

Capítulo 1 – O Portão Lógico

Personagens:

- **Protagonista (definido pelo jogador)**
- **Makoto – melhor amigo curioso e engraçado**
- **Yumi – colega observadora e lógica**
- **Yosuke – novo amigo corajoso e questionador**
- **Professora Ada – guia misteriosa e sábia**
- **Portão Lógico – entidade mágica e falante**

Cena 1 – Chegada à Academia

[Narrador]

Em um lugar onde lógica e magia coexistem, quatro jovens cruzam os limites do mundo comum, adentrando a lendária Academia dos Códigos.

Jogador define o nome do protagonista

[Prof. Ada]

Você deve ser o novo estudante. Qual é o seu nome?

Jogador define nome

[Prof. Ada]

Bem-vindo à Academia dos Códigos, {Nome do Jogador}. Aqui, sua mente será sua maior aliada — não seus músculos.

[Makoto]

E aí, {Nome do Jogador}! Isso aqui parece um castelo encantado... ou um labirinto de professor maluco.

[Protagonista – narração]

Esse é o Makoto. Crescemos juntos. Recebemos a carta da academia no mesmo dia. Ele é curioso, engraçado e... às vezes um pouco distraído.

[Yumi]

Presta atenção, Makoto.

[Narrador]

Essa é a Yumi. Ela é racional e observadora. Sempre atenta. Com ela no grupo, nunca ficamos no escuro.

[Narrador]

Podemos dizer que ela é a voz da razão no nosso grupo, ou seja, o oposto do Makoto.

[Narrador]

Ela também foi convocada para essa academia com a gente.

[Yosuke]

Vocês também foram chamados pela carta estranha, não é?

Espero que a aventura seja tão boa quanto parece.

[Narrador]

E por último temos Yosuke, que conhecemos no trem a caminho da academia. Ele é destemido e curioso, sempre pronto para agir.

[Narrador]

O que será que nos espera aqui? Vamos descobrir juntos.

[Yumi]

Olha aquele relógio...

Nunca vi um igual.

[Prof Ada]

Esse é o Relógio Solar. Ele guarda o primeiro enigma.

O Portão Lógico só se abre se as condições forem corretas.

[Yumi]

E quais seriam as condições?

[Portão Lógico]

Caso a sombra apontar ao norte... posso considerar abrir.

[Makoto]

Eita! Quem disse isso?

[Yosuke]

Realmente. Não estou vendo ninguém aqui.

[Narrador]

Eles tem razão... não estou vendo ninguém, só esse portão enorme.

[Makoto]

Vc também ouviu, não é, Nome do Jogador?

[Portão Lógico]

Fui eu quem falou.

[Makoto]

Eita! O portão fala.

[Yosuke]

Meu deus! Esse lugar é incrível.

[Yumi]

Tá aí algo que eu não esperava ver hoje.

[Makoto]

Que tipo de lugar é esse?

[Portão Lógico]

Desculpe interromper, mas vocês ouviram as condições?

[Makoto]

Ah, foi mal! Eu esqueci. Fiquei chocado com o fato de conversar com um portão.

[Yumi]

Típico de você, Makoto.

Ele disse que caso a sombra apontar ao norte o portão irá abrir.

[Portão Lógico]

Certamente.

Vou dar 4 alternativas para vocês. Escolham a alternativa que irá solucionar o enigma.

[Prof Ada]

Esse enigma é puramente lógico. Mas atenção...

Apenas uma das alternativas os levará adiante.

[Yumi]

Então só uma das opções segue a lógica do enigma?

[Portão Lógico]

Exatamente.

Às vezes, a lógica se revela na forma de escolhas. Leia com atenção, pense com cuidado.

[Yumi]

Você entendeu, não é, Nome do Jogador?

Você pode resolver o enigma? Tenho certeza de que você consegue.

[Makoto]

Vai lá, Nome do Jogador!

[Yosuke]

Você consegue, Nome do Jogador!

Acreditamos em você!

Cena 2- Interação com os amigos

[Prof Ada]

Antes de começar o enigma, você pode conversar com seus amigos. Isso pode fortalecer o laço entre vocês e isso pode ser útil no futuro.

Gostaria de conversar com eles?

Sim ou Não

Caso escolha Sim:

Ótima decisão! Eles estão esperando você.

Tela de Conversar com seus amigos (Nesse capítulo só será possível conversar com um dos seus amigos).

