



CORRIDA REAL DO SABER

Versão: 3.0 (Revisão Pós-Implementação Final)

Data da Última Atualização: 07/07/2025

Produto Educacional

José Tarcísio Franco de Camargo

Estéfano Vizconde Veraszto

Laboratório de Tecnologias e Inclusão,
Departamento de Ciências da Natureza,
Matemática e Educação da Universidade
Federal de São Carlos, Campus Araras.

O presente trabalho foi realizado com apoio
da Coordenação de Aperfeiçoamento de
Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) -
Código de Financiamento 001.

Game Design Document:

CORRIDA REAL DO SABER

JOSÉ TARCÍSIO FRANCO DE CAMARGO

Universidade Federal de São Carlos, Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências e Matemática,
Laboratório de Tecnologias e Inclusão
jtfc67@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2847-3910>

ESTÉFANO VIZCONDE VERASZTO

Universidade Federal de São Carlos (UFSCar Araras), Programa de Pós-graduação em Educação em
Ciências e Matemática, Laboratório de Tecnologias e Inclusão
estefanovv@ufscar.br

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4029-4803>

Versão: 3.0 (Revisão Pós-Implementação Final)

Data da Última Atualização: 07/07/2025



Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Apoio



Corrida Real do Saber

Resumo

A Corrida Real do Saber (versão 3.0) é um jogo educacional multiplayer desenvolvido para estudantes do Ensino Fundamental (6 a 12 anos), com o objetivo de promover a aprendizagem e revisão de conteúdos de múltiplas disciplinas por meio de uma experiência gamificada, estratégica e competitiva. Estruturado na engine LÖVE 2D com arquitetura cliente-servidor e funcionamento em rede local (LAN), o jogo propõe uma corrida em um labirinto cujo avanço depende da resposta correta a um questionário personalizável, definido previamente pelo professor, integrando conhecimento conceitual, tomada de decisão e interação tática em um ambiente lúdico e dinâmico.

Fundamentado nos pilares de aprendizagem personalizável, competição estratégica e controle pedagógico, o sistema transforma cada tentativa de movimento em um desafio cognitivo, no qual a resposta correta permite o avanço do avatar em direção ao castelo central. Diferentemente de um modelo exclusivamente baseado em velocidade, a mecânica incorpora elementos estratégicos como poções de movimento livre, teias paralisantes e feitiços de interação entre jogadores, ampliando a dimensão decisória da experiência e incentivando planejamento, gestão de recursos e consciência situacional.

O professor, denominado “Mestre Real”, dispõe de recursos que permitem validar e utilizar um arquivo de questões customizado, configurar o tamanho do labirinto, acompanhar o progresso dos alunos em tempo real, pausar ou encerrar partidas e enviar mensagens durante o jogo. Além disso, o sistema gera automaticamente relatórios individuais detalhados em arquivos de log, registrando perguntas apresentadas, respostas fornecidas, acertos, erros e desempenho final, possibilitando análise pedagógica sistematizada e acompanhamento formativo do processo de aprendizagem.

Ao integrar personalização de conteúdo, estratégia competitiva, monitoramento docente e geração estruturada de dados, a Corrida Real do Saber consolida-se como um produto educacional que articula ludicidade, intencionalidade pedagógica e avaliação formativa em um contexto de aprendizagem ativa, interativa e controlável.

Palavras-chave

Jogos educacionais; Aprendizagem personalizada; Estratégias pedagógicas; Avaliação formativa.



Tópico 1 - Visão Geral e Pilares de Design

1.1. Título do Jogo

Corrida Real do Saber

1.2. Logline

Um jogo educacional multiplayer onde conhecimento, estratégia e um pouco de astúcia determinam o vencedor em uma competição real pelo castelo do reino.

1.3. Gênero

Educacional, Puzzle, Estratégia, Multiplayer Competitivo.

1.4. Plataforma

PC (Windows, macOS, Linux) via LÖVE 2D, com arquitetura cliente-servidor para jogo em rede local (LAN).

1.5. Público-Alvo

- **Primário:** Alunos do ensino fundamental (6-12 anos) que necessitam de uma forma engajante para praticar e revisar conteúdo de múltiplas disciplinas.
- **Secundário:** Professores e educadores que buscam uma ferramenta interativa, gamificada, personalizável e gerenciável para engajar turmas e extrair relatórios de desempenho detalhados.

1.6. Pilares de Design (Design Pillars)

- **1. Aprendizado Personalizável:** O núcleo do jogo é o conteúdo fornecido pelo professor através de um questionário personalizável. A prática do conteúdo é a chave para o progresso.
- **2. Competição Estratégica:** A vitória não depende apenas da velocidade de resposta. O uso inteligente de itens (Poções e Feitiços) e a navegação cuidadosa



para evitar obstáculos (Teias) adicionam uma camada profunda de estratégia, recompensando tanto o conhecimento quanto a tomada de decisão.

- **3. Controle e Análise do Professor:** O “Mestre Real” (professor) tem controle total sobre a experiência: define o conteúdo, o tamanho do tabuleiro, monitora a partida em tempo real e, crucialmente, extrai dados valiosos para análise pedagógica.



Tópico 2 - Gameplay Detalhado

2.1. O Loop de Gameplay Central (Core Loop)

O ciclo de jogo para o aluno é uma sequência de decisões táticas:

1. **Analisar e Decidir:** O jogador observa o tabuleiro, a posição dos oponentes, dos itens e dos obstáculos.
2. **Tentar Mover:** O jogador usa as teclas de seta (↑, ↓, ←, →) para indicar a direção desejada.
3. **Superar o Desafio:**
 - **Movimento Normal:** Uma pergunta do questionário é apresentada. O jogador responde usando as teclas A, B, C ou D.
 - **Movimento Livre:** Se o jogador está sob o efeito de uma Poção ou alcançou o “Domínio do Questionário”, ele se move sem perguntas.
4. **Avançar e Colher Consequências:**
 - **Acerto / Movimento Livre:** O avatar avança para a casa desejada. Ao chegar, o jogador pode coletar um item (Poção, Feitiço) ou ser pego por um obstáculo (Teia).
 - **Erro:** O avatar permanece no lugar, pronto para uma nova tentativa.

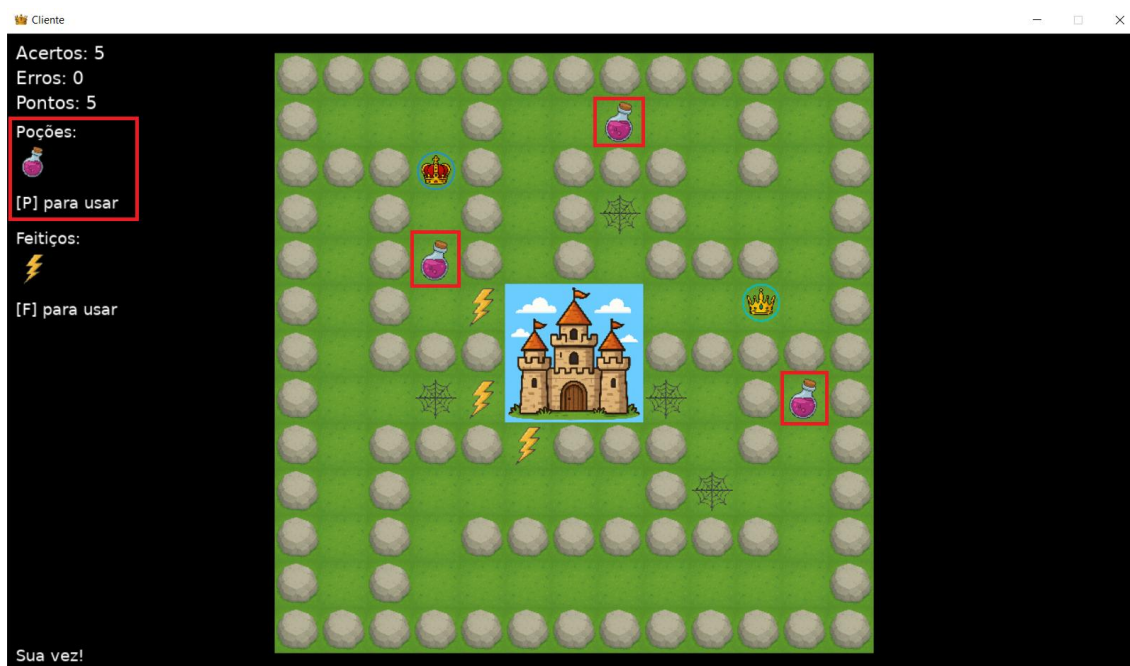
2.2. Itens Colecionáveis e Obstáculos

O labirinto é populado com itens que alteram a dinâmica do jogo. A quantidade de cada item varia com o tamanho do labirinto (Pequeno, Médio, Grande).

2.2.1. A Poção de Velocidade (Power-up)

- **Aparência:** Um frasco de poção borbulhante.





