**🧱 Alicerces da História – 1soMath**

**a. Plot:**

* **Protagonista:** Pit, o sábio guardião das Runas do Conhecimento.
* **Desejo:** Restaurar a Torre do Conhecimento e a harmonia do mundo, resgatando a sabedoria perdida, e para isso, ele precisará usar o poder das runas.
* **Problema:** O mundo está fragmentado e corrompido por "O Vazio", uma força que apaga as leis matemáticas e distorce a realidade, tornando a tarefa de Pit quase impossível com seus poderes limitados.

**b. Ideia Controle:**

* **Carga Inicial:**
  + Pit acorda fraco, com suas memórias e poderes fragmentados.
  + O mundo está estático, em colapso silencioso.
* **Carga Final:**
  + Pit sela o Vazio, mas o mundo continua fragmentado.
  + Ele se torna **guardião eterno**, esperando novos sábios.
  + "Nem toda ordem é perfeita, mas toda perfeição parte da ordem."
* **Motivo:**
  + Ele é o último elo entre o passado de sabedoria e um futuro possível.
  + A **necessidade** de passar adiante esse conhecimento, mesmo que isso custe sua existência.

**c. Incidente Incitante:**

* Em um mundo que já sofre com o crescimento da ignorância, um ato desconhecido reúne força suficiente para que o vazio tome forma.
* Em sua primeira demonstração de poder, o vazio quebra a torre do conhecimento espalhando as runas da sua fundação por todas as ilhas flutuantes.
* Pit sente sua conexão com as Runas se enfraquecendo o que afeta a sua sabedoria e lógica e decide agir, iniciando sua jornada.

**d. Pontos de Virada e Clímax:**

1. **1º Ponto de Virada:**
   * Pit resolve o primeiro conjunto de enigmas e descobre que quanto mais ele aprende, mais forte fica a conexão dele com as runas, o que lhe permite usar magia para mudar o ambiente a sua volta.
   * A cada problema resolvido, Pit vai retomando sua lógica e sabedoria.
   * A **limitação dos poderes** se torna clara, e ele precisa usar energia (assistir anúncios) para seguir.
2. **2º Ponto de Virada:**
   * Ao meio da jornada, Pit encontra a **Runa Central**, que revela que o Vazio é parte dele, nascido da dúvida e cansaço.
   * Ele precisa enfrentar essa parte de si mesmo nos próximos desafios.
3. **Clímax:**
   * Pit confronta a maior manifestação do Vazio, num cenário instável, onde as leis matemáticas falham (puzzles com lógica distorcida).
   * Ao vencer, ele precisa **selar o vazio** para reintegrar as Runas e estabilizar o mundo.

**1. Mundo Comum**

* Pit vive bem, estudando o mundo a sua volta e filosofando internamente sobre o dom dos problemas matemáticos.
* O mundo não é perfeito, mas Pit sabe que algo rege o mundo até ela.

**2. Chamado à Aventura**

* A conexão com as Runas começa a enfraquecer.
* Ele sente o mundo desmoronando lentamente – a lógica do universo está falhando.
* Pit encontra uma Runa com um eco mágico (mensagens), clamando ajuda.

**3. Recusa do Chamado**

* Pit percebe que seus poderes estão limitados e teme não ser suficiente.
* Questiona se ainda é digno ou capaz de restaurar a ordem.

**4. Encontro com o Mentor**

* Vozes das Runas Animadas, ecos dos antigos (mensagens), aparecem.
* Não dão respostas diretas, mas provocam reflexões e oferecem novos problemas.
* A falta de lógica do mundo começa a incomodá-lo profundamente.

**5. Travessia do Primeiro Limiar**

* Pit decide agir, adentrando as ilhas mais instáveis.
* Ele ativa a primeira Runa adormecida e recupera parte da conexão.
* Descobre que seus poderes são limitados, podendo usar magia em certas condições.

**6. Provações, Aliados e Inimigos**

* Enfrenta puzzles complexos e desafios lógicos que testam seu entendimento.
* As Runas Animadas ajudam, mas o Vazio aparece, distorcendo elementos.
* Precisa decidir usar ou não os poderes limitados (assistir anúncios ou não).

**7. Aproximação da Caverna Oculta (Abismo)**

* Pit se aproxima da Runa Central.
* As distorções aumentam, o mundo quase colapsa.
* Começa a entender que o Vazio é uma criação da dúvida dos sábios – e dele mesmo.

**8. Provação Suprema**

* Confronto direto com o Vazio.
* Puzzle final sem ajuda de poderes.
* O mundo se distorce em paradoxos e falhas de lógica.

**9. Recompensa**

* Após vencer, Pit obtém o poder completo das Runas.
* Pode restaurar a Torre do Conhecimento.
* Título de Guardião Eterno recai sobre ele.

**10. Caminho de Volta**

* Pit começa a entender que a perfeição é um desejo inatingível para ele.
* O mundo começa a se reestabilizar, aguardando sua decisão.

**11. Ressurreição**

* Como guardião eterno, agora ele acaba aceitando que a ordem pode ser mantida com equilíbrio, não perfeição.

**12. Retorno com o Elixir**

* O mundo salvo (ou parcialmente restaurado).
* Pit, agora mais sábio, se torna mais forte do que era antes – como lenda ou protetor.
* O conhecimento foi preservado para uma nova era.

**f. Estrutura Narrativa de Jogos:**

* **Linear Modular:**
  + Cada módulo = um **conjunto de levels** (ilhas flutuantes conectadas).
  + Narrativa revelada **progressivamente**, com elementos visuais e runas ativadas.
  + Eventos são **acionados por puzzles resolvidos**, e o jogador tem liberdade de movimento entre áreas internas de cada módulo.
  + Forte elo com a **estrutura da história**: a progressão de módulos espelha a progressão emocional e de poder de Pit.

**g. Design de Elenco:**

| **Personagem** | **Função na Narrativa** | **Relação com Pit** |
| --- | --- | --- |
| **Pit** | Protagonista, último sábio, busca restaurar o conhecimento. | Ele mesmo. |
| **O Vazio** | Antagonista, força do esquecimento e ignorância. | Parte dele mesmo, conflito interno. |
| **Runas Animadas** | Guardiãs de fragmentos da história, ajudam com dicas e puzzles. | Vozes do passado, guiam Pit. |
| **Memórias Visuais** | Flashbacks, mostram a queda da Ordem, despertam emoções. | Reforçam o propósito da missão. |

💡 **Diagrama (simplificado):**

[Runas Animadas] ---> [Pit] <--- [Memórias textuais]

|

[O Vazio]