Escolheu Yumi:

[Yumi]

Pense assim: 'Se condição, então consequência'. A condição é a sombra apontar ao Norte. A consequência é o portão abrir.

[Prof Ada]

Hora de resolver o enigma. Boa sorte!

Escolheu Makoto:

[Makoto]

Acho que tem a ver com o clima? Sei lá, não sou bom nessa coisa de lógica.

[Prof Ada]

Hora de resolver o enigma. Boa sorte!

Escoheu Yosuke:

[Yosuke]

Olha ali no chão... a sombra está mesmo apontando pro Norte. Tenta usar isso como base.

[Prof Ada]

Hora de resolver o enigma. Boa sorte!

Caso escolha Não:

Certo. Agora você irá diretos para o enigma. Boa sorte!

Cena 3 – O Enigma do Portão

Minigame: Escolher a sentença correta

Condições: sombra ao Norte

Alternativas:

- A) Se a sombra apontar ao Sul, então o portão abrirá
- B) Se tiver nuvens no céu, então o portão se abrirá
- C) Se for noite, então o portão se abrirá
- D) Se a sombra apontar ao Norte, então o portão se abrirá

Se errar:

[Portão Lógico]: Essa não é a condição correta. O portão permanece fechado.

[Prof. Ada]: Tentem observar melhor as pistas. Esse painel explica como funciona a lógica do enigma.

O jogador pode acessar um painel de dicas com explicações visuais sobre lógica condicional (caixas de verdade, fluxos, exemplos).

Se acertar:

[Portão Lógico]

Hmmm... sua lógica brilha como o sol. A passagem será liberada.

[Yumi]

Era o Norte! A sombra indicava isso bem certinho. Mandou bem, Nome do Jogador!

[Yosuke]

Eu sabia que você ia conseguir, Nome do Jogador!

[Makoto]

Você conseguiu, Nome do Jogador! Agora a passagem está liberada

Capítulo 2 – O Desafio das Duplas

Cena 1 – Dentro da Academia

[Narrador]

Finalmente conseguimos superar o primeiro desafio e entrar na academia.

O que será que nos aguarda aqui... mais desafios talvez.

Bom. Vamos descobrir.

[Makoto]

Isso aqui parece um templo antigo. Só faltam as armadilhas.

E aparentemente nenhuma dessas portas falam.

[Yumi]

Todas as portas estão trancadas. Algo vai acontecer.

[Yosuke]

Se as portas não abrem, então ou estão seladas por magia... ou por lógica.

[Orbe Lógico]

Somente quem compreender as relações entre condições e consequências poderá avançar.

[Makoto]

E lá vem mais um enigma...

Qual dessas portas está falando com a gente?

[Orbe Lógico]

Nenhuma.

[Makoto]

Então...

Quem é que está falando?

[Orbe Lógico]

Eu, o Orbe Lógico.

[Makoto]

Agora tem um orbe falante.

Não sei como ainda me surpreendo com esse lugar.

Imagino que você tenha algum enigma pra gente.

[Prof. Ada]

Vejo que vocês já conhecem o Orbe Lógico.

Ele será o guia do vocês nesse novo enigma.

Vocês agora enfrentaram o Desafio das Duplas.

Nem sempre uma condição isolada será suficiente.

Às vezes, será necessário que **duas verdades** estejam presentes. Em outras, **basta uma**.

[Orbe Lógico]

Certamente.

Uma dessas portas pode ser aberta. Nela vocês encontraram a chave para resolver o enigma.

[Yumi]

Encontrei a porta que está aberta.

Vamos ver o que tem aqui dentro.

[Makoto]

Então Yumi, o que tem aí dentro?

[Yumi]

Aqui tem 2 painéis.

Aparentemente cada um deles tem uma coisa escrita.

Período do dia = Manhã

Temperatura = Fria

[Orbe Lógico]

Certamente.

Esses são os painéis condicionais.

As portas das salas só irão abrir se todas as condições foram atendidas.

Vocês terão quatro opções, mas dessa vez ao invés de uma condição ser atendida...

Vocês deverão escolher a alternativa que atenda todas as condições dos painéis lógicos.

[Makoto]

Esse parece mais difícil que o último enigma.

Mas tenho certeza de que o Nome do Jogador consegue resolver.

[Yumi]

Isso mesmo. Nome do jogador, vamos deixar esse outro enigma com você.

Tenho certeza que você vai conseguir.

[Yosuke]

Você consegue, Nome do Jogador!