- **Função:** Um item de uso único que concede movimento livre.
- **Coleta:** O jogador a coleta ao mover-se para sua casa. O som de “caixa registradora” (cash.wav) é ouvido pelo jogador que coletou.
- **Uso:** O jogador pressiona a tecla **[P]** para ativá-la. O som de “caixa registradora” (cash.wav) é ouvido por todos, alertando sobre o uso do poder.
- **Efeito:** O jogador pode se mover um número pré-definido de casas (3, 6, ou 9, dependendo do tamanho do labirinto) sem responder a perguntas. O som de movimento especial (plim.wav) toca a cada passo.



2.2.2. A Teia de Aranha (Obstáculo)

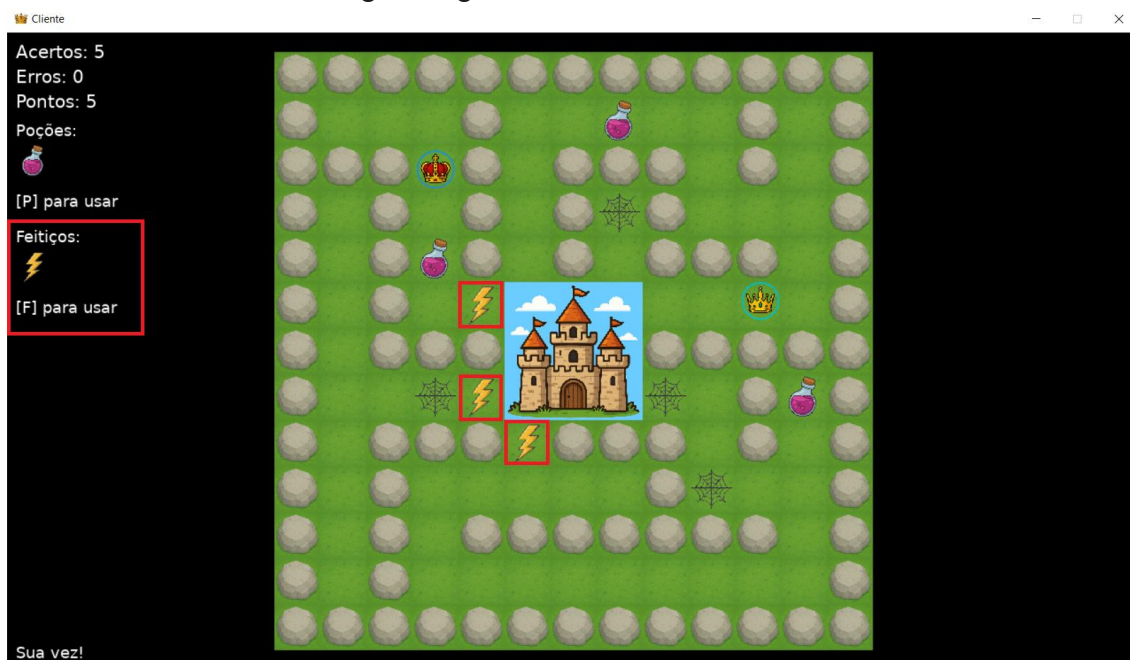
- **Aparência:** Uma teia de aranha densa e pegajosa.



- **Função:** Uma armadilha estática que paralisa o jogador.
- **Efeito:** Ao mover-se para uma casa com uma teia, o jogador fica **paralisado por 30 segundos**. O som de grito (aaahhh.wav) é tocado.
- **Feedback:** Um cronômetro de contagem regressiva aparece na parte inferior da tela do jogador afetado, mostrando o tempo restante de paralisia. Durante este tempo, todas as ações de jogo são bloqueadas. A teia desaparece do mapa após ser ativada.

2.2.3. O Feitiço Paralisante (Ataque PvP)

- **Aparência:** Um raio de energia mágica.



- **Função:** Um item de ataque que permite ao jogador paralisar oponentes à distância.
- **Coleta:** Coletado ao mover-se para sua casa. O som de trovão (thunder.wav) é ouvido por **todos os jogadores**, criando um alerta global. Este som tem prioridade sobre os sons de acerto ou movimento.
- **Uso (Processo de 2 etapas):**
 1. O jogador pressiona a tecla **[F]**. Um som de trovão (thunder.wav) é ouvido por todos. O jogador entra no “Modo de Mira”.
 2. O jogador imediatamente pressiona uma **tecla de seta** (↑, ↓, ←, →) para lançar o feitiço naquela direção.
- **Efeito:**
 - Uma animação do feitiço viaja em linha reta a partir do jogador, na direção escolhida.
 - Qualquer oponente no caminho do projétil é atingido e fica **paralisado por 30 segundos** (mesmo efeito da teia).
 - O projétil continua sua trajetória até sair da tela, podendo atingir múltiplos alvos.

2.3. Regras de Jogo Especiais

2.3.1. Domínio do Questionário

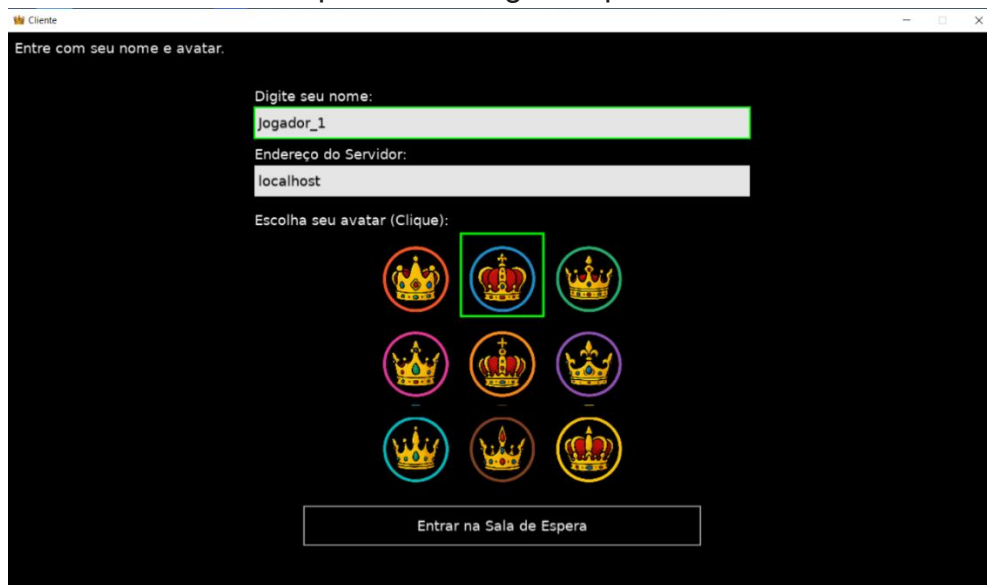
- **Condição:** Um jogador alcança o “Domínio” quando responde corretamente a **todas as perguntas únicas** do arquivo `questoes.txt`.
- **Recompensa:** O jogador não precisa mais responder a perguntas para se mover. Ele ganha movimento livre pelo resto da partida.
- **Feedback:** Uma mensagem informa o jogador sobre sua conquista. O som de movimento especial (`plim.wav`) toca a cada passo, da mesma forma que no modo poção.
- **Limitação:** O jogador ainda está vulnerável a Teias e Feitiços inimigos.

2.4. Fluxo de Jogo Completo (Game Flow)

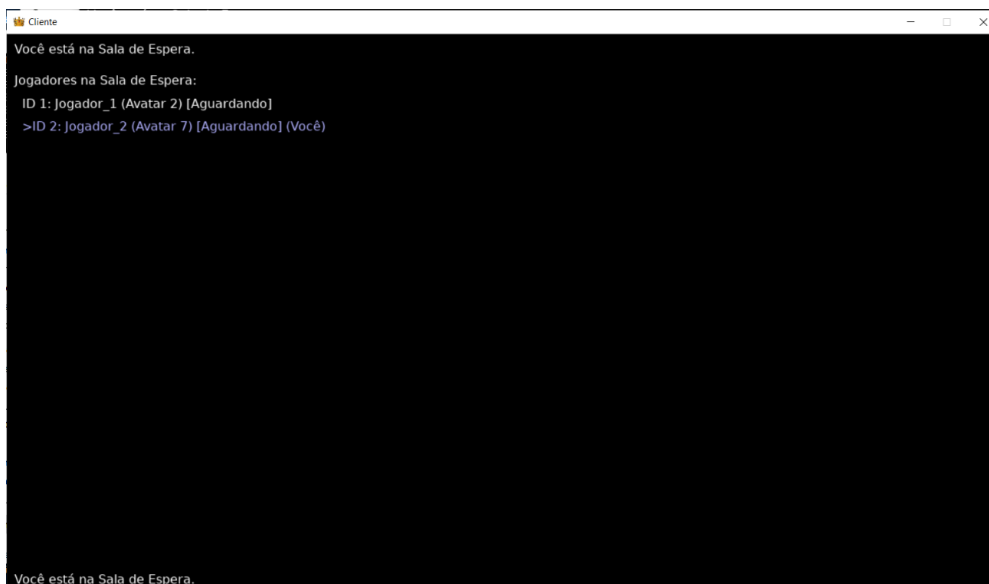
1. **Preparação (Professor):** Inicia o servidor, valida o `questoes.txt`, abre a sala e informa o IP aos alunos.



