**📜 ESTRUTURA INTERATIVA (v2.1)**

**Documento de Design Integrado - 1soMath**

**🌍 EXPANSÃO DA LORE DAS RUNAS**

**🔮 Origem Mística das Runas**

As Runas são fragmentos da **"Grande Equação"**, uma força primordial que rege o mundo de 1soMath. Cada Runa liberada por Pit após um puzzle representa simultaneamente:

* Um **conceito matemático** (geometria, álgebra, lógica espacial)
* Um **estágio emocional** no desenvolvimento pessoal de Pit
* Uma influência direta no **domínio físico** do jogo, permitindo interações como abrir passagens, ativar plataformas e pontes, ou revelar caminhos ocultos.

*"As Runas não são ferramentas, mas professores silenciosos. Elas ensinam Pit não só a resolver puzzles, mas a se compreender melhor."* – Inscrição Antiga no Templo das Sequências

**⚖️ Sistema de Equilíbrio**

O mundo segue duas leis fundamentais que influenciam diretamente o gameplay e a narrativa:

* **Lei da Compensação:**  
  O uso constante das Runas gera desgaste na "energia lógica". Após desgastada, uma Runa precisa de 8 horas para recarga completa ou pode ser recuperada imediatamente com anúncios.
* **Lei da Harmonia:**  
  Cada puzzle resolvido fortalece o vínculo emocional e lógico entre Pit e as Runas, representando um avanço concreto na narrativa principal e na profundidade emocional do protagonista.

**🎮 ATUALIZAÇÕES DE GAMEPLAY**

**🔷 Sistema de Runas (Novo Subcapítulo)**

Cada Runa conquistada tem cor específica para identificação visual rápida na HUD:

| **Mecânica** | **Impacto Narrativo** | **Conexão Matemática** |
| --- | --- | --- |
| **Desgaste** | Pit aprende paciência e gerenciamento de recursos emocionais. | Conceito de recursos limitados |
| **Recarga por anúncio** | Gera dilema ético: conveniência imediata versus espera. | Noção de tempo e valor |
| **Cores Distintas** | Associação emocional direta com fases da jornada. | Classificação visual e categorização |

**📌 Cores e Aplicação Prática das Runas:**

* **Branca** (Início): Clareza inicial
* **Amarela** (Coragem): Ilumina cenários escuros
* **Azul** (Equilíbrio): Equilibra plataformas móveis
* **Roxa** (Sabedoria): Revela padrões ocultos
* **Prateada** (Transformação): Desbloqueia portas finais

Na HUD, barras circulares indicam desgaste (uso) e o tempo restante para recarga (8 horas). Uma Runa desgastada (0%) precisa ser substituída por outra que esteja em 100%.

**🧩 HIERARQUIA DOS PUZZLES E RUNAS**

O fluxo linear de puzzles foi atualizado:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Ordem | Nível do Puzzle | Runa Correspondente |  |
|  | ------- | ----------------------------- | ------------------------- |  |
|  | 1 | Puzzle Inicial | Runa Branca |  |
|  | 2 | Sequências Simples | Runa Amarela |  |
|  | 3 | Operações Básicas | Runa Azul |  |
|  | 4 | Lógica Espacial | Runa Roxa |  |
|  | 5 | Previsão Temporal | Runa Verde |  |
|  | 6 | Manipulação Reflexiva | Runa Cinza Metálico |  |
|  | 7 | Enigma da Água | Runa Azul Claro |  |
|  | 8 | Labirinto das Sombras | Runa Preta |  |
|  | 9 | Criptograma | Runa Vermelha |  |
|  | 10 | Torre dos Números | Runa Dourada |  |
|  | 11 | Última Porta | Runa Prateada |  |

**📊 TABELAS CONSOLIDADAS (Apêndice)**

**🏆 Progressão de Habilidades**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nível** | **Tipo de Puzzle** | **Habilidade Matemática** | **Desenvolvimento Emocional** |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | 1-3 | Reconhecimento de Sequências | Identificação de padrões | Autoconfiança inicial |  |
|  | 4-6 | Operações Básicas | Precisão em cálculos simples | Persistência e calma |  |
|  | 7-9 | Lógica Espacial/Complexa | Raciocínio abstrato | Controle da frustração |  |
|  | 10-12 | Aplicação Integrada | Combinação de todas as anteriores | Maturidade e realização |  |

**✨ SUGESTÕES DE IMPLEMENTAÇÃO ADICIONAIS**

**1. Narrativa e Ambiente:**

* Insira pequenos diálogos internos de Pit refletindo sobre a importância do descanso das Runas e sua relação com sua própria jornada emocional.
* Em cada puzzle, adicione pequenas inscrições nos templos ou nos cenários que expliquem brevemente a natureza da runa obtida.

**Exemplo:**

“Somente após esgotar a força se reconhece o valor da paciência.” – Inscrição próxima à Runa Azul

**2. Aspectos Visuais:**

* Adicione um leve efeito pulsante na HUD das Runas quando estiverem quase recarregadas (ex.: acima de 90%) para incentivar o jogador a aguardar ou escolher estrategicamente.
* Projete sombras dinâmicas das Runas no ambiente que formem símbolos matemáticos ou pequenas equações quando ativadas, aprofundando a conexão visual e simbólica do jogo com a matemática.

**3. Balanceamento e Introdução:**

* O tutorial inicial (níveis 1 a 3) deve facilitar a compreensão da mecânica de desgaste:
  + Ofereça puzzles iniciais com recarga imediata (sem as 8 horas) para habituar o jogador gradativamente.
  + Introduza claramente a opção dos anúncios, ensinando ao jogador como recuperar rapidamente suas runas favoritas.

**⚙️ MECÂNICAS INTERATIVAS FUNDAMENTAIS**

**HUD:**

* Barra/círculo de desgaste por runa
* Indicador visual de recarga com temporizador (contagem regressiva)

**Controles:**

* Toque/Clique para ativar/desativar Runas
* Troca rápida entre Runas habilitadas no inventário (menu lateral ou inferior)

**Sistema de Save:**

* Salva automaticamente ao fim de cada puzzle resolvido, garantindo progresso constante.

**🔖 COERÊNCIA GLOBAL DA DOCUMENTAÇÃO**

Este documento já reflete completamente todas as alterações realizadas previamente (Pré-projeto, Personagens, Alicerce, base da história e Puzzles). A narrativa, mecânica e lore estão integradas, oferecendo uma experiência lógica, fluida e emocionalmente coerente ao jogador.