Nosso(a) protagonista está em casa, praticando para a prova de karatê. Enquanto treina com concentração, conversa com seu robô flutuante.

Durante a prática, o robô propõe um desafio: cortar três pedaços de madeira lançados no ar, sem quebrar nenhum prato que também pode aparecer. Essa é a introdução ao funcionamento do jogo.

Porém, depois da brincadeira, uma forte onda de luz e um som estrondoso invadem o ambiente. Quando o(a) protagonista olha para o lado, o robô desapareceu. Preocupado(a), ele(a) sai de casa à procura do amigo. Ao abrir a porta, encontra seu vizinho, um senhor idoso, completamente desesperado. Ele aponta para os telhados da vila, todos desalinhados. Explica que, antes, eram compostos por triângulos equiláteros e isósceles — com lados iguais ou dois lados iguais —, mas agora estão misturados com triângulos escalenos, criando um cenário torto e caótico.

**Fase 1 – Vila dos Telhados Tortos** Objetivo: cortar 10 formas geométricas, evitando triângulos equiláteros e isósceles.  
 Estética: um vilarejo com céu claro e ensolarado.  
 Caso o jogador cometa erros, o jogo reinicia e reapresenta os conceitos de triângulos equiláteros, isósceles e escalenos, reforçando o aprendizado, isso deve acontecer em todas as fases.

Após ajudar na reconstrução visual da vila, o senhor agradece e menciona um cientista excêntrico que vive recluso na floresta. Ele acredita que esse homem pode estar envolvido no estranho fenômeno. O(a) protagonista segue para a floresta, mas o caminho está repleto de galhos, folhas e pedras com formas variadas. Ao se perder da trilha principal, encontra uma folha presa a uma árvore com uma mensagem enigmática: “No bosque ortogonal, apenas os ângulos retos abrem caminho.”

O menino relembra os conceitos de ângulos retos, obtusos e agudos

**Fase 2 – Bosque Ortogonal** Objetivo: cortar 10 formas que possuem ângulos retos.  
 Estética: uma floresta densa.  
 Para avançar, é necessário diferenciar ângulos retos dos agudos e obtusos. Ao completar a missão, o caminho se abre.

Nesse novo trecho da floresta, há uma casa camuflada por folhas, cheia de aparatos científicos. Na varanda está o Professor Ângulo, com cabelos bagunçados e óculos em forma de ângulo reto, segurando o robô desaparecido. Ele revela que estava tentando construir a “Modeladora Geométrica Total”, uma máquina capaz de resolver um antigo problema matemático, mas algo saiu do controle. A máquina começou a distorcer as formas geométricas do mundo ao redor, incluindo o robô, que foi atraído para lá. Para restaurar o equilíbrio, são necessários três elementos geométricos raros.

O robô calcula que o primeiro pode estar no centro do Monte Polygonus, e os dois seguem para lá. Eles chegam a uma ilha vulcânica onde formas geométricas saltam do solo e a energia do lugar parece instável.

**Fase 3 – Vulcão das Contas** Objetivo: cortar formas geométricas até alcançar um número exato de arestas.  
 Estética: uma ilha com um vulcão em atividade, com céu alaranjado e fumaça no ar.  
 O jogador deve compreender o conceito de lados/arestas: cada lado conta como um ponto, e a soma dos cortes deve atingir o valor exato indicado. Cortar demais ou de menos causará falha na missão.

Após completar o desafio, o vulcão se acalma, agradece aos personagens e entrega o primeiro elemento, alertando que viu algo estranho no céu. O robô então voa com o(a) protagonista até uma cidade flutuante entre as nuvens.

Lá, encontram o Castelo do Reino Simétrico, uma estrutura perfeitamente proporcional. O rei do castelo, assim como seu reino, é extremamente simétrico. Ele explica que formas assimétricas estão invadindo o céu e ameaçando derrubar o castelo.

**Fase 4 – Castelo do Reino Simétrico** Objetivo: cortar 10 formas não simétricas.  
 Estética: um castelo nas nuvens com arquitetura harmoniosa.  
 Ao concluir a fase, o rei agradece e entrega o segundo elemento junto com uma bússola mágica capaz de encontrar qualquer coisa.

Seguindo as coordenadas da bússola, os dois chegam a uma ilha suspensa no céu noturno. Há uma ponte de luz que leva até uma grande cúpula reluzente: o Observatório Euclidiano. Lá, percebem que as constelações estão desalinhadas, pois formas não convexas estão interferindo na órbita das estrelas.

**Fase 5 – Observatório Euclidiano** Objetivo: cortar 10 formas convexas.  
 Estética: céu estrelado, constelações em movimento e estrutura com telescópios flutuantes.  
 O jogador aprende a diferenciar formas convexas das não convexas, identificando reentrâncias nas formas erradas. Ao completar o desafio, uma estrela cadente passa e entrega o terceiro e último elemento.

Os dois retornam ao laboratório do Professor Ângulo. Com os três elementos, o cientista estabiliza a máquina e finalmente resolve o problema matemático. O universo retorna ao seu equilíbrio geométrico, e o robô volta ao normal.

De volta à sua casa, o(a) protagonista realiza a prova de karatê com precisão e equilíbrio, conquistando a faixa preta. Como recompensa final, o jogador libera o modo criativo: um espaço livre para revisitar todas as fases e experimentar os cortes com liberdade, revivendo os conceitos aprendidos durante a jornada.

O jogo é inspirado na narrativa do jogo educativo dos anos 2000: Coelho Sabido

O problema que o cientista está tentando resolver existe e foi resolvido por Henri Poincaré (1854-1912) para formas 2D, o professor ângulos é inspirado nele.

Poincaré chegou a conhecer todas as possíveis superfícies topológicas bidimensionais. Além disso, desenvolveu todas as formas possíveis nas quais poderia envolver esse universo bidimensional plano.

Mas o fato é que vivemos em um universo tridimensional. O que levou o matemático a se perguntar em 1904: quais são as formas possíveis que nosso Universo pode ter?

Ele morreu em 1912 sem conseguir encontrar as respostas. O problema se converteu na "conjectura (ou hipótese) de Poincaré" e ficou como legado para futuras gerações de matemáticos, que por décadas não conseguiram resolver o problema para superfícies 3D.