2. **Conexão (Aluno):** Insere nome, IP do servidor, escolhe um avatar único e entra no lobby. Em caso de falha de registro (avatar em uso), o aluno permanece conectado e pode tentar novamente sem perder seu lugar ou pular o ID.



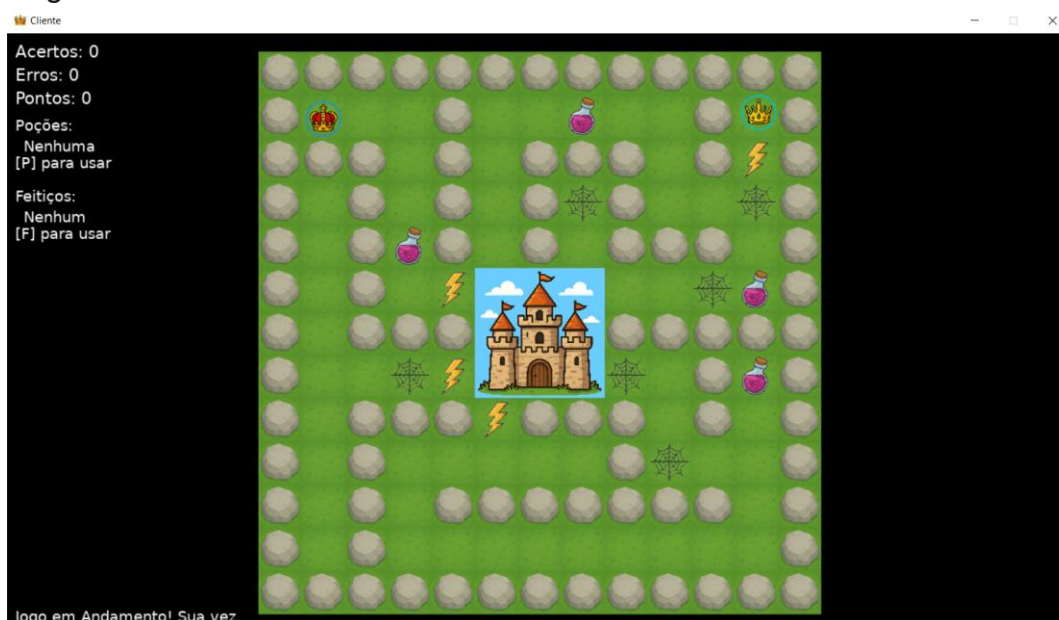
3. **Lobby (Sala de Espera):** Local onde o aluno espera o início da partida. Antes do início da partida o professor deve selecionar o **Tamanho do Labirinto** (Pequeno, Médio, Grande). A dificuldade das questões é inerente ao arquivo `questoes.txt`.



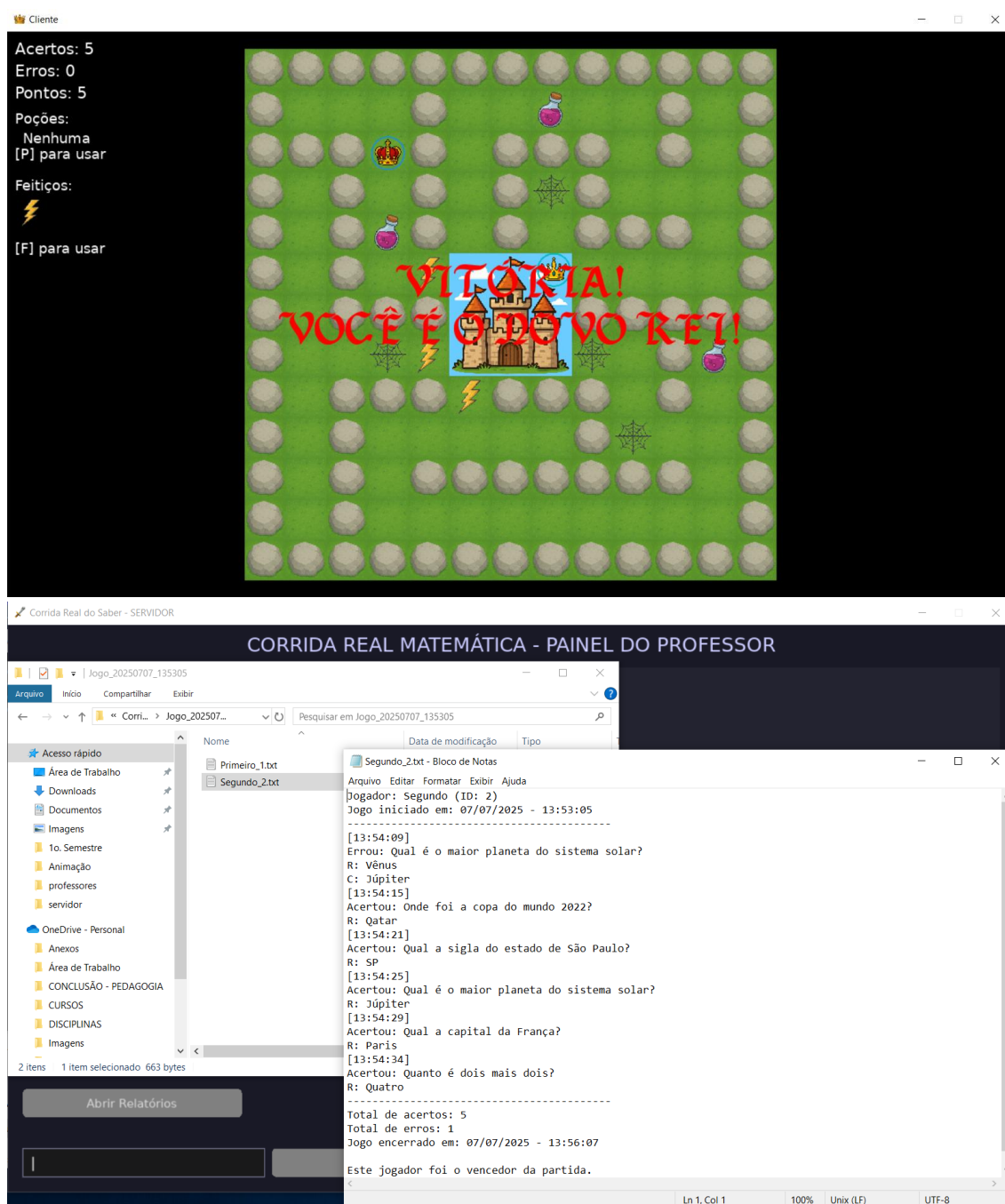
4. **Início da Partida:** O professor clica em “Iniciar”. A animação de introdução é exibida. O servidor gera o labirinto e distribui jogadores, poções, teias e feitiços. O professor pode acompanhar o andamento da partida através da tela do servidor.



5. **A Corrida:** Os jogadores executam o *Core Loop*, usando itens e evitando obstáculos para chegar ao centro.

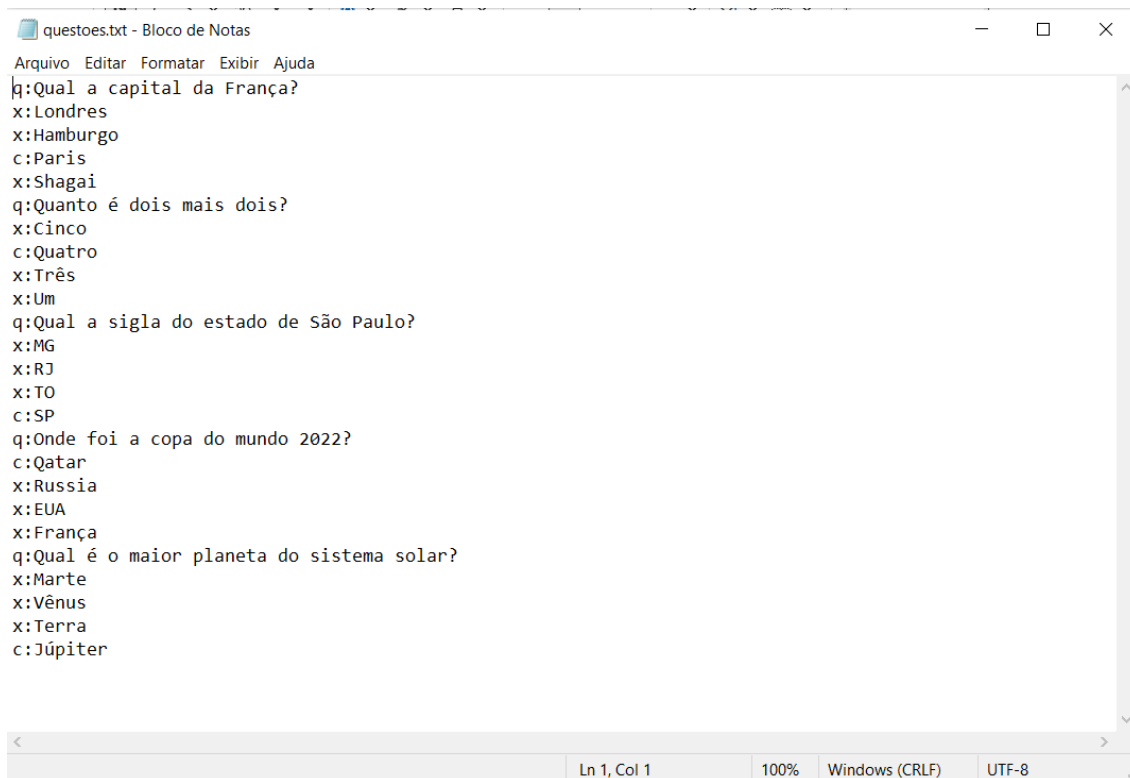


6. **Fim de Jogo e Coroação:** O primeiro jogador a alcançar a área do castelo vence. Uma mensagem de vitória é exibida para todos e os relatórios de desempenho são finalizados.



