

Título do Jogo e curta descrição

- **Protocolo K** é um jogo de tabuleiro digital (Tabletop Simulator) de estratégia e dedução assimétrica, onde um grupo de investigadores tenta quebrar códigos criptográficos manuais antes que o vilão "Criptomaníaco" tranque todas as saídas.

Identidade do jogo

- Os investigadores da cidade caíram na armadilha do Criptomaníaco e agora devem completar seu desafio para escapar! Presos em uma instalação industrial, eles devem batalhar contra o vilão numa corrida de resolução de criptografias para conquistar dicas suficientes, deduzir o **Protocolo** e abrir a porta de saída antes que o tempo acabe.

Descrição da mecânica

O jogo é um "Um contra Todos" baseado em turnos e resolução de puzzles reais.

- **Preparação (Setup):** O Criptomaníaco monta o tabuleiro com cartas aleatórias viradas para baixo (salas). Em seguida, ele saca secretamente uma carta **PROTOCOLO** (que define o método de criptografia final e a chave), escreve uma mensagem secreta e a codifica.
- **O Ciclo de Turnos (Loop):**
 1. **Movimentação e Recursos:** Investigadores movem-se pelos nós/salas. Rolam 1d6: resultados 5 ou 6 garantem uma carta de vantagem do deck **JOGADORES** (máx. 2 na mão).
 2. **O Confronto (Corrida de Decifração):** Com os investigadores posicionados, a carta da sala é revelada e o **Temporizador** é ativado. Inicia-se uma disputa em tempo real onde ambos os lados tentam resolver a cifra manualmente.
 - **Vitória dos Investigadores:** Ocorre se desvendarem a mensagem antes do Criptomaníaco e dentro do tempo.
 - *Recompensa:* Ganham uma **Dica** referente à carta **PROTOCOLO** (chave ou método final).
 - **Derrota (Vitória do Criptomaníaco ou Timeout):** Ocorre se o Criptomaníaco resolver primeiro ou se o tempo esgotar.
 - *Penalidade:* Os investigadores são expulsos da sala; a sala é trancada por **2 turnos**; a carta de desafio atual é descartada e substituída por uma nova do deck.
 3. **Fase do Criptomaníaco (Gestão):**
 - Rola um dado. Se cair 4, 5 ou 6, compra uma carta de desvantagem do deck **CRIPTO** para sabotar os jogadores futuramente.
 - Incrementa o Contador de Rodadas.

- **Condições de Vitória:**
 - **Investigadores:** Deduzir e descriptografar corretamente a mensagem da carta Protocolo.
 - **Criptomaniaco:** O contador de turnos chegar a 10 **OU** os investigadores falharem na tentativa final de descriptografia.

Características

- **Ambientação:** Instalação industrial abandonada com clima de tensão/thriller.
- **Jogo em tempo real:** O sucesso no confronto depende da velocidade real de raciocínio e decifração dos jogadores, não de sorte nos dados.
- **Ritmo:** Alterna entre turnos estratégicos (movimentação/dados) e momentos de alta tensão (corrida de decifração).
- **Competitividade Assimétrica:** Rivalidade direta entre o grupo (cooperativo entre si) e o mestre do jogo.

Arte

- **2D Estático (Tabletop Simulator).** Estilo visual focado em "Dossiês de Investigação", com texturas de papel pardo, carimbos de "Top Secret", tipografia de máquina de escrever e esquemas técnicos industriais para o tabuleiro.

Música/Trilha Sonora

- O jogo não possui trilha sonora, mas recomendo o uso de música **Dark Ambient** ou **Industrial** para imersão.

Interface/Controles

O jogo é disputado em um tabuleiro virtual no **Tabletop Simulator**.

- **Componentes:** 4 baralhos temáticos (Jogadores, Cripto, Protocolo, Confidencial), peões e dados.
- **Interação:** Depende do manuseio físico simulado (mouse para mover peças e cartas) e uso das **ferramentas de desenho do próprio simulador** para simular o uso de lápis e papel, ou o uso de lápis e papel reais, para resolução manual das cifras.
- **Suporte:** O *Manual de Regras* atua como ferramenta de auxílio, servindo de enciclopédia para consulta dos métodos criptográficos durante a partida.

Dificuldade

- **Baseada em habilidade (Skill-based).** A dificuldade dos confrontos é dinâmica e depende da habilidade do Criptomaniaco em resolver os puzzles tão rápido quanto os investigadores. O nível dos puzzles (**Fácil/Médio/Difícil**) é definido pelas cartas, mas a pressão vem da competição humana direta.

Personagem

- **O Criptomaniaco:** Um entusiasta obsessivo por códigos. Atua como o antagonista ativo, competindo intelectualmente contra os agentes a cada sala aberta.
- **Os Investigadores:** Agentes que precisam cooperar para dividir tarefas e superar a velocidade do Criptomaniaco na resolução dos códigos.

Definições gerais

Gênero: Estratégia, Dedução, Educacional, Competitivo assimétrico(1 contra todos).

Plataformas: PC / Mac / Linux (via software host *Tabletop Simulator* na Steam).

Quantidade de níveis: Nível único.

Quantidade de vilões: Vilão único(controlado por um jogador).

Público alvo: Jovens adultos e estudantes (15 a 30 anos) com interesse em tecnologia, lógica e investigação.

Puzzles: Cifras clássicas de substituição (César, Atbash, Políbio) e transposição (Rail Fence, Colunar), e cifras polialfabéticas (Vigenère).
