|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plataformas:**  *Win32, Win64, Linux, Tablet, Xbox, web, etc.* |  | **Público-alvo:**  *Jogadoras Casuais acima de 30 anos*  *Crianças alfabetizadas (8-10 anos)*  *Alunos do curso superior em engenharias* |  | **Monetização:**  *Gratuito, com todos os 9 desafios disponíveis desde o início.* |

|  |
| --- |
| **Características do Jogo:**  *Labirinto dos Desafios é um jogo de quebra-cabeças, oferecendo uma experiência que simula um escape room virtual ambientado em um labirinto misterioso e imersivo. O cerne do jogo reside na exploração leve e na resolução de desafios que estimulam o intelecto, sem recorrer a combate ou violência. A progressão é estruturada em três fases distintas, cada uma introduzindo três desafios únicos (totalizando nove puzzles com complexidade crescente). Para garantir uma experiência fluida e recompensar o esforço, checkpoints são estrategicamente posicionados ao final do segundo desafio de cada fase, permitindo que os jogadores salvem seu progresso.* |

|  |
| --- |
| **Enredo:**  *No "Labirinto dos Desafios", o jogador encarna um(a) explorador(a) perspicaz e curioso(a), movido(a) pela sede de conhecimento e pela atração por mistérios ancestrais. A aventura se inicia quando, em uma de suas expedições a locais esquecidos pelo tempo, o(a) protagonista se depara com um artefato antigo e singular, cuja energia sutil parece ecoar com um chamado silencioso. Ao primeiro toque, o artefato pulsa com uma luz inesperada, e o(a) explorador é subitamente transportado(a) para além dos véus da realidade conhecida. Surge então um mundo etéreo e enigmático, um plano de existência esquecido, que parece ser um nexo de energias primordiais. O objetivo central do explorador(a) é decifrar os enigmas contidos em cada um desses templos. Ao superar os desafios propostos, ele(a) não apenas desvenda os segredos do lugar, mas também prova seu valor, sua capacidade de raciocínio lógico e sua perspicácia perante as forças que regem este domínio. Somente assim será possível encontrar o caminho de volta ao seu mundo original.*  *É importante ressaltar que "Labirinto dos Desafios" não se apoia em uma narrativa densa ou em diálogos extensos. Em vez disso, o enredo funciona como um fio condutor leve e imersivo, criando um pano de fundo coeso que dá significado aos puzzles e à progressão. A narrativa serve para contextualizar a jornada, aumentar a sensação de mistério e recompensa, tornando a experiência de resolver cada quebra-cabeça parte de uma aventura maior e mais significativa.* |

|  |
| --- |
| **Mundo:**  *O universo de "Labirinto dos Desafios" é concebido como um ambiente místico e coeso, meticulosamente projetado para ser tanto o palco quanto um participante ativo na jornada de raciocínio do jogador. A experiência se desenrola em um espaço 2D com uma apresentação visual isométrica. Embora o eixo Z não seja funcional para a mecânica de jogo (as interações ocorrem primariamente no plano X-Y), ele é crucial para a profundidade visual, conferindo uma tridimensionalidade estética aos cenários e objetos, enriquecendo a imersão sem complicar a navegação ou a resolução dos puzzles.*  *A jornada do jogador se desdobra através de três fases temáticas distintas e progressivas: a Cripta ancestral, o Santuário sereno e o Templo imponente. Cada fase não é apenas uma mudança estética, mas representa uma intensificação na complexidade lógica dos desafios e uma nova camada na atmosfera do labirinto. A estrutura do mundo é totalmente pensada para reforçar a lógica dos quebra-cabeças e manter uma experiência imersiva e desafiadora do início ao fim.*  *O design de níveis é caracterizado por salas-desafio (ou câmaras de enigma) interconectadas de forma linear. Não há vastos espaços abertos para exploração livre; em vez disso, cada sala é um ambiente contido, um microcosmo projetado especificamente para abrigar um ou mais quebra-cabeças interligados. A progressão para a sala ou área seguinte é invariavelmente atrelada à resolução satisfatória do enigma atual.*  *A jogabilidade acontece predominantemente em espaços que podem variar de corredores mais estreitos a câmaras um pouco mais amplas, mas sempre delimitadas e com um propósito claro. Essa estrutura de "corredores" e salas fechadas intencionalmente focaliza a atenção do jogador no enigma presente, minimizando distrações e intensificando a sensação de estar imerso em um desafio de escape room.*  *Na concepção e desenvolvimento, cada fase (Cripta, Santuário, Templo) é visualizada como um mapa esquemático ou um grid, onde cada célula ou módulo principal demarca uma sala-desafio específica ou uma área de transição significativa.* |