2.5. O Questionário (questoes.txt)

- **Formato:** O conteúdo do jogo é definido por um arquivo `questoes.txt` com um formato simples: `q:` para enunciado, `c:` para resposta correta, e `x:` para incorreta.



```
questoes.txt - Bloco de Notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
q:Qual a capital da França?
x:Londres
x:Hamburgo
c:Paris
x:Shagai
q:Quanto é dois mais dois?
x:Cinco
c:Quatro
x:Três
x:Um
q:Qual a sigla do estado de São Paulo?
x:MG
x:RJ
x:TO
c:SP
q:Onde foi a copa do mundo 2022?
c:Qatar
x:Russia
x:EUA
x:França
q:Qual é o maior planeta do sistema solar?
x:Marte
x:Vênus
x:Terra
c:Júpiter

Ln 1, Col 1    100%    Windows (CRLF)    UTF-8
```

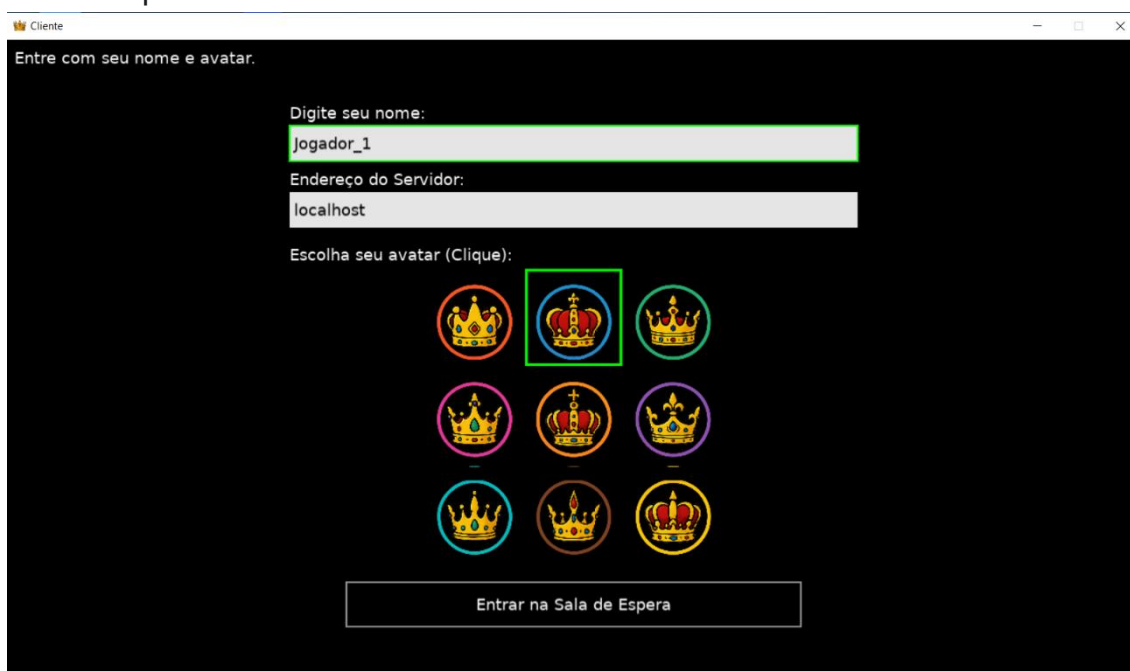
- **Validação:** O servidor realiza uma validação rigorosa no início, verificando a existência do arquivo, se não está vazio, e se cada questão tem exatamente uma alternativa correta e quatro alternativas no total. Qualquer inconsistência impede o início do jogo e informa o professor sobre o erro.
- **Apresentação:** As alternativas são sempre embaralhadas antes de serem mostradas ao jogador.



Tópico 3 - Interface e Experiência do Usuário (UI/UX)

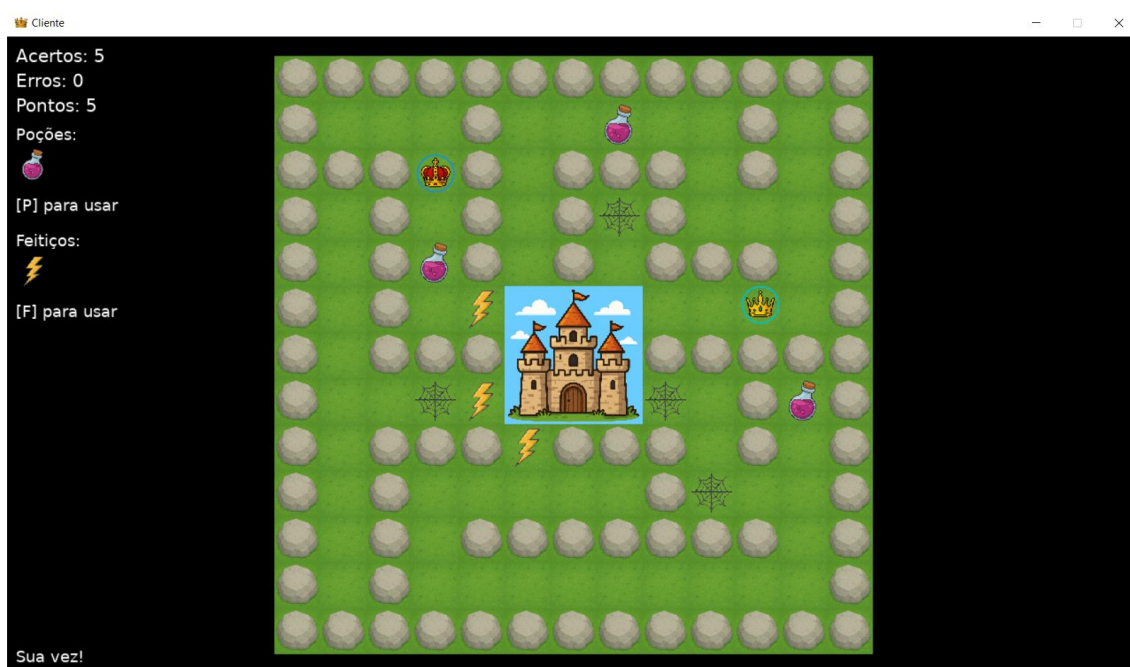
3.1. Interface do Jogador (Cliente)

- **Resolução:** 1280x720.
- **Telas Principais:**
 1. **Tela de Login e Seleção:** Layout limpo com campos para Nome e Endereço do Servidor, grade de avatares com feedback visual para seleção e indisponibilidade.



2. Tela de Jogo (HUD):

- **Visão do Jogo:** Visão de cima (top-down) do labirinto, mostrando avatares, itens (poções, feitiços) e obstáculos (teias).
- **Painel de Status (Esquerda):** Exibe Acertos/Erros, o inventário de Poções e Feitiços, e instruções de uso ([P] e [F]).

