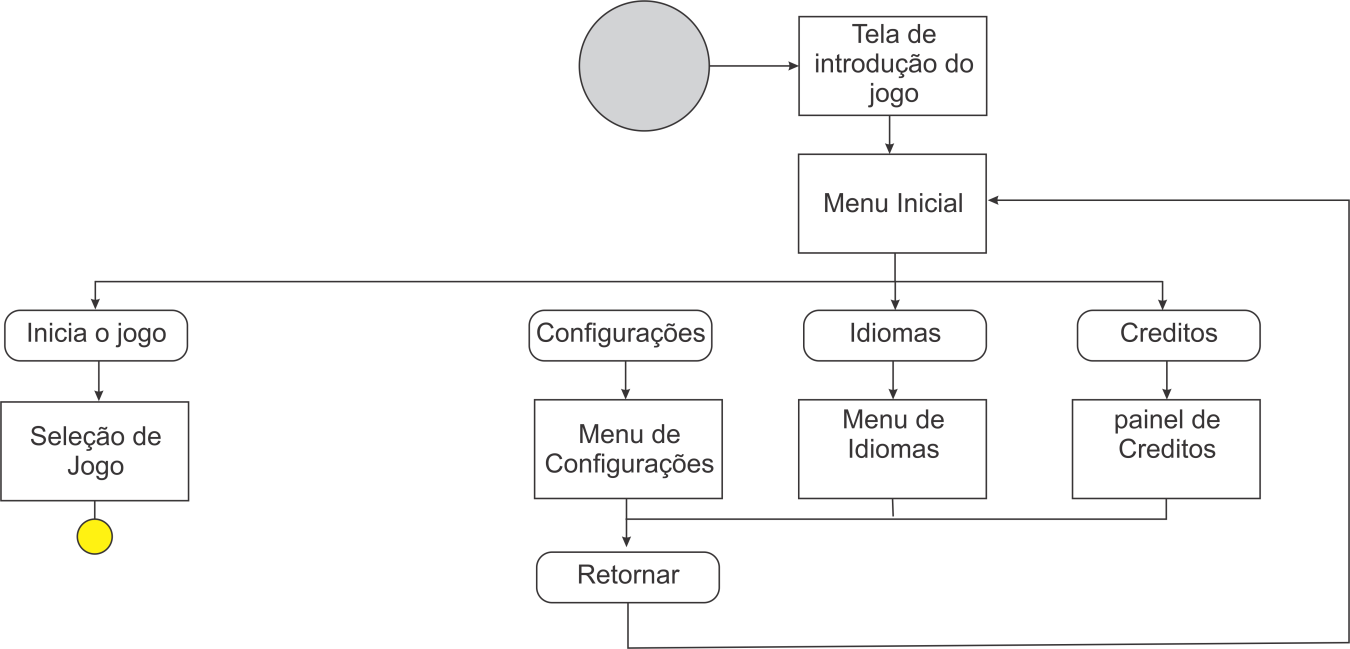
21 – Conexão de caminhos.

22 – Escadas multicoloridas[azul com cinza: selo positivista, +verde: losango, +dourada: hexágono + selo positivista, +vermelha: pentágono + emblema]. No inicio da seção está uma entrada para a área 3

#### Itens no cenário:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Item** | **Quantidade** | **Onde (subárea)** |
| Losango | 7 | 1->área 2  1->área 4  1->área 13  1->área 16  2->área 20  1->área 22 |
| Hexágono | 3 | 1->área 16  1->área 20  1->área 22 |
| Pentágono | 3 | 1->área 16  1->área 20  1->área 22 |
| Encaixe | 1 | Área 20 |
| Emblema | 2 | 1->área 16  1->área 22 |
| Selo Positivista | 6 | 1->área 4  1->área 16  2->área 20  2->área 22 |

## Fluxo de Jogo:



#### Menu Inicial:

* + Iniciar o Jogo
  + Opções
  + Idioma
  + Créditos

#### Menu de Iniciar o Jogo: [usar modelo Hollow Knight]

* + Carregar jogo
  + Iniciar jogo
  + Deletar jogo
  + Voltar ao menu anterior

#### Menu de Opções:

* + Volume da Musica
  + Volume dos efeitos sonoros

#### Menu de Idiomas:

* + [Lista de Idiomas]

#### Menu de Pause[em abas]:

* + Menu pause Base
  + Menu de Habilidades
  + Menu de Emblemas
  + Menu de Hexágono e Pentágonos (updates de vida e mana)
  + Área do Mapa

#### Menu de Pause Base:

* + Voltar ao jogo
  + Menu de Opções [idêntico ao acessível pelo titulo(musica e soundeffect)]
  + Voltar ao titulo

#### Menu habilidade:[lista as habilidades aprendidas fazendo uma descrição]

* + Movimentação
  + Ataque
  + Ataque para cima
  + Ataque para baixo
  + Pulo
  + Recuperação magica
  + Ataque mágico
  + Flecha cadente magica
  + Dash moviment
  + Double jump
  + Espadas coloridas(vermelha,azul,dourada,verde)

#### Menu de emblemas:

* + Lista encaixes de emblemas com os encaixes que estão preenchidos
  + Lista emblemas disponíveis para serem encaixados

#### Menu Hexagonos e Pentagonos:

* + Lista partes de hexágonos
  + Lista partes de pentágonos
  + Lista hexágonos completos
  + Lista pentágonos completos
  + Mostra representação numérica do HP
  + Mostra representação numérica do MP

#### Área do mapa:

* + Mostra as partes visitadas do mapa[ainda em planejamento]