

1. PILARES DE DESIGN

- Ação/plataforma com leitura clara do ambiente.
- Protagonista + até dois Companions selecionados por fase.
- Troca direta de controle entre os três personagens.
- Companions não são aliados ofensivos autônomos; cada um acrescenta um verbo de Level Design.
- Fases não lineares e revisitáveis.
- Dificuldade baseada em combinações de espaço, inimigos e estado do cenário, não apenas em HP.
- Identidade corporativo-medieval aplicada a cargos, ferramentas, departamentos, humor e hierarquia.

2. REGRA CENTRAL DOS COMPANIONS

Nenhum Companion existe apenas por estética. Cada Companion precisa acrescentar uma capacidade claramente compreensível e reutilizável no Level Design. A rota principal não deve exigir Companions; eles servem para atalhos, vantagens, segredos e revisitas.

3. MODELO DE COMBATE DA PARTY

O jogador controla apenas um integrante por vez. O protagonista é o combatente-base equilibrado. Companions entram principalmente para ativar habilidades e alterar o cenário. O modelo evita IA ofensiva autônoma e aproxima o jogo de uma troca rápida de personagens em plataforma/ação clássica.

4. PROTAGONISTA

Kit-base: movimentação, pulo, dash, ataque corpo a corpo com espada, dano/knockback e interação. O protagonista deve permanecer funcional sem Companion e servir como referência de escala e responsividade para todos os personagens controláveis.

5. FILOSOFIA DOS INIMIGOS

Evitar progressão simplista fraco → médio → forte. Cada arquétipo cria uma decisão: pressão frontal, linha de tiro, manipulação ambiental, deslocamento, debuff ou urgência. Inimigos devem respeitar as mecânicas já ensinadas na sala.

6. FILOSOFIA DOS CHEFES

Quanto maior o cargo, menos o desafio depende apenas de força bruta e mais depende daquilo que o personagem controla: técnica, território, pessoas, infraestrutura e organização. O chefe departamental sintetiza a linguagem da fase e precisa usar suas mecânicas em escala superior.

7. MODELO DE FASE DEPARTAMENTAL

- 1) apresentação visual e ensino seguro da mecânica principal;
- 2) aplicação com baixa complexidade;
- 3) expansão espacial/vertical e primeiros hooks de revisita;

- 4) prova intermediária; subchefe é opcional e só existe quando fortalecer a identidade da fase;
- 5) pausa exploratória e segredo importante;
- 6) mistura avançada das mecânicas;
- 7) ante-sala/checkpoint;
- 8) chefe que sintetiza o departamento.

8. REVISITABILIDADE E PROGRESSO

Indicadores sugeridos por fase: chefe; Companion principal; Power Life; segredos; documentos; subchefe apenas quando aplicável. Cada fase concede um único Companion principal; Companions secretos deixam de fazer parte da estrutura atual. A fase permanece acessível após a conclusão para completar conteúdo opcional.

9. FASE 01 COMO TEMPLATE DE QUALIDADE

Operações & Logística ensina esteiras, caixas, pallets, verticalidade, cargas e leitura de fluxo; testa mobilidade em Estevão; abre exploração no Núcleo; oferece L08 secreta; mistura hazards na Expedição Pesada; cria respiro pré-chefe; culmina em Danelmo Grossmanobra usando carga, esteiras, ganchos, estruturas e investida logística.

10. PADRÃO DE POLISH DE LEVEL DESIGN

Backgrounds entram em escala nativa 1.0. Toda colisão deve corresponder a elemento visual. Evitar plataforma invisível. Rampas visuais importantes usam slope real. Escadas são segmentadas por intervalos de piso para não capturar o jogador através de plataformas. Checkpoints e interações usam filtro vertical coerente. Câmera pode ter parâmetros por sala.

11. QA ANTES DE EXPANSÃO

Antes de iniciar produção completa de uma nova fase, a Fase 01 deve passar por playtest integrado do runtime: percurso L01→L11, câmera, hitboxes, respawn, hazards, encontros, Estevão e Grossmanobra. O Design Lock conceitual da próxima fase pode ser desenvolvido em paralelo, desde que não imp

12. PADRÃO DE SPRITES PARA PERSONAGEM CONTROLÁVEL

O Cavaleiro Executivo é a referência de escala. Para a produção atual, cada estado principal deve possuir três frames com mesmo tamanho de frame, mesma escala corporal e baseline consistente. Estados canônicos de produção: parado, andar, dash, pulo, queda, ataque, dano, morte e costas/subida de escada. A escada pertence ao cenário e não deve ser desenhada dentro do sprite. PNG transparente é a entrega final; chroma-key pode existir apenas como etapa de edição.

13. REGRA DE PROTÓTIPOS

Protótipos de combate podem acelerar decisões de sensação, mas não congelam HP, dano, velocidade, cooldown, hitbox ou timings. Combat Test v2.3 é referência de integração Godot para playtest; Combat Lab HTML v0.2 é laboratório complementar e não substitui o runtime.