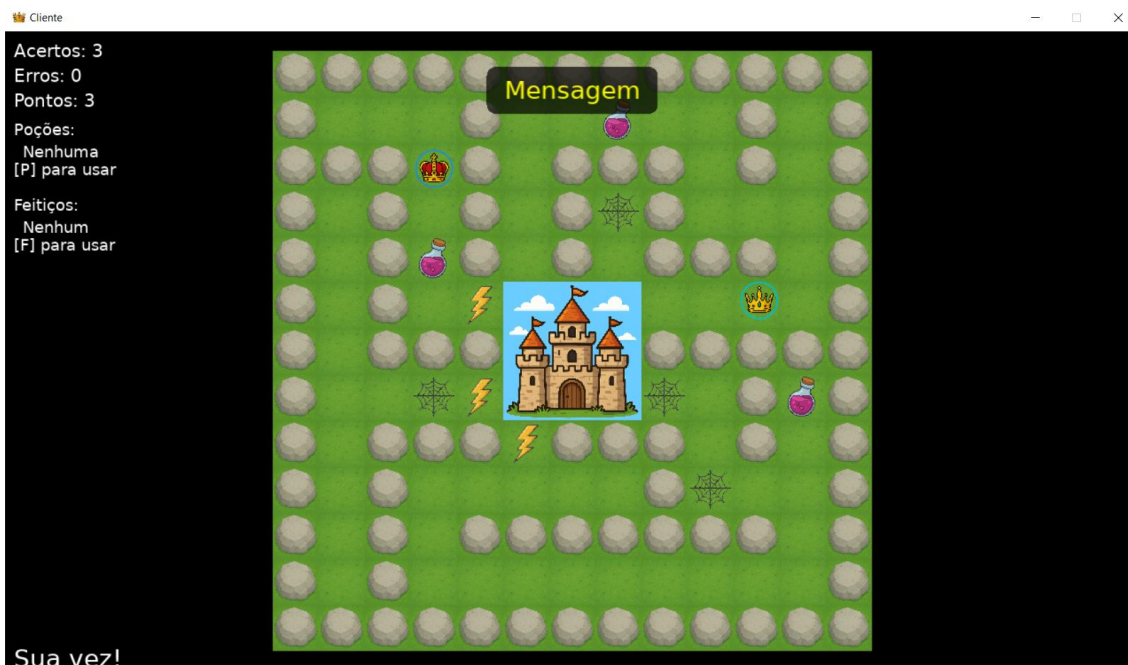


- **Pop-up de Pergunta:** Caixa de diálogo centralizada para perguntas de múltipla escolha.



3. Feedback Visual de Status:

- **Mensagens do Professor:** Banner estilizado no topo da tela.



- **Timer de Paralisia:** Banner avermelhado na parte inferior da tela, com contagem regressiva.



3.2. Controles (Teclado)

- **Setas** (↑, ↓, ←, →): Tentar mover ou mirar/lançar um feitiço.
- **Teclas A, B, C, D**: Responder as perguntas.
- **Tecla P**: Usar uma Poção.
- **Tecla F**: Entrar no modo de mira para usar um Feitiço.
- **Barra de Espaço**: Pular a animação de introdução.

3.3. Interface do Professor (Servidor)

- **Layout**: Painel de controle à esquerda e visão do jogo à direita.



- **Funcionalidades:**

- **Controle da Partida**: Abrir/Fechar Sala, Iniciar/Pausar/Encerrar.
- **Configuração**: Selecionar o Tamanho do Labirinto (o que também define a quantidade de itens e obstáculos).
- **Monitoramento**: Ver a posição de todos os jogadores em tempo real.
- **Comunicação**: Enviar mensagens de broadcast.
- **Análise**: Abrir a pasta de relatórios.



Tópico 4 - Arte e Áudio

4.1. Direção de Arte

O estilo de “jardim real mágico” apresenta elementos que se encaixam na fantasia.

- **Itens:** Poções, Teias e Feitiços são representados por ícones claros e distintos.
- **Animação:** O projétil do feitiço é uma animação simples, mas eficaz, que viaja pela tela.

4.2. Áudio e Efeitos Sonoros (SFX)

O áudio é crucial para o feedback imediato e para a consciência situacional.

- **Música de Fundo:** Seleccionadas de acordo com a temática do jogo.
- **Efeitos Sonoros:**
 - tada.wav: Resposta correta (se não levar a uma armadilha ou item).
 - aaah.wav: Resposta incorreta.
 - ouch.wav: Colisão com parede.
 - bleep.wav: Movimento normal bem-sucedido.
 - plim.wav: Movimento bem-sucedido durante o modo Poção ou Domínio.
 - cash.wav: Coleta de Poção ou uso de Poção via tecla [P].
 - aaahhh.wav: Cair em uma armadilha de Teia.
 - thunder.wav: **Coleta ou uso** de um Feitiço (ouvido por todos).
 - mensagem.wav: Mensagem do professor.
 - aplausos.wav: Acompanha a música de vitória.



Tópico 5 - Especificações Técnicas

- **Engine:** LÖVE 2D (versão 11.x), usando a linguagem de programação Lua.
- **Arquitetura:** Modelo Cliente-Servidor. O **servidor é autoritativo**, ou seja, toda a lógica do jogo e validação de movimentos ocorre no lado do servidor para garantir consistência e prevenir trapaças. O cliente é primariamente uma interface de renderização e entrada.
- **Rede:** Comunicação via protocolo **TCP/IP**, utilizando a biblioteca **LuaSocket**. O servidor faz o "bind" no endereço **0.0.0.0** para aceitar conexões de todas as interfaces de rede (local e LAN).
- **Logging e Relatórios:** O servidor gera automaticamente relatórios de desempenho em arquivos **.txt** para cada aluno por partida, organizados em pastas com timestamp (Corridas/Jogo_YYYYMMDD_HHMMSS/).
- **Distribuição:** Os executáveis (Windows) são criados fundindo o arquivo **love.exe** com um arquivo **.love** (um **zip** contendo todo o código e assets do projeto), simplificando a distribuição.

Tópico 6 - Histórico de Versões

- **Versão 1.0 (24 de Maio de 2024):** Lançamento inicial com geração procedural de matemática e jogo em localhost.
- **Versão 2.0:**
 - **Melhoria de Rede:** Funcionalidade completa para jogar em Rede Local (LAN).
 - **UI Aprimorada:** Adição de campo de IP no cliente e exibição de IP no servidor.
 - **Correções de Bugs:** Mensagens e fontes corrigidas.
- **Versão 3.0 (Atual):**
 - **Sistema de Questionário:** Substituição da matemática procedural por um sistema de questões **.txt** customizável e com validação robusta.
 - **Adição de Power-up (Poção):** Introdução da Poção de Velocidade.
 - **Adição de Obstáculo (Teia):** Introdução da Teia de Aranha paralisante.



- **Adição de PvP (Feitiço):** Introdução do Feitiço Paralisante.
- **Nova Regra de Jogo (Domínio):** Adição da mecânica de movimento livre ao dominar o questionário.
- **Correções de Bugs Críticos:** Resolvido bug de pulo de ID e travamento do cliente no registro.
- **Polimento de Áudio:** Implementada lógica de prioridade de sons para feedback contextual.



Manual do Professor

Corrida Real do Saber

Bem-vindo, Mestre Real! Este manual irá guiá-lo através de todas as funcionalidades da “**Corrida Real do Saber**”, uma ferramenta projetada para transformar a prática de qualquer disciplina em uma competição divertida, estratégica e engajante.

1. Visão Geral

A “Corrida Real do Saber” é um jogo de tabuleiro virtual onde até 4 alunos competem para chegar primeiro a um castelo no centro de um labirinto. Para avançar, eles devem responder corretamente a perguntas de um questionário que **você mesmo fornecerá**. O jogo também inclui elementos estratégicos como **poções** (power-ups), **teias** (obstáculos) e **feitiços** (interação entre jogadores).

Sua função como Professor (ou Mestre Real) é **criar o desafio, iniciar, configurar, monitorar e gerenciar a partida** através do Painel de Controle.

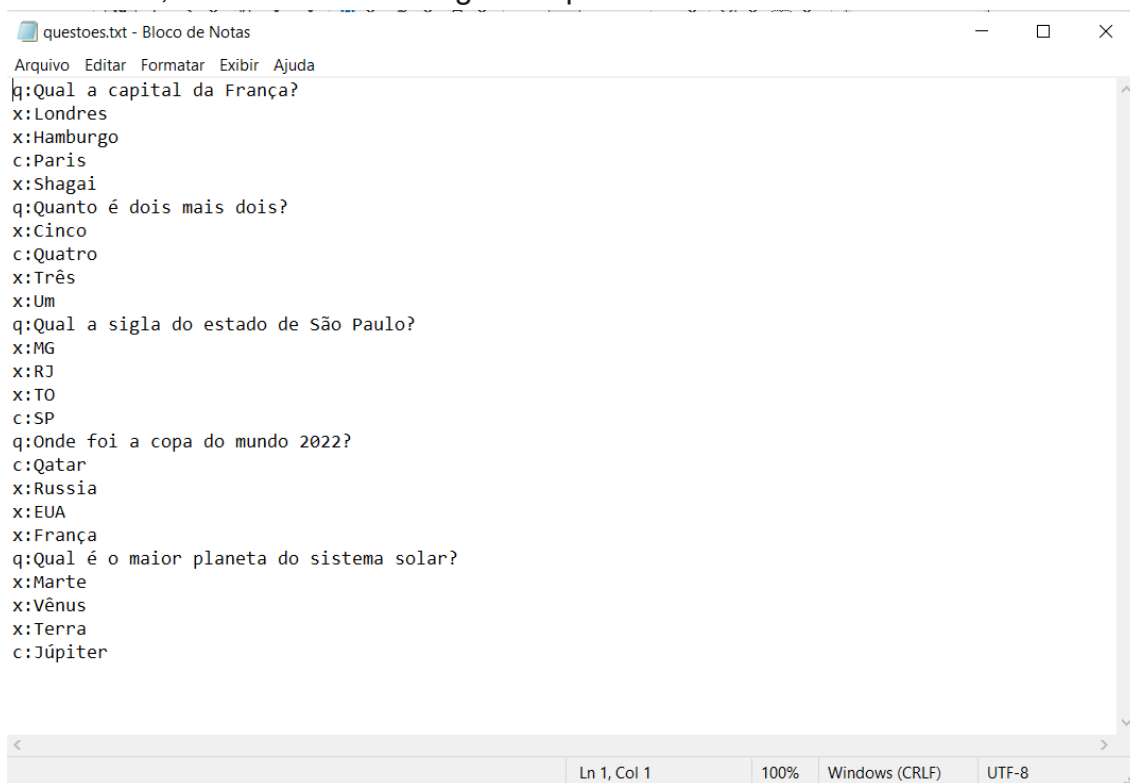
2. Antes de Iniciar: O Questionário

O coração do jogo é o seu conteúdo. Antes de executar o programa do servidor, você precisa criar um arquivo de texto chamado `questoes.txt` e colocá-lo na mesma pasta do programa executável do professor (servidor).

