**📜 PRÉ-PROJETO – 1soMath**

**a. Ideia da História:**

O sábio **Pit**, último guardião das Runas do Conhecimento, desperta em ruínas flutuantes de um mundo fragmentado, onde as leis da matemática sustentam a realidade. Ele deve coletar os **Fragmentos da Sabedoria**, runas místicas que contêm equações esquecidas, e usá-los para reconstruir a **Torre do Conhecimento**. A cada enigma resolvido mais próximo ele chega de restaurar a ordem no mundo. Contudo, o poder para moldar o mundo com a mente é limitado, exigindo sacrifícios e escolhas: buscar o conhecimento pacientemente ou ceder à tentação de atalhos místicos (representados pelos anúncios).

**b. Formato de Jogo:**

* **Estilo:** Puzzle isométrico 3D com movimentação em grid.
* **Mecânicas principais:**
  + Resolução de enigmas matemáticos.
  + Exploração de cenários.
  + Uso limitado de habilidades mágicas.
  + Progressão em **conjuntos de levels** interligados.

**c. Gênero da Narrativa:**

* **Mistério**, com elementos de **aventura** e **fantasia filosófica**.
* Tema central: **sabedoria, tempo e equilíbrio**.

**d. Estrutura Narrativa:**

* **Minimalista**, centrada na ambientação e nas descobertas feitas pelo jogador.
* História contada por fragmentos visuais e runas descobertas, sem exposição direta.
* Momentos-chave com revelações visuais (cutscenes rápidas ao completar conjuntos de levels).

**e. Plataforma e Influência Narrativa:**

* **Plataformas:** PC e WebGL (com futura expansão para mobile).
* **Impacto:** A estrutura minimalista favorece plataformas com jogabilidade casual. A narrativa se adapta bem ao mobile com interações curtas, permitindo pausas e retorno.
* Integração de **anúncios recompensados** influencia a narrativa, oferecendo poderes “limitados pela energia mística”, liberados com anúncios.

**f. Ambiente da História:**

* **Mundo:** Ilhas flutuantes, templos e ruínas místicas suspensas no vazio.
* **Estética:** Ambientes isométricos, com blocos e plataformas manipuláveis.
* **Período:** Atemporal, com sensação de eternidade.
* **Passagem de tempo:** Estática, mas com ciclos visuais (manhã, tarde, noite) que indicam avanço. Não há tempo real, mas o jogador sente progressão pelo ambiente.

**g. Conflito:**

* **Interno:** Isomath busca lembrar seu papel e entender sua conexão com as Runas.
* **Pessoal:** Ele é limitado pelo desgaste da magia e precisa dos Fragmentos para manter-se lúcido.
* **Social:** O mundo está corrompido pela ignorância; o retorno do conhecimento é a única salvação.

**h. Desenvolvimento da Personagem:**

* Começa com habilidades básicas (andar, interagir com blocos e runas).
* Ganha poderes como:
  + **Mover blocos** (limitado a 1 uso por level, com **anúncio** para usar novamente).
  + **Revelar pistas ocultas** (também ligado à **assistência via anúncio** ou fragmentos acumulados).
* Visual evolui: vestes e runas se iluminam com cada fragmento coletado.
* A narrativa do personagem é revelada conforme se conquista mais fragmentos e se explora áreas mais profundas.

**i. Público-alvo:**

* Jovens entre 12 e 18 anos.
* Características gerais:
  + **Interesse** pela matemática.
  + **Interesse** pelo lúdico e games mobile.
* Cativado pela arte visual e jogabilidade fluída

**💰 Monetização Integrada ao Gameplay:**

**1. Poderes com Uso Limitado:**

* Cada poder (como mover blocos) pode ser usado **uma vez por level**.
* Para usar novamente: **assistir a anúncio**.

**2. Conjuntos de Levels:**

* Fases agrupadas em conjuntos (3 a 5 salas).
* Dificuldade e necessidade de poderes aumentam nas últimas salas.

**3. Checkpoints com Anúncio:**

* Ao falhar repetidamente, jogador pode assistir anúncio para **voltar de onde parou**.

**4. Bônus por Anúncio:**

* Fragmentos extras, pistas, cosméticos visuais.

**🔧 Observações Técnicas:**

* Integração com Unity Ads.
* Interface elegante, com anúncios como parte do “misticismo” do mundo.