Claro! Vamos **expandir a estrutura interativa** com base nos **atos da Jornada do Herói**, encaixando cada etapa com **passagens do Twine**, para guiar tanto o roteiro quanto o design dos níveis e eventos interativos.

**🛡️ Estrutura Interativa – 1soMath com Jornada do Herói**

**Ato 1 – Partida (Mundo Comum → Chamado à Aventura)**

**1. Mundo Comum – As Ruínas Silenciosas**

* Pit desperta em uma ilha flutuante, rodeado por fragmentos do mundo antigo.
* Introdução simples, ambiente quieto, quase congelado.
* **Passagem:** "Despertar nas Ruínas"

**2. Chamado à Aventura – A Última Runa Clama**

* Durante um sonho, Pit ouve a voz da última Runa, pedindo por socorro.
* Vislumbre da Torre do Conhecimento, agora corrompida.
* Ele sente um **desequilíbrio no mundo**: o Vazio se aproxima.
* **Passagem:** "Visão Profética"

**3. Recusa do Chamado – O Medo da Limitação**

* Ao tentar usar sua magia, percebe que seus poderes estão limitados.
* Questiona-se: “Será que sou capaz de restaurar o que foi perdido?”
* Primeiros puzzles simples que mostram a necessidade de **sabedoria e esforço**.
* **Passagem:** "Dúvida e Isolamento"

**Ato 2 – Iniciação (Caminho das Provações → Revelações)**

**4. Encontro com o Mentor – Vozes do Passado**

* Pit encontra **Runas Animadas** que contêm ecos dos antigos mestres.
* Elas não dão respostas, mas perguntas, instigando-o a seguir adiante.
* Primeira **habilidade**: mover blocos (limitada).
* **Passagem:** "Primeira Runa Despertada"

**5. Cruzando o Primeiro Limiar – O Templo Fragmentado**

* Entra em um **novo conjunto de levels**, mais complexo.
* Escolha: usar poder com anúncio ou tentar resolver sem.
* Apresenta a mecânica de escolha, que **influencia o futuro**.
* **Passagem:** "Entrada do Templo"

**6. Provações, Aliados e Inimigos – Crescimento e Dúvidas**

* Vários puzzles testam lógica, paciência e o uso estratégico dos poderes.
* **Runas Animadas** guiam, mas o Vazio aparece em distorções visuais.
* Pit começa a **lembrar** quem foi, mas sente o peso da solidão.
* **Passagens:**
  + "Puzzles dos Espelhos"
  + "Sequência Oculta"
  + "Primeiro Encontro com o Vazio"

**7. Aproximação do Abismo – Verdade Revelada**

* Pit chega à **Runa Central**, que revela que o Vazio nasceu de sua própria mente, da dúvida dos sábios.
* Ele entende que precisa **purificar-se** para derrotar essa sombra.
* O cenário fica mais instável, e a música mais tensa.
* **Passagem:** "A Verdade do Vazio"

**Ato 3 – Retorno (Transformação e Sacrifício)**

**8. Provação Suprema – O Confronto Final**

* Pit enfrenta um último conjunto de puzzles, onde os **poderes não funcionam mais**.
* Precisa usar tudo que aprendeu, todas as memórias reveladas.
* O Vazio assume forma, distorcendo puzzles e criando paradoxos.
* **Passagem:** "O Último Desafio"

**9. Recompensa – Sabedoria ou Sobrevivência**

* Ao vencer, Pit recebe a chance de:
  + **Restaurar o mundo completamente**, desaparecendo como ser físico.
  + Ou manter-se vivo, com a ordem apenas parcialmente restaurada.
* Essa escolha depende das decisões anteriores: uso excessivo de poderes (anúncios), ou resolução por lógica pura.
* **Passagem:** "Escolha Final"

**10. O Retorno com o Elixir – Legado da Ordem**

* Se sacrificar: o mundo é restaurado, e uma nova Ordem pode surgir.
* Se sobreviver: Pit se torna o guardião eterno de uma realidade imperfeita.
* Cena final, com narração.
* **Passagem:** "Legado ou Vigília"

**🧩 Passagens Interativas e Twine:**

| **Passagem** | **Descrição** | **Ligação com a Jornada** |
| --- | --- | --- |
| Despertar nas Ruínas | Introdução, movimento e ambiente | Mundo Comum |
| Visão Profética | Sonho com a última Runa | Chamado à Aventura |
| Dúvida e Isolamento | Questionamento sobre limitações | Recusa do Chamado |
| Primeira Runa Despertada | Encontro com mentor interno (Runas Animadas) | Encontro com o Mentor |
| Entrada do Templo | Primeiro limiar, escolha de caminho | Cruzando o Limiar |
| Puzzles dos Espelhos | Provações matemáticas com uso de poderes | Provações |
| Primeiro Encontro com o Vazio | Aparição inicial da força antagônica | Provações / Inimigos |
| A Verdade do Vazio | Revelação sobre o Vazio e sua origem | Aproximação do Abismo |
| O Último Desafio | Puzzles finais, sem ajuda externa | Provação Suprema |
| Escolha Final | Decisão de sacrificar-se ou manter-se | Recompensa |
| Legado ou Vigília | Final alternativo com base nas escolhas | Retorno com o Elixir |

**🔄 Teste e Análise da Estrutura:**

* **Interação do Jogador:** Com base nas escolhas (uso de poderes, exploração), o jogador molda a narrativa.
* **Narrativa Emergente:** A corrupção visual do cenário e as respostas das Runas mudam conforme o progresso.
* **Protótipo:** Ideal fazer protótipo no Twine com passagens conectadas e textos base, para testar a fluidez.
* **Feedback:** Importante validar se o jogador entende as consequências e se há motivação para explorar finais diferentes.