- **Formato do Arquivo:**
 - Cada pergunta começa com **q:** (ex: q:Qual a capital do Brasil?)
 - A pergunta deve ter **quatro alternativas**.
 - A alternativa **correta** deve começar com **c:** (ex: c:Brasília)
 - As três alternativas **incorretas** começam com **x:** (ex: x:São Paulo)



- **Validação:** O programa verificará este arquivo na inicialização. Se houver qualquer erro de formatação (perguntas com mais ou menos de 4 alternativas, sem resposta correta, etc.), será exibida uma mensagem de erro e a interface do professor não será iniciada, orientando-o a corrigir o arquivo.



```
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda
q:Qual a capital da França?
x:Londres
x:Hamburgo
c:Paris
x:Shagai
q:Quanto é dois mais dois?
x:Cinco
c:Quatro
x:Três
x:Um
q:Qual a sigla do estado de São Paulo?
x:MG
x:RJ
x:TO
c:SP
q:Onde foi a copa do mundo 2022?
c:Qatar
x:Russia
x:EUA
x:França
q:Qual é o maior planeta do sistema solar?
x:Marte
x:Vênus
x:Terra
c:Júpiter
```

Ln 1, Col 1 100% Windows (CRLF) UTF-8



3. Iniciando o Jogo: O Painel de Controle

Ao executar o programa do servidor, você verá o Painel de Controle principal. Ele é dividido em duas seções principais: à esquerda, os controles da partida; à direita, a visão do tabuleiro do jogo.



Importante: Como Permitir a Conexão dos Alunos

Para que seus alunos possam se conectar ao seu jogo, eles precisam do endereço de rede do seu computador.

- **Passo 1: Localize o Endereço IP:** No canto inferior direito da tela do seu painel, você verá a mensagem “**Peça para os alunos digitarem este IP: [seu endereço IP]**”.
- **Passo 2: Informe os Alunos:** Peça para os alunos digitarem **exatamente este número** no campo “**Endereço do Servidor**” na tela de entrada do jogo deles.



Atenção: Na primeira vez que você executar o servidor, seu sistema de segurança (Firewall) pode perguntar se você deseja permitir o acesso do programa à rede. **É crucial que você permita o acesso** para que os alunos possam se conectar.



4. Passo a Passo: Configurando e Iniciando uma Partida

O fluxo para iniciar uma nova partida é simples e segue 4 passos.

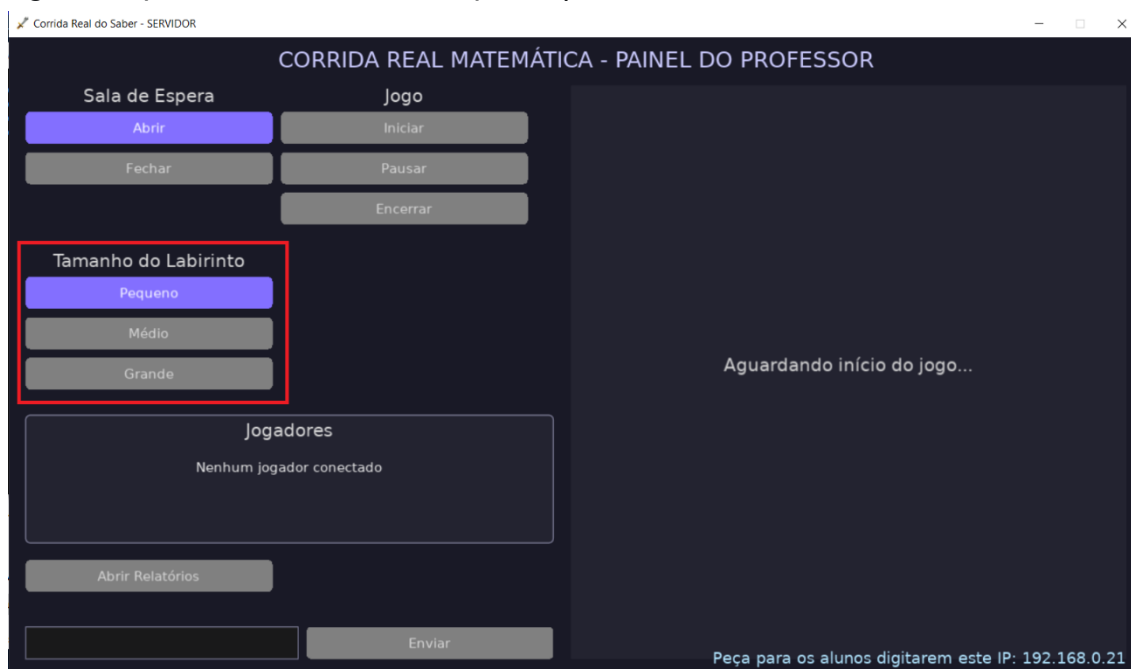
1. Abra a Sala de Espera:

Inicialmente, a sala estará fechada. Para permitir que os alunos se conectem, clique no botão “Abrir”. Ele ficará azul, indicando que a Sala de Espera está disponível.

2. Defina o Desafio:

Antes de iniciar, você só precisa definir o tamanho do campo de batalha.

- **Tamanho do Labirinto:** Escolha entre **Pequeno** (matriz 13x13), **Médio** (matriz 17x17) ou **Grande** (matriz 21x21). Um labirinto maior significa uma partida mais longa e com mais itens e obstáculos. O botão selecionado ficará azul.
- **Dificuldade das Questões:** A dificuldade é determinada pela complexidade das perguntas que você colocou no arquivo `questoes.txt`.



3. Aguarde os Jogadores:

No painel “**Jogadores**”, você verá os alunos que entraram na Sala de Espera. A lista mostrará o Nome, o Avatar e o Status de cada um.



4. Inicie a Corrida!

Quando houver pelo menos um jogador na sala e você tiver selecionado o Tamanho do Labirinto, o botão “Iniciar” ficará disponível.

- Clique em “Iniciar” para começar a corrida!
- A Sala de Espera será automaticamente fechada para novos ingressantes.
- A “Visão do Jogo”, no painel direito, mostrará o labirinto e a posição de cada jogador em tempo real, representada por um quadrado colorido.



5. Gerenciando a Partida

Enquanto o jogo está em andamento, você tem as seguintes opções:

- **Pausar / Retomar:** Clique no botão “Pausar” para congelar o jogo para todos os alunos. A tela deles mostrará uma mensagem de pausa. Clique novamente para retomar a partida.
- **Enviar Mensagem:** Digite uma mensagem na caixa de texto na parte inferior e clique em “Enviar”. A mensagem aparecerá no topo da tela de todos os alunos por 5



segundos. Útil para dar avisos (“A corrida termina em breve!”) ou incentivos (“Vamos lá, alunos!”).

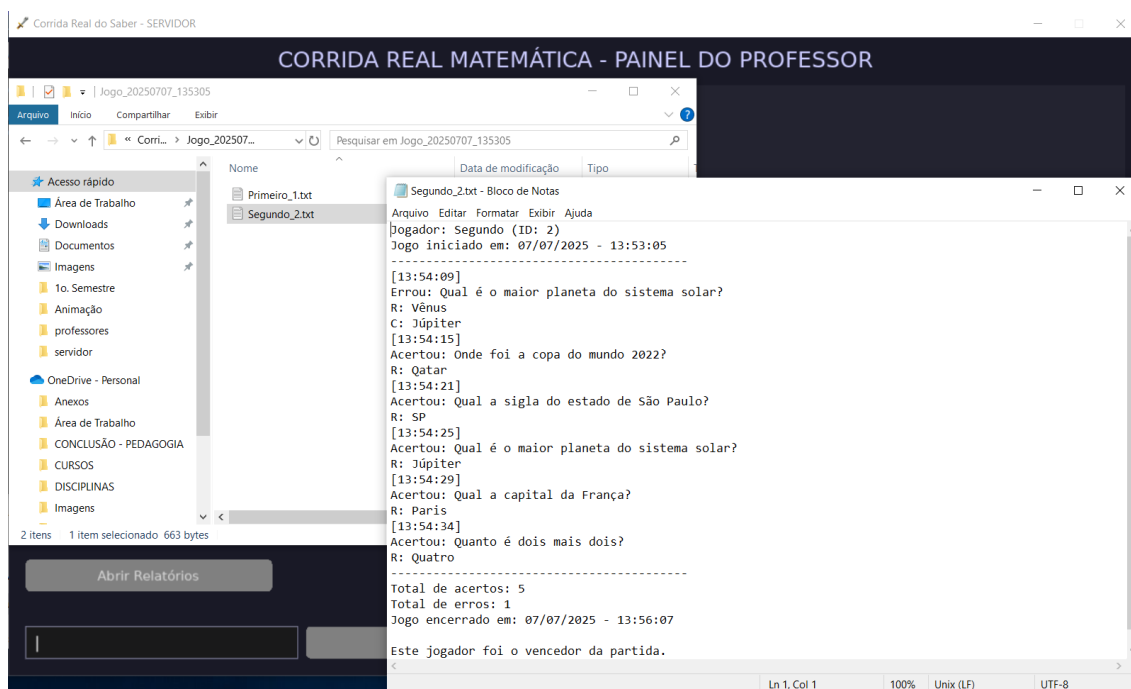
- **Encerrar:** Clique em “Encerrar” a qualquer momento para terminar a partida para todos. Isso finalizará e salvará os relatórios de desempenho.