|  |
| --- |
| **Objetivos:**  *Em "Labirinto dos Desafios", o jogador não está apenas resolvendo quebra-cabeças; ele está embarcando em uma jornada de intelecto para desvendar os segredos de um labirinto misterioso. A meta final é navegar com sucesso por todas as três fases e superar os nove desafios únicos que o labirinto apresenta. A vitória é alcançada ao decifrar o último enigma, provando seu domínio sobre a lógica e a observação e, finalmente, "escapando" ou conquistando o desafio.*  *Cada puzzle funciona como um portão. O objetivo imediato é resolver o desafio atual para desbloquear o caminho para o próximo enigma ou para a transição entre as fases (Cripta, Santuário, Templo). Superar um puzzle é a única forma de aprofundar-se nos mistérios do labirinto.*  *Para os jogadores que buscam mais do que apenas a conclusão, existem metas de desempenho que incentivam a rejogabilidade e a otimização. A eficiência para resolver cada puzzle utilizando o menor número de tentativas possível, demonstrando um entendimento claro da lógica por trás de cada desafio. Agilidade para quem utiliza o cronômetro opcional, o objetivo é completar as fases ou o jogo inteiro no menor tempo possível.* |

|  |
| --- |
| **Atores:**  *No "Labirinto dos Desafios", os atores são as entidades dinâmicas com as quais o jogador interage ou que influenciam diretamente a experiência de jogo. O Jogador (O Explorador / A Exploradora), Representa o avatar do jogador, uma figura curiosa e perspicaz (cuja aparência pode ser neutra ou sutilmente personalizável com um apelido). Não possui habilidades de combate, mas sim uma capacidade aguçada de observação e interação com o ambiente. O Papel no Jogo é o protagonista central, responsável por investigar cada canto das fases, analisar os puzzles e manipular os objetos para encontrar soluções. A perspectiva do jogo (primeira ou terceira pessoa) será definida para maximizar a imersão na exploração.*  *O Guardião de Fase (NPC) é uma presença enigmática e etérea, podendo ser uma voz ancestral, um espírito do labirinto ou uma entidade abstrata. Sua forma (se visível) seria não-ameaçadora, talvez translúcida ou integrada ao cenário. O Papel no jogo serve como um narrador e guia sutil. Introduz o tema ou o desafio principal de cada fase (Cripta, Santuário, Templo) e pode oferecer comentários enigmáticos ou fragmentos da "história" do labirinto após a conclusão de puzzles importantes, enriquecendo a atmosfera. Não resolve os puzzles pelo jogador, mas pode indicar que uma solução foi encontrada ou que um novo caminho se abriu.*  *Objetos Interativos são os componentes físicos e lógicos dos quebra-cabeças. Variam em forma, material e função, desde simples peças geométricas a mecanismos mais complexos. Visualmente, devem ser distintos do cenário estático, convidando à interação. Portais de Fase funcionam como "saídas" de cada fase e pontos de transição. Só se tornam ativos após a resolução de todos os puzzles daquela fase.* |