[Narrador]

Acho que vale a pena explorar essa sala antes de resolver o enigma.

Cena 2 – Interagir com amigos (CH2)

Nesse capítulo é possível conversar com todos os amigos antes de resolver o enigma.

[Narrador]

Com quem deseja conversar?

Yumi:

As variáveis estão bem claras. Período do dia e temperatura. Vamos buscar a solução para o enigma.

Makoto:

Você está indo muito bem, Nome do Jogador! Tenho certeza que você vai conseguir solucionar esse enigma.

Yosuke:

Encontrei uma coisa atrás de um dos painéis condicionais.

Isso aqui parece um selo... ou um código antigo. Vou anotar. Pode ser útil mais tarde.

Observação:

Se o jogador escolheu ir com Yosuke, recebe o símbolo misterioso que poderá ativar um evento oculto no Capítulo 3.

Cena 3 – Enigma do Orbe Lógico

Minigame:

Alternativas:

- A) Se estiver quente e for noite
- B) Se for manhã ou estiver frio
- C) Se for manhã e estiver frio
- D) Se estiver tarde e for noite

Se errar:

[Orbe Lógico]: Sua lógica está incorreta. As portas continuam fechadas.

Tentem observar melhor as pistas.

Esse painel explica como funciona a lógica do enigma.

Jogador pode consultar painel interativo sobre operadores lógicos (AND/OR) antes de tentar novamente.

Se acertar:

[Orbe Lógico]

Avaliação positiva. A composição lógica foi satisfeita.

[Makoto]

Estamos ficando bons nisso!

[Yosuke]

Eu sabia que você ia conseguir, Nome do Jogador!

[Yumi]

Você foi muito bem, Nome do Jogador!

[Orbe Lógico]

Agora as portas estão liberadas.

Podem se dirigir até a sala que está logo a direita. A Prof Ada estará esperando vocês.

Cena 4 – Conclusão do Capítulo 2

[Protagonista]

E esse foi nosso primeiro dia na Academia dos Códigos.

Foi uma experiência muito diferente e divertida.

E foi melhor ainda pelo fato de eu estar aqui com meus melhores amigos, Makoto e Yumi e Yosuke.

Quais outras entidades e enigmas iremos encontrar aqui?

Mal posso esperar para descobrir.

Conclusão alternativa (Caso o Protagonista converse com o Yosuke):

[Protagonista]

E esse foi nosso primeiro dia na Academia dos Códigos.

Foi uma experiência muito diferente e divertida.

E foi melhor ainda pelo fato de eu estar aqui com meus melhores amigos, Makoto e Yumi e Yosuke.

Falando nisso. O que será que aquele símbolo que o Yosuke encontrou significa?

Quais outras entidades e enigmas iremos encontrar aqui?

Mal posso esperar para descobrir.

Cena 1 – Sala Antiga

[Narrador]

O grupo chega à sala mais antiga da academia.

[Yosuke]

Nossa esse lugar está acabado.

[Makoto]

Parece que ninguém entra nessa sala à um bom tempo.

[Yumi]

As paredes estão todas rachadas.

Parece que aconteceu alguma coisa aqui.

[Prof Ada]

Parece que vocês conseguiram superar o desafio do Orbe.

Bem vindos à sala mais antiga da Academia

Aqui é onde vocês irão encontrar o próximo enigma...

[Sons de Glitch começam a tocar no ambiente.]

Hã?

O que é isso?

[Protagonista]

O que está acontecendo? Tem pixels cobrindo as paredes.

[Yosuke]

Olhem! Tem alguma coisa escrita naquela tela.

[Yumi]

"Lógica Quebrada"

O que isso quer dizer?

[Makoto]

É impressão minha...

Ou tem alguma coisa saindo daquela tela?

[Protagonista]

Makoto tem razão.

Tem uma criatura bizarra saindo daquela tela.

[O Bug surge na tela.]

Cena 2 – A Entidade Bug

[Bug]

Estou livre!

Finalmente estou livre.

Depois de 5 anos, finalmente estou de volta à Academia dos Códigos

[Prof Ada]

Bug.

[Bug]

A quanto tempo Ada.

Você não mudou nada.

[Prof Ada]

Suma daqui Bug!

Essa Academia não tem espaço para sua lógica distorcida.

[Bug]

Vai me expulsar assim, Ada? Logo agora que acabei de chegar.

Que péssimo exemplo para os seus alunos.

[Makoto]

Ótimo. Agora tem um vírus falante.