6. Relatórios e Análise de Desempenho

A “Corrida Real do Saber” gera relatórios detalhados para cada partida, transformando o jogo em uma poderosa ferramenta de avaliação.

- **Como Funciona:** No momento em que você clica em “Iniciar”, uma pasta com a data e a hora da partida é criada no seu computador, dentro de uma pasta chamada “**Corridas**”. Dentro dela, um arquivo de texto **.txt** é gerado para cada aluno, registrando:
 - Todas as perguntas que ele respondeu.
 - Se acertou ou errou.
 - A resposta que ele deu e a resposta correta (em caso de erro).
 - Um resumo final com o total de acertos/erros e se foi o vencedor.
- **Acessando os Relatórios:**
 1. A qualquer momento, clique no botão “**Abrir Relatórios**”.
 2. O sistema operacional abrirá a pasta “Corridas”.
 3. Navegue até a pasta da sessão desejada (identificada pela data e hora) para ver os arquivos de cada aluno.





Esperamos que você e seus alunos se divirtam e aprendam muito com a **Corrida Real do Saber!**



Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Apoio



Manual do Aluno

Corrida Real do Saber

Sê bem-vindo, nobre competidor! O Mestre do Reino convida-te para o maior desafio destas terras: a **Corrida Real do Saber**! Apenas o mais rápido, inteligente e astuto alcançará o Castelo Real e provará seu valor.

Estás pronto para a corrida? Segue este guia para te tornares uma lenda!

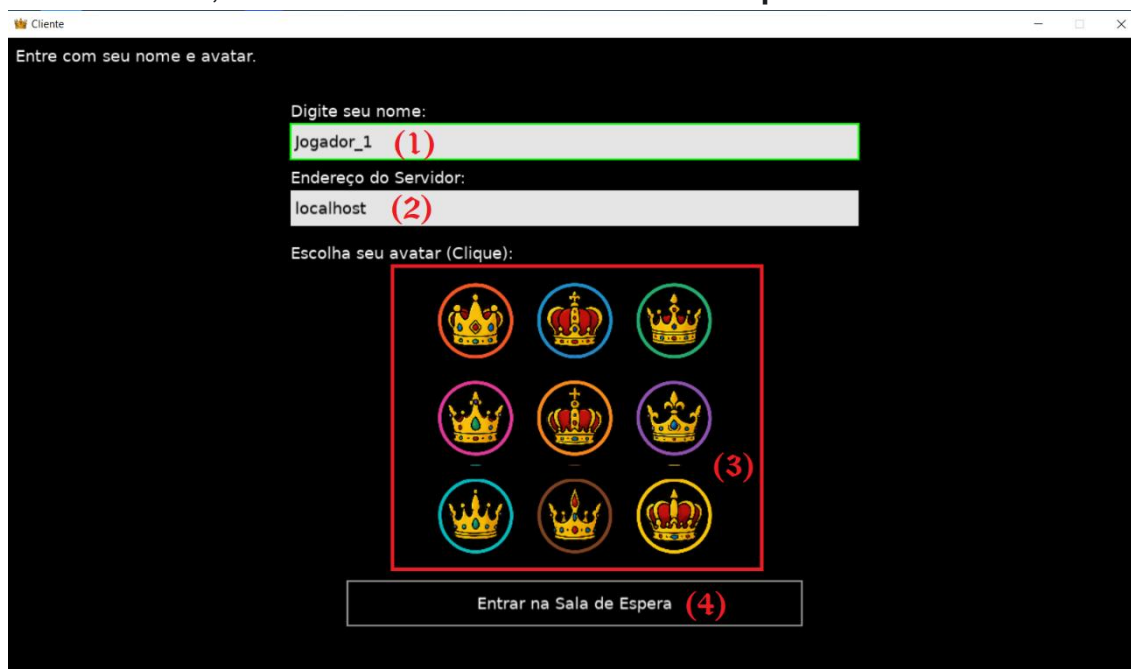
1. O Teu Primeiro Passo: A Entrada no Torneio

Ao iniciar o jogo, a primeira coisa a fazer é se apresentar à corte. Esta é a sua chance de dizer a todos quem você é!

1. **Digita o Teu Nome:** No primeiro campo, escreve o nome pelo qual serás conhecido em todo o reino.
2. **Encontra a Morada do Mestre Real (Professor):** Para entrar na corrida, você precisa saber onde ela vai acontecer! Seu professor (o Mestre Real) tem um endereço secreto.
 - Olhe para a tela do computador do seu professor. Ele te mostrará um número, que é o **endereço IP do servidor**.
 - Com cuidado, digite esse número no segundo campo, chamado **“Endereço do Servidor”**. É como digitar o endereço de um castelo mágico para que sua coroa saiba para onde ir!
3. **Escolhe a Tua Coroa:** A coroa é o teu símbolo de nobreza! Clica em uma das coroas disponíveis para escolhê-la como teu avatar.
 - **Atenção:** Coroas que aparecem “apagadas” ou cinzentas já foram escolhidas por outros nobres. Não podes selecioná-las!

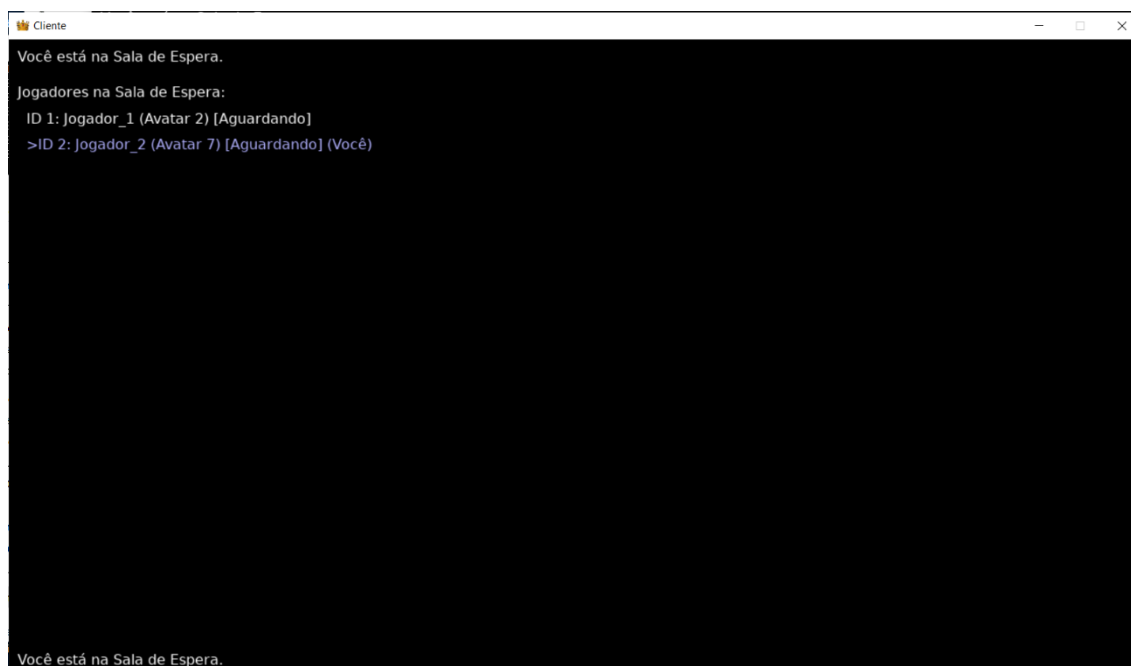


4. **Entra na Sala de Espera:** Quando estiveres satisfeito com teu nome, endereço do servidor e coroa, clica no botão “Entrar na Sala de Espera”.



2. A Sala de Espera Real

Agora estás na antessala do grande desafio! Aqui, podes ver quais outros competidores já chegaram. Relaxa e aguarda o Mestre Real (teu professor) iniciar a grande corrida.



