

TRÊS PORTAS

1. Narrativa:

Esse jogo é a história de **PLAYER***, o/a **PLAYER** era muito conhecido por sua vizinhança, e amigável com todos, gostava muito caminhar a noite rotineiramente, até que em um fatídico dia, ele resolveu sair para sua caminhada e acabou encontrando um de seus amigos, Serapião, um garoto bem invejoso em segredo, ele ofereceu uma certa substância ao/a **PLAYER**, que como esperado aceitou o presente, essa é a última lembrança que **PLAYER** tem em sua memória, agora ele/ela encontra-se em um quarto escuro com apenas 3 Portas, e depende de sua ajuda para descobrir a verdade, sobre sua noite.

*: Player é o nome que o usuário irá digitar.

2. Objetivos:

O objetivo do nosso jogo é testar em sua plenitude a capacidade de raciocínio lógico do usuário junto com sua capacidade de memorização, e assumir um parâmetro da capacidade do mesmo de resolver “puzzles” diversos, todos os objetivos serão cumpridos por meio dos **DESAFIOS**, que serão descritos posteriormente.

3. Regras:

Em todo nível, o usuário tem que optar entre 3 portas conforme uma pergunta que irá induzir a porta correta, estipularemos 35 níveis para vencer o jogo, a cada cerca de 7 níveis o usuário irá se deparar com um “puzzle”, que apenas vencendo-o, será disponibilizado a próxima fase, e a cada “puzzle” o jogador terá uma pista do que ocorreu em sua “grande noite”, ao final do jogo o/a **PLAYER** terá algumas portas para finalmente descobrir qual foi o paradeiro de sua noite, fica de maneira clara estipulado que qualquer resposta errada, faz com que o/a **PLAYER** perca o jogo.

4. Desafios:

Os desafios serão condizentes aos objetivos, primeiramente o raciocínio lógico será testado pela capacidade do usuário de associar a resposta da pergunta a porta correta, a cada um número randômico de portas poderá perguntar qual a resposta de algum nível anterior, assim testando a memória do jogador, e por fim temos os “puzzles”, a dificuldade desses irão depender da pontuação atual do usuário, mais fáceis ou mais difíceis.

5. Pontuação:

Normalmente cada porta correta vale 1 ponto em sua pontuação, e temos alguns modificadores, primeiramente os níveis antes dos “puzzles” irão modificar a pontuação da seguinte forma, você terá sempre 3 opções escondidas atrás de cada porta, a primeira é manter sua pontuação, caso esteja com 10 pontos, continua com os mesmos 10 pontos, a segunda é diminuir pela metade seus pontos e por último multiplicar sua pontuação por 1,5.

6. Mentis Criativas:

Sound Designers, Designer, Programadores, Roteiristas:

Gabriel de Jesus Dantas & Vitor Lopes Fabris (Cristo e Treme-terra)