14. PREMISSA NARRATIVA DA CAMPANHA — DESIGN LOCK v1.0

O protagonista é demitido da antiga empresa e funda a própria companhia. A campanha consiste em conquistar, departamento por departamento, as capacidades necessárias para tornar essa nova empresa funcional e competitiva, recrutando antigos colegas e profissionais que escolhem se juntar ao Cavaleiro.

Cada fase deve ter uma função empresarial clara: o jogador não entra em um departamento apenas para derrotar um chefe, mas para adquirir uma capacidade que a nova empresa ainda não possui. A recompensa principal precisa aparecer no Hub como crescimento concreto da companhia.

15. HUB DA NOVA EMPRESA

O Hub começa pequeno e incompleto e cresce visualmente ao longo da campanha. Companions recrutados, departamentos ativados, equipamentos, estações e serviços devem fazer o espaço parecer cada vez mais uma empresa real. O Hub é representação de progresso narrativo e funcional, não apenas um menu entre fases.

16. PROGRESSÃO DE REPUTAÇÃO

A antiga empresa muda a forma como percebe o Cavaleiro conforme ele cresce: ex-funcionário demitido → inconveniente → recrutador de colegas → concorrente → ameaça empresarial → rival declarado → invasor da Alta Administração. Essa progressão deve orientar diálogos e comportamento dos chefes.

17. REGRA DE RECOMPENSA DE FASE

Toda fase departamental futura precisa definir antes do Design Lock: qual capacidade será conquistada, qual pessoa/competência será incorporada, como isso altera o Hub, quais revisitas passam a existir e como o chefe representa a função que está tentando impedir o Cavaleiro de adquirir.

18. ANTAGONISTA FINAL

O Presidente da antiga empresa é o antagonista final. Ele representa a visão de que pessoas são recursos substituíveis e a estrutura existe acima delas. O arco do Cavaleiro prova o contrário por meio da empresa que constrói com as pessoas recrutadas ao longo da campanha.

Autoridade narrativa: 13 — História Principal — Design Lock v1.0.

19. INTERDEPENDÊNCIA DE FASES E COMPANIONS

A campanha deve premiar a escolha de ordem sem criar dependência obrigatória. Cada fase departamental precisa definir: capacidade empresarial conquistada; Companion principal; verbo funcional; e uma fase-alvo principal em que esse Companion oferece ajuda opcional.

A ajuda cruzada pode assumir forma de atalho, segredo, neutralização de hazard, manipulação de máquina, vantagem de posicionamento ou interação alternativa em chefe. Nenhuma dessas vantagens substitui a rota principal nem torna obrigatória uma ordem específica de fases.

Relações aprovadas: Operações & Logística → Rapaz do Almoxarifado → ajuda Tecnologia & Sistemas movendo cargas/equipamentos pesados. Tecnologia & Sistemas → Rapaz do Suporte Técnico → ajuda Operações & Logística ligando, desligando, reiniciando e reparando máquinas/sistemas existentes, incluindo possível vantagem opcional na arena de Grossmanobra.

Regra de campanha: rede de vantagens, não cadeia linear.

Autoridade de design: 14 — Interdependência de Fases e Companions — Design Lock v1.1.

20. POWER LIFE E SEGREDOS

Salas e rotas secretas permanecem parte importante da campanha, mas não precisam abrigar Companions secretos. A recompensa-padrão de alto valor para exploração pode ser o Power Life, upgrade permanente da vida máxima do Cavaleiro Executivo. Quantidade total e valor do aumento permanecem sujeitos a balanceamento.

21. ALTERAÇÃO CRUZADA ENTRE DEPARTAMENTOS

Além da ajuda direta de Companions, a queda de um departamento pode alterar outra fase: máquinas podem falhar, rotas podem mudar, patrulhas podem diminuir ou condições ambientais podem se transformar. Essas mudanças devem recompensar a ordem escolhida sem criar dependência obrigatória. O mapa exato de relações será fechado separadamente.

22. TECNOLOGIA & SISTEMAS — DECISÕES ATUAIS

Tecnologia & Sistemas segue sem subchefe. Sir Carth Gentrion é o chefe departamental. O Companion da fase é o Rapaz do Suporte Técnico, cujo verbo é ligar, desligar, reiniciar e consertar máquinas/sistemas existentes. O Power Life ocupa a função de grande recompensa secreta da fase.

Ajuda cruzada aprovada: o Rapaz do Condomínio pode ajudar opcionalmente na arena de Sir Carth Gentrion. A arena preserva duas Gaiolas de Faraday; ficar dentro delas neutraliza o dano ou efeito principal de uma habilidade de grande área elétrica/eletromagnética do chefe. Com o Rapaz do Condomínio, uma gaiola cujo acesso foi bloqueado/restrito pode ser destrancada, oferecendo alternativa segura sem ser requisito de vitória.

Autoridade específica em desenvolvimento: 15 — Tecnologia & Sistemas — Design Lock em Desenvolvimento v0.1.