|  |
| --- |
| **Mecânicas:**  *As mecânicas são as interações primárias que permitem ao jogador resolver os puzzles. Elas são projetadas para serem intuitivas e focadas na manipulação direta do ambiente do desafio.*  *Manipulação Direta (Clicar e Arrastar):*  *É a ação principal do jogador. Usada para mover peças de quebra-cabeças, encaixar formas geométricas, organizar itens em sequências e posicionar objetos como os grampos. É a base para a maioria dos desafios de lógica e montagem.*  *Rotação e Alinhamento:*  *Permite ao jogador girar objetos específicos em seu próprio eixo. Essencial para puzzles que dependem de orientação espacial, como alinhar um objeto a uma seta, ajustar espelhos (se aplicável) ou posicionar discos rúnicos.*  *Ativação Sequencial:*  *O jogador pode clicar em botões, puxar alavancas ou tocar em símbolos. Muitos desafios exigirão que essas ativações ocorram em uma ordem específica que deve ser descoberta através da observação e da lógica (ex: "Ordem Numérica").*  *Navegação Ponto-a-Ponto:*  *A movimentação pelo labirinto é simplificada. O jogador avança entre áreas pré-definidas ou pontos de interesse (como um novo puzzle ou o portal da fase) através de cliques em setas ou diretamente no caminho liberado. O foco é mantido no desafio à frente, não em exploração livre.*  *Sistema de Dicas por Tempo (O "Sussurro do Guardião"):*  *Se o jogador permanecer inativo ou sem progresso em um puzzle por um período determinado (ex: 90 segundos), o jogo pode oferecer uma ajuda sutil. Esta não é a solução, mas uma pista visual ou textual para guiar o raciocínio (ex: um brilho momentâneo na peça correta, uma curta frase do Guardião).*  *Cronômetro Opcional (Modo Desafio):*  *Uma mecânica de suporte que os jogadores podem ativar no início do jogo. O timer não impõe uma falha, mas registra o tempo total, servindo como um desafio extra para jogadores que buscam otimizar suas soluções e competir no ranking.* |

|  |
| --- |
| **Regras:**  *As regras definem os limites e as condições do mundo, garantindo que o desafio seja justo, compreensível e recompensador.*  *Foco no Desafio Atual:*  *O jogador só pode interagir com os objetos e mecanismos que pertencem ao puzzle ativo. Outros elementos do cenário ficam inativos. O labirinto exige concentração total no problema à sua frente.*  *A Solução é a Chave:*  *A regra de progressão fundamental: um caminho, porta ou portal só é liberado após a solução correta do puzzle associado. O sucesso é sempre comunicado de forma clara através de feedback visual e sonoro (ex: uma porta se abrindo, uma melodia de sucesso).*  *Consequências do Erro:*  *Erros não são punidos severamente, mas têm consequências lógicas para manter o desafio. Em geral, uma ação incorreta simplesmente não produz resultado. Em puzzles sequenciais, um erro pode reiniciar o desafio (ex: a sequência de luzes se apaga), forçando o jogador a tentar novamente.*  *(Opcional - Modo Difícil) Uma regra para jogadores avançados pode limitar o número de tentativas em certos puzzles, adicionando uma camada extra de tensão.*  *Leis Únicas de Cada Puzzle:*  *Cada um dos 9 desafios é governado por um conjunto próprio e único de regras (ex: na "Torre de Hanói", um disco maior não pode ser colocado sobre um menor). Essas regras específicas são apresentadas ao jogador de forma visual ou textual no início de cada desafio para garantir clareza.* |

|  |
| --- |
| **Interface**  *A interface do Labirinto dos Desafios será projetada para ser minimalista, intuitiva e imersiva, mantendo o jogador focado nos puzzles sem distrações desnecessárias. A tela de abertura e o menu principal terão um design limpo, com o título do jogo em destaque sobre uma arte de fundo que evoca o mistério do labirinto — talvez mostrando uma entrada enigmática ou um vislumbre de um dos desafios internos, acompanhados por uma música ambiente sutil e intrigante. As opções do menu incluirão: "Novo Jogo", que inicia uma nova partida e solicita um apelido do jogador (usado no ranking e possivelmente mencionado pelo Guardião); "Carregar Jogo", habilitado apenas quando houver progresso salvo, direcionando para uma tela de seleção simples; "Ranking", que exibirá os cinco melhores jogadores com base em critérios como tempo e número de tentativas; "Opções", que leva ao menu de configurações; "Sobre", onde estarão os créditos e um e-mail de contato; e "Sair", para fechar o jogo.*  *Durante o jogo, o HUD será mínimo e contextual, com a maior parte da tela dedicada à visualização do puzzle e do ambiente. Um pequeno ícone discreto, como uma engrenagem ou símbolo de pausa, ficará em um canto da tela para acessar o Menu de Pausa. Os elementos interativos dos desafios terão um leve destaque visual (como brilho sutil ou contorno) quando o cursor ou toque passar sobre eles, indicando interatividade. Se o sistema de dicas estiver ativo e o jogador ficar inativo por um tempo, um pequeno ícone como um olho ou lâmpada poderá aparecer, oferecendo uma dica. Um cronômetro opcional, se ativado, será exibido discretamente, geralmente no canto superior da tela.*  *O menu de pausa, sobreposto de forma translúcida ao jogo, oferecerá as opções de retornar ao jogo, acessar as configurações, salvar manualmente (caso essa funcionalidade seja habilitada além dos checkpoints automáticos), carregar um jogo anterior ou voltar ao menu principal este último com uma confirmação caso não haja salvamento recente. No menu de opções, o jogador poderá ajustar o volume da música e dos efeitos sonoros via sliders e botões, configurar a velocidade dos textos do Guardião (rápido, normal ou lento), escolher o idioma (se aplicável) e resetar o progresso com múltiplas confirmações.*  *Por fim, algumas variações importantes de interface estão previstas: o botão "Carregar Jogo" no menu principal só será ativado quando um arquivo de save existir; e durante a apresentação das regras de um puzzle pelo Guardião, a interface de interação com o desafio poderá ser temporariamente desabilitada, garantindo total atenção do jogador à explicação.* |

