

Labirinto de Creta

1. Visão Geral

Conceito: Labirinto de Creta é um jogo de exploração e sobrevivência em 2D com visão de cima para baixo (*top-down*). O jogador assume o papel de um herói grego que deve navegar por labirintos procedurais, desvendando segredos do mito do Minotauro, enquanto é caçado pela fera implacável. O objetivo é escapar, acumular conquistas e desvendar a história a cada novo desafio.

Pilares do Jogo:

- **Exploração e Descoberta:** O labirinto é o personagem principal. Cada corredor esconde tanto perigos quanto recompensas, incentivando o jogador a explorar cada canto.
- **Tensão e Urgência:** A presença constante do Minotauro e o relógio em contagem regressiva criam uma atmosfera de perigo iminente e pressão.
- **Progressão e Domínio:** O jogador evolui não através de poder, mas de habilidade e conhecimento, aprendendo os padrões do labirinto e dos inimigos.

Plataforma: Navegador Web (Desktop), desenvolvido com **HTML5, CSS3 e JavaScript puro**.

2. Mecânicas Principais

2.1. Geração Procedural de Labirintos

- **Algoritmo:** Será utilizado um algoritmo como o *Recursive Backtracking* para gerar labirintos com uma única solução garantida entre a entrada e a saída.
- **Escala de Dificuldade:** A complexidade aumentará progressivamente:
 - **Níveis Iniciais:** Labirintos menores (ex: 20x20), com corredores mais largos e poucos becos sem saída.
 - **Níveis Avançados:** Labirintos maiores (ex: 50x50), mais complexos, com mais armadilhas e corredores estreitos.
- **Salas Especiais:** O gerador poderá incluir salas pré-definidas no meio do labirinto. Essas salas podem conter:
 - **Fragmentos de História:** Revelam partes do mito através de textos ou imagens.
 - **Santuários:** Oferecem bônus temporários (ex: tocha mais brilhante, um breve mapa da área).
 - **Tesouros:** Itens colecionáveis que desbloqueiam conquistas.

2.2. O Minotauro e Inimigos (talvez)

- **O Minotauro:** É o principal antagonista. Ele não é um inimigo a ser derrotado, mas sim evitado.
 - **IA (Inteligência Artificial):** Patrulha o labirinto de forma semi-aleatória. Sua velocidade e frequência de aparição aumentam com a dificuldade. O som dos seus passos se torna mais audível quando ele está próximo.
 - **Encontro:** Se o jogador entrar no campo de visão do Minotauro, uma perseguição se inicia. O jogador deve quebrar a linha de visão para escapar.
- **Guardas de Minos:** Inimigos mais fracos que patrulham áreas específicas. Podem ser evitados com furtividade ou distraídos.

2.3. Sistema de Iluminação e Visão

- **Visão Limitada:** O jogador possui um campo de visão restrito, simulado por uma "névoa de guerra" ou uma máscara de luz.
- **Fonte de Luz:** A área iluminada ao redor do personagem é a única visível. Isso cria tensão, pois perigos e caminhos podem estar escondidos nas sombras. Itens como tochas podem ampliar temporariamente essa área.

2.4. Relógio e Ciclo de Jogo

- **Contagem Regressiva:** Cada fase possui um cronômetro visual. Escapar antes que o tempo acabe rende pontos e conquistas.
- **Ciclo Dia/Noite:** Em vez de vincular ao relógio do sistema, o tempo dentro do jogo pode ser um fator estético e de dificuldade. Por exemplo, em níveis "noturnos", o campo de visão pode ser ainda mais reduzido.

2.5. Controles e Interação

- **Movimento:** Teclas de seta ou **WASD** para movimentação em 4 ou 8 direções.
- **Ação: Barra de Espaço** ou **Enter** para interagir com objetos (ler fragmentos de história, abrir portas, pegar itens).

3. Recursos e Conteúdo

3.1. História e Narrativa

- **Introdução:** Uma cena de abertura com texto animado sobre um fundo estilizado (como uma cerâmica grega) narrará o mito de Teseu, Ariadne e o Minotauro, estabelecendo o contexto.

3.2. Sistema de Contas e Conquistas

- **Autenticação:** Sistema de registro/login simples (nome de jogador e senha).
- **Persistência de Dados:** O progresso do jogador (nível atual, conquistas,

recordes de tempo) será salvo na nuvem usando **Firestore**. Isso permite que o jogador continue de onde parou em qualquer dispositivo.

- **Conquistas:** Um sistema de troféus que recompensa marcos específicos:
 - *Fio de Ariadne:* Completar os 10 primeiros níveis.
 - *Passos Leves:* Terminar um nível sem alertar nenhum guarda.
 - *Velocista:* Escapar de um labirinto em menos de 60 segundos.
 - *Arqueólogo:* Encontrar todos os fragmentos de história.
 - *Sobrevivente:* Escapar do Minotauro 5 vezes na mesma partida.

3.3. Arte e Som

- **Estilo Visual:** Arte 2D pixelada ou estilizada, inspirada na cerâmica e arquitetura da Grécia Antiga. A paleta de cores deve ser terrosa e limitada, reforçando a atmosfera claustrofóbica.
- **Música:** Trilha sonora ambiente com instrumentos de inspiração grega (lira, aulos) que se torna mais tensa quando o Minotauro está próximo.
- **Efeitos Sonoros:** Passos do jogador, o som gutural e distante do Minotauro, o clique de armadilhas, o som de portas de pedra se movendo e fanfarras para conquistas.

4. Estrutura Técnica

- **index.html:** Estrutura principal que hospeda o <canvas> do jogo e os elementos da interface (menu, tela de login, etc.).
- **style.css:** Estilização geral, animações de UI e efeitos visuais como a máscara de iluminação.
- **JavaScript (Modular):**
 - **main.js:** Ponto de entrada. Gerencia o estado do jogo (menu, jogando, game over) e o loop principal.
 - **renderer.js:** Responsável por desenhar tudo no <canvas> (labirinto, jogador, inimigos, efeitos de luz).
 - **mazeGenerator.js:** Contém a lógica para a criação procedural dos labirintos.
 - **player.js:** Lógica do jogador (movimento, colisão, interações).
 - **minotaur.js:** Lógica da IA do Minotauro.
 - **firebase.js:** Configuração e funções para interagir com o Firestore (salvar/carregar dados).
- **Backend:** **Firestore** para armazenamento de contas de usuário, progresso e conquistas.

5. Fluxo do Usuário e Progressão

1. **Tela Inicial:** Opções de "Login" ou "Registrar".
2. **Menu Principal:** Após o login, o jogador vê as opções: "Continuar Jogo", "Novo

Jogo", "Conquistas", "Créditos".

3. **Introdução:** Ao iniciar um "Novo Jogo", a cena de história é exibida.
4. **Início da Fase:** O jogo começa no Nível 1. O labirinto é gerado e o cronômetro inicia.
5. **Fim da Fase:** Ao encontrar a saída, uma tela de resumo aparece, mostrando:
 - Tempo gasto.
 - Conquistas desbloqueadas na fase.
 - Botão para "Próximo Nível" (menu suspenso).
6. **Progressão Contínua:** O jogador avança para o próximo nível, que terá um labirinto maior e um desafio de tempo mais apertado, com o Minotauro se tornando uma ameaça mais presente.
7. **Derrota:** Se o tempo acabar ou o Minotauro capturar o jogador, uma tela de "Fim de Jogo" aparece com a opção de "Tentar Novamente" o mesmo nível ou "Voltar ao Menu".