# A Lenda de Hana: A Arte do Maai — Registro de Sistemas e Conceitos

Documento consolidado com os sistemas, mecânicas e decisões de design desenvolvidas até o momento. Serve como base para futuras expansões e incrementos do projeto.

## 1. Sistema de Espada Embainhada

Permite alternar entre dois estilos de movimento e intenção, refletindo os dois polos do Maai: Domínio do Tempo (Combate) e Domínio do Espaço (Exploração).

• Espada Desembainhada: combate técnico, defesa ativa, controle do tempo.

• Espada Embainhada: movimento livre, sem defesa, domínio do espaço.

Cria um contraste rítmico entre controle e fluidez, definindo o 'respirar' do jogo — inspirar (mover) / expirar (lutar).

## 2. Inimigos de Mobilidade — Mobs de Travessia

Inimigos usados em seções focadas em movimento, funcionando como obstáculos ativos. Aumentam o desafio da locomoção e mantêm o ritmo sem desviar o foco do combate principal.

## 3. Boss Fight Ramificada — Escolha de Maai

Confrontos onde o jogador escolhe entre enfrentar ou recuar, definindo o tipo de Maai que domina. Reforça o tema de que o Maai é escolha e intenção, não apenas reflexo.

## 4. Sistema de Mobilidade Avançada (Gancho e Execuções Furtivas)

Transforma a exploração em movimento expressivo e intencional, com o gancho e execuções furtivas como ferramentas de domínio do espaço e leitura do ambiente.

## 5. Sistema de Maai Invisível

Representa o controle do espaço percebido, não apenas físico. A distância de detecção dos inimigos varia conforme o estado do jogador — espada embainhada ou desembainhada.

## 6. Classificação de Tipos de Boss Fight

• Duelo de Parry (Sekiro-like): núcleo da experiência — precisão, leitura e tensão.  
• Híbrido de Travessia (Metroidvania-like): variedade e escala.  
• Narrativo / Simbólico (Escolha de Maai): expressão e clímax emocional.

## 7. Sistema de Parry de Transição — Primeiro Maai

Transforma o momento em que o jogador passa da movimentação (Maai longo) para o combate (Maai curto) em uma ação fluida e expressiva. O ato de desembainhar é o primeiro parry — o início do duelo.

## 8. Embainhar Reativo — Dissipação de Maai

Embainhar torna-se uma ação defensiva e tática: uma evasão espiritual que simboliza retirar-se do tempo do inimigo. Usado contra ataques amplos ou inevitáveis. Complementa o parry de desembainhar.

## 9. Integração de Inputs Contextuais — Parry/Dash como Transições de Maai

Unifica os inputs de parry/desembainhar e dash/embainhar em um sistema contextual. O jogador age por intenção — enfrentar ou recuar — e o jogo traduz isso em postura e comportamento.

## Síntese Geral de Design

O combate é domínio do tempo, a exploração é domínio do espaço, e as escolhas refletem o equilíbrio entre ambos. Cada ação expressa intenção — o Maai não é um modo, é um fluxo entre dois estados de consciência e domínio.