|  |
| --- |
| **Fases**  *A interface do Labirinto dos Desafios será projetada com foco em uma experiência minimalista, intuitiva e imersiva, de modo a manter o jogador concentrado nos puzzles, livre de distrações desnecessárias. Logo na tela inicial, o menu principal apresentará um design limpo, com o título do jogo em destaque sobre uma arte de fundo que evoque o mistério do labirinto — como uma entrada enigmática ou um vislumbre de um dos desafios internos —, acompanhado por uma trilha sonora ambiente sutil e intrigante. As opções disponíveis nesse menu incluirão "Novo Jogo", que iniciará uma nova partida e solicitará um apelido do jogador (usado no ranking e possivelmente mencionado pelo Guardião); "Carregar Jogo", que será habilitado somente quando houver progresso salvo e levará a uma tela de seleção simples; "Ranking", exibindo os cinco melhores jogadores com base em critérios como tempo e número de tentativas; "Opções", com acesso às configurações; "Sobre", contendo créditos e um e-mail de contato; e "Sair", para encerrar o jogo.*  *Durante a jogabilidade, o HUD será mínimo e contextual, priorizando a visualização plena do ambiente e dos enigmas. Um pequeno ícone discreto, como uma engrenagem ou símbolo de pausa, ficará fixo em um canto da tela para acesso rápido ao menu de pausa. Elementos interativos nos desafios terão um leve destaque visual — como um brilho sutil ou contorno — ao serem focados pelo cursor ou toque, sinalizando sua interatividade. Caso o sistema de dicas esteja ativo e o jogador permaneça inativo por determinado tempo, um pequeno ícone (como um olho ou lâmpada) poderá surgir, oferecendo uma pista. Além disso, se o cronômetro estiver ativado, será exibido discretamente, geralmente no canto superior da tela, sem interferir na imersão.*  *O menu de pausa será sobreposto de forma translúcida ao jogo e trará as opções de continuar, acessar configurações, salvar manualmente (se essa função for habilitada além dos checkpoints automáticos), carregar outro jogo ou retornar ao menu principal — com confirmação adicional caso não haja salvamento recente. No menu de opções, o jogador poderá ajustar volumes da trilha e dos efeitos sonoros por meio de sliders ou botões, configurar a velocidade dos textos exibidos pelo Guardião (rápido, normal ou lento), escolher o idioma (se houver suporte multilíngue) e redefinir o progresso completo do jogo, com múltiplas confirmações para evitar exclusões acidentais.*  *Estrutura das Fases*  *O jogo será dividido em três grandes fases, com progressão gradual de dificuldade. A cada nova etapa, o nível de complexidade dos desafios aumenta, assim como o grau de raciocínio exigido do jogador. Cada fase contará com ambientações únicas, reforçadas por variações visuais e sonoras.*  *Primeira Fase – Introdução aos Desafios*  *Nesta fase inicial, o jogador é introduzido aos conceitos básicos do jogo. Os desafios são simples e intuitivos, servindo como tutoriais interativos para as principais mecânicas.*   * *Puzzle das Formas (Canto Superior Esquerdo)*   *Encaixe de triângulo, bola e quadrado nos respectivos moldes.*  *Tipo: Correspondência visual.*   * *Puzzle de Rotação (Canto Superior Direito)*   *Um objeto (como um carrinho) precisa ser girado para coincidir com a orientação de uma seta.*  *Tipo: Orientação espacial.*   * *Ordem Numérica*   *Números aparecem no chão em sequência e devem ser lembrados e reproduzidos.*  *Tipo: Memória sequencial.*  *Protótipo:*  *Segunda Fase – Aumentando a Dificuldade*  *Com as bases já compreendidas, esta fase apresenta desafios mais elaborados, com múltiplas variáveis e maior exigência lógica.*   * *Sequência de Formas (Grade de Encaixe)*   *Organização de bolas, quadrados e triângulos em linhas simétricas.*  *Tipo: Lógica e padrão.*   * *Quebra-Cabeça da Janela*   *Montagem de fragmentos de vidro para formar uma imagem oculta.*  *Tipo: Montagem visual.*   * *Conexão de Cores (Painel com Pinos)*   *Associação de pinos coloridos com objetos da mesma cor espalhados no ambiente.*  *Tipo: Associação lógica e percepção.*  *Protótipo:*    *Terceira Fase – Desafios Avançados*  *Nesta fase final, os puzzles demandam raciocínio avançado, planejamento e múltiplas etapas. Alguns erros podem gerar penalidades como reinício do puzzle.*   * *Torre de Hanói*   *Deslocamento de peças entre pinos, respeitando a hierarquia de tamanhos.*  *Tipo: Puzzle clássico de estratégia.*   * *Puzzle das Sombras*   *O jogador deve posicionar corretamente três formas tridimensionais (como um bloco retangular, um cone e um anel) sobre uma plataforma iluminada, de modo que a sombra projetada na parede forme uma imagem específica — por exemplo, a silhueta de uma chave ou símbolo.*  *Tipo: Percepção espacial e manipulação visual reversa.*   * *Puzzle das Cordas*   *Desatar cordões presos em pinos, respeitando limites de movimentação.*  *Tipo: Espaço e raciocínio estratégico.*  *Protótipo:*    *Ao resolver o último puzzle, o jogo chega ao seu clímax. Pode haver uma pequena cena final, com uma mensagem do Guardião revelando um "segredo" do labirinto ou conduzindo o jogador à "saída". Em seguida, a tela de vitória e os créditos são exibidos, encerrando a experiência de forma memorável.* |

