**Manual Jogo Enigmária**

**Instruções iniciais** – A movimentação do jogo se baseia na utilização das setinhas, para gerar interação com objetos ou NPC’s é necessária a utilização da barra de Espaço, e você também pode utilizar o Shift para fazer o personagem correr.

**Historia** – A historia se baseia em uma família composta por Diane (mãe), Carl (pai) e Liz (filha/protagonista). Onde o pai os abandona e sai de casa largando-as sem comida, dinheiro e sem renda. Para tirar sua família da pobreza Liz sai em uma pequena aventura em busca de salvar a si e sua mãe.

Em sua aventura ele descobre uma Dungeon repleta de desafios lógicos que, em seu final possui um tesouro que à tirará da pobreza

**Puzzles** – Os desafios se baseiam em:

* **Puzzle um:** Empurrar pedras de forma lógica, com o objetivo de ser possível passar pela sala.
* **Puzzle dois:** Um labirinto que seu objetivo é chegar no final em menos de 20 segundos
* **Puzzle três:** Puzzle de ativação, onde seu objetivo é deixar todas as espirais verdes, porem quando você interage novamente com elas, as mesmas ficam azuis e será necessário pressionar o botão para reiniciar o puzzle.
* **Puzzle quatro:** Empurrar pedras de forma lógica porem, dessa vez com o objetivo de colocar-la em determinados locais.
* **Puzzle cinco:** Caminho de gelo, onde você escorrega e seu objetivo é passar por todo o caminho escorregadio.
* **Puzzle seis:** Por fim um enigma de raciocínio mental, onde você deve resolver dois enigmas compostos de: enigmas de portas onde cada porta tem uma condição e você deve descobrir qual é a certa; e charadas onde você deve descobrir quais são as letras. Após resolver os 2 enigmas, você recebera uma senha, que será colocada em uma porta, e após isso você terá chego ao final da Masmorra.

**Mais sobre** – A idéia do jogo surgiu a partir de uma conversa dos integrantes sobre o tema, tivemos a idéia inicial de um jogo que seria baseado em imagens estáticas que evoluiu até termos a idéia da utilização de uma Engine personalizada para a criação do jogo, que viria a ser o RPG MAKER MV.

**Objetivo dentro do jogo** – O seu objetivo no jogo é passar por todos os desafios da Dungeon e ao seu fim, levar o tesouro para casa.