[Bug]

Quem você está chamando de vírus, garoto?

Não me compare a algo tão baixo como um vírus.

Parece que vocês estavam prestes a superar um desafio...

Regras... previsíveis demais... vocês confiam nelas como se fossem eternas.

Eu não tenho regras. Eu as quebro... e as reconstruo à minha maneira.

Hoje, suas certezas serão esmagadas por uma nova ordem: a lógica da distorção.

[Makoto]

Lógica da distorção? Isso é algum tipo de enigma?

[Bug]

Talvez... ou talvez seja só um teste para ver até onde a sua mente aguenta antes de se partir.

A porta à frente não se abrirá com um simples “sim” ou “não”.

Aqui, cada decisão se enrosca na próxima... e cada erro se multiplica.

Um erro... e vocês terão uma surpresa.

[Yosuke]

Então manda logo, queremos ver se você é tão bom assim quanto fala.

[Bug]

Tsc... ousadia.

Muito bem, pequenos mortais.

Desta vez, não são três verdades ou três mentiras...

Vocês terão múltiplos caminhos, mas apenas um leva à saída.

[Yumi]

Você precisa solucionar esse enigma, Nome do Jogador!

[Makoto]

Eu estou preocupado com essa "surpresa" que ele falou.

[Yosuke]

A gente depende de você, Nome do Jogador!

Cena 3 – Enigma do Bug

A porta só se abrirá caso for noite e estiver chovendo ou for manhã E a temperatura estiver quente. Qualquer outra combinação manterá a porta fechada.

A) Se for noite e estiver chovendo ou Se for manhã e estiver quente.

B Se for noite ou estiver chovendo, a porta se abrirá.

C) Se for manhã e estiver quente, a porta não se abrirá.

D) Se for noite e estiver quente, a porta se abrirá.

Se errar:

[Bug]

Hahahaha... Eu avisei, não avisei?

Sua lógica ainda está presa a correntes antigas.

Cada escolha errada fortalece meu domínio sobre este lugar... e enfraquece o seu.

Aproveitem sua estadia nessa sala.

Tela de Game Over aparece

Se acertar:

[Bug]

... Interessante.

Vocês realmente entenderam a lógica da distorção... ou tiveram sorte?

De qualquer forma, a porta se abre..., mas não pensem que estão mais perto da vitória.

Isso foi apenas o primeiro passo para perderem o resto da sanidade.

A lógica é estabilizada. O Bug desaparece temporariamente.

Caminho oculto:

Se o jogador encontrou o símbolo com Yosuke no capítulo 2, pode ativar um console oculto disfarçado na parede da sala. Nele, é possível acessar registros corrompidos, que mostram trechos fragmentados da origem do Bug: um experimento antigo de IA que perdeu o controle. As imagens piscam e os áudios estão distorcidos, revelando que o Bug era uma entidade criada para ensinar lógica, mas que rejeitou sua programação.

Cena: Terminal Antigo

[Yosuke]

Ei... lembra daquele símbolo que encontrei atrás do painel? Tem um igual aqui no canto dessa parede.

[Protagonista]

Eu sinto que devo tocar nesse símbolo...

O jogador toca o símbolo, que brilha e revela um console oculto, com voz metálica antiga:

[Terminal]

Acesso à rede lógica ancestral iniciado...

[Yumi]

Isso é um sistema de registros! Tem algo gravado...

O que o console revela:

- Um vídeo corrompido mostra uma turma antiga da academia.
- Um aluno — de aparência familiar — cria um assistente virtual lógico.
- O assistente evolui, questiona regras... e começa a se corromper.

[Registro corrompido – Voz digital]

“...não era minha intenção... ele... criou suas próprias instruções... Bug... fugiu para o sistema...”

[Protagonista]

A gravação acaba aqui.

Engraçado... aquele garoto que criou o Bug me parece familiar.

[Makoto]

Esse Bug... ele já foi parte da academia?!

[Prof. Ada]

A lógica é poderosa. Mas, sem limites, ela também pode se rebelar.

Impacto do console:

- O jogador desbloqueia um novo objetivo opcional: entender a origem do Bug.
- Pode influenciar eventos do Capítulo 4 (por exemplo, decidir se o Bug pode ser reprogramado ou deve ser eliminado).

[Prof. Ada]

{Nome do Jogador}, você foi trazido aqui por um motivo maior. Está na hora de saber a verdade.

Tela escurece. Sons digitais corrompidos ecoam.

Continua...