|  |
| --- |
| **Análise competitiva:**  *Entre os principais jogos similares que podem ser usados como referência, destacam-se:*  *The Room (Série da Fireproof Games):*  *Pontos Fortes: Puzzles táteis incrivelmente satisfatórios; atmosfera de mistério densa e imersiva; design visual e sonoro de alta qualidade; progressão de dificuldade bem equilibrada dentro de cada "caixa" de puzzle; narrativa sutil que se desvenda.*  *Ideias para Reaproveitar: O sentimento de manipulação física dos objetos; a criação de uma atmosfera envolvente através de som e visuais; a satisfação ao descobrir um mecanismo oculto.*    *The Witness (Thekla, Inc.):*  *Pontos Fortes: Design de puzzles extremamente inteligente baseado em uma mecânica central (desenhar linhas) que evolui com regras complexas e interconectadas; mundo aberto que permite ao jogador abordar puzzles em diferentes ordens (embora com uma progressão lógica); aprendizado de regras de forma orgânica, sem tutoriais explícitos; forte apelo à inteligência e observação do jogador.*  *Ideias para Reaproveitar: A ideia de que as regras de um puzzle podem ser aprendidas pela observação e experimentação (embora nosso jogo tenha explicações do Guardião, alguns elementos podem ser descobertos); a satisfação de entender uma nova regra ou uma nova combinação de regras.*    *Portal 2 (Valve):*  *Pontos Fortes: Mecânica de puzzle única e genial (portal gun) com uma curva de aprendizado perfeita; design de níveis brilhante que explora todas as facetas da mecânica principal; narrativa forte com personagens memoráveis e humor; introdução gradual de novos elementos que interagem com a mecânica principal.*  *Ideias para Reaproveitar: A forma como uma mecânica central pode ser explorada de múltiplas maneiras criativas; a importância de um bom design de nível que guia o jogador naturalmente para a solução; a introdução progressiva de complexidade.* |