3. A Grande Corrida Começa!

Quando o Mestre Real der o sinal, uma animação épica mostrará o desafio que te espera! Presta atenção, pois logo depois... o jogo começa!



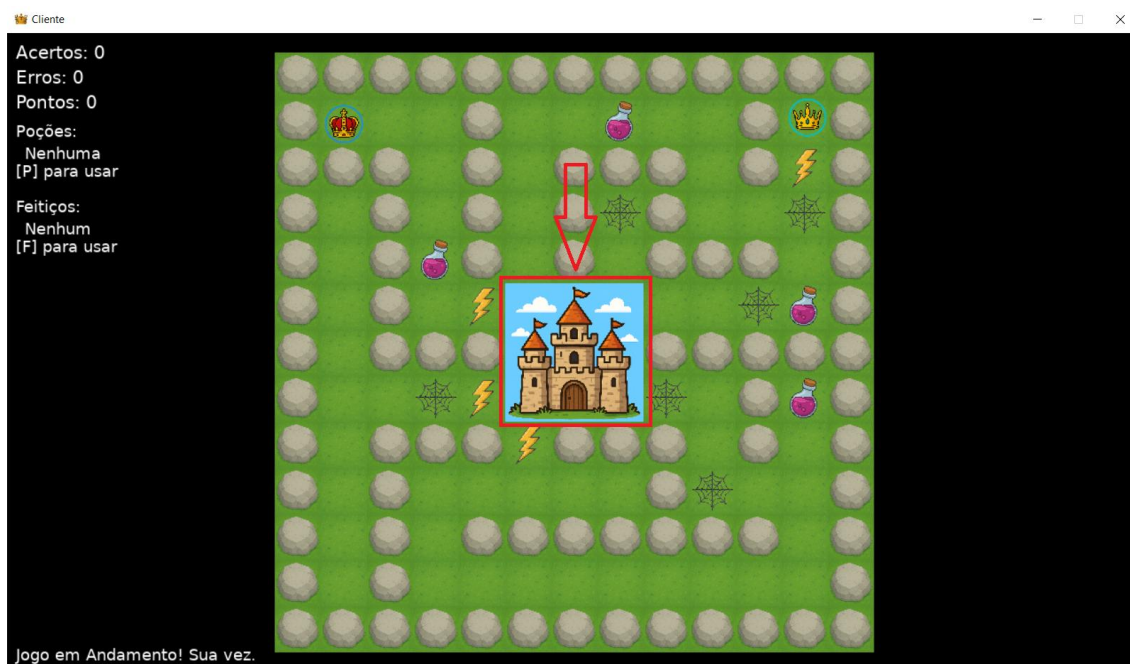
Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Apoio



O Teu Objetivo

Ser o primeiro a mover a tua coroa até o **Castelo Dourado** no centro do labirinto.



Como Jogar: O Básico

1. **Move-te pelo Labirinto:** Usa as **teclas de seta** do teu teclado (↑, ↓, ←, →) para escolher a direção que queres seguir.
2. **Responde ao Desafio:** A cada tentativa de movimento, um guardião do labirinto te apresentará um desafio: uma **pergunta** do teu Mestre!
 - Uma caixa aparecerá no centro da tua tela com a pergunta e quatro alternativas (a, b, c, d).
 - Pressiona a tecla correspondente à alternativa que achas correta (**A, B, C ou D**).



Avança para a Glória!

- **Se acertares:** Ótimo! Tua coroa avançará para a casa que escolheste.
- **Se errares:** Não te preocupes! Tua coroa permanecerá no mesmo lugar, e um som de erro tocará. Podes tentar te mover novamente e receber um novo desafio.
- **Cuidado com as Paredes!** Se tentares te mover contra uma parede do labirinto, ouvirás um som de “ouch!” e terás de escolher outro caminho.

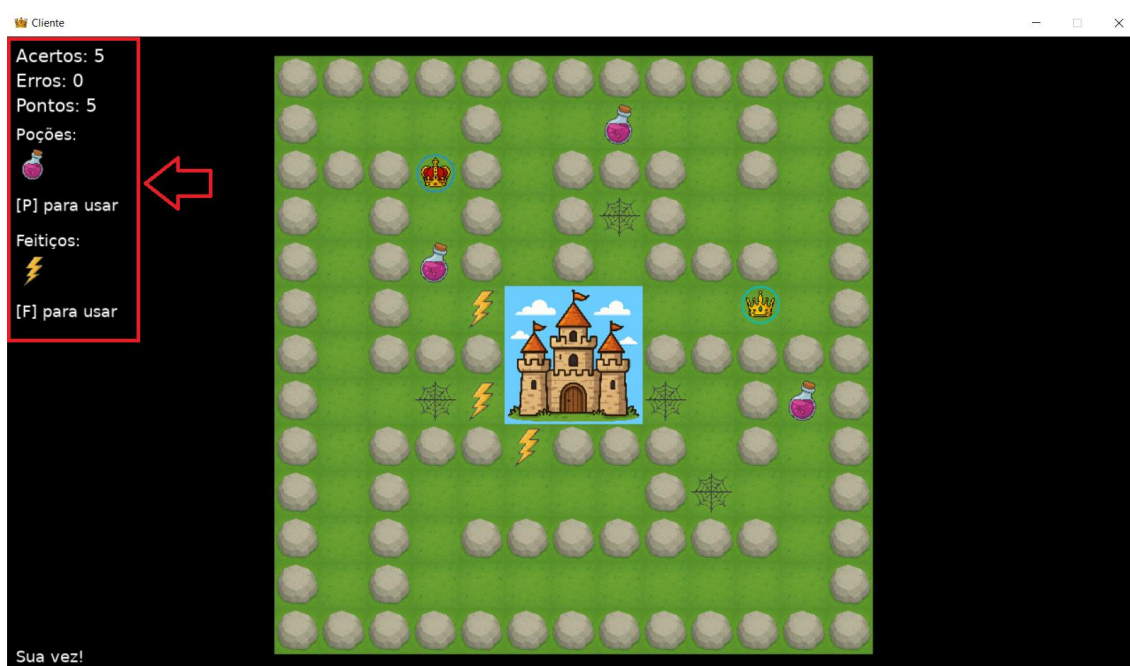


4. O Arsenal Real e os Perigos do Labirinto

O conhecimento é a tua principal arma, mas o labirinto está cheio de artefatos mágicos e armadilhas perigosas! Fica atento ao que encontras no caminho.

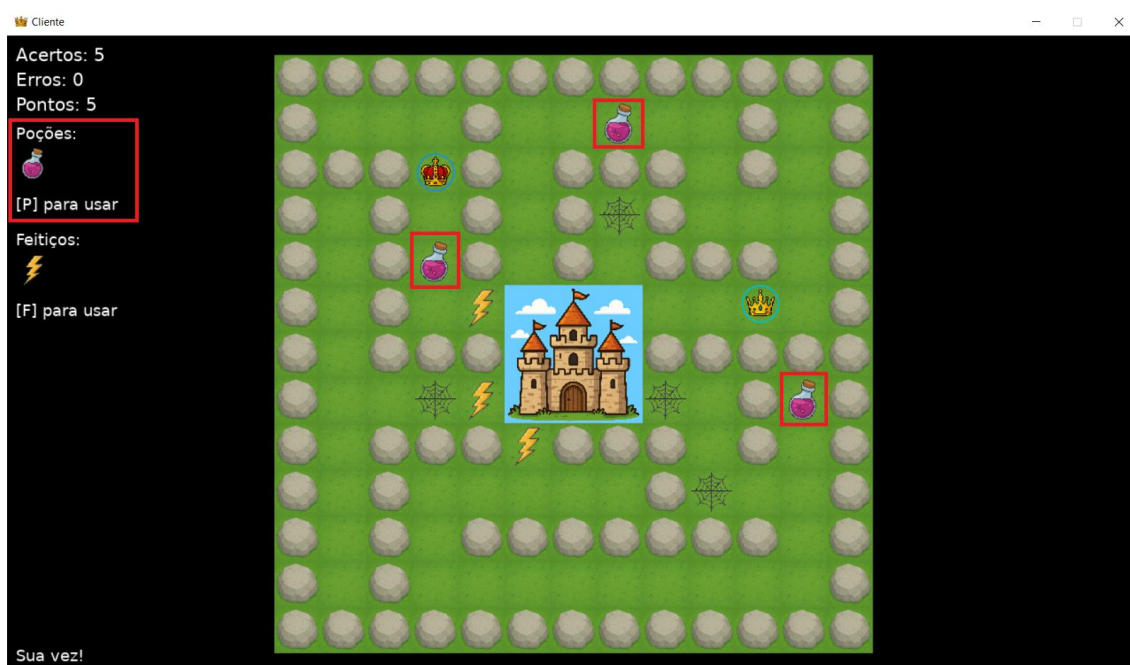
O Teu Inventário

No canto esquerdo da tua tela, verás a pontuação e os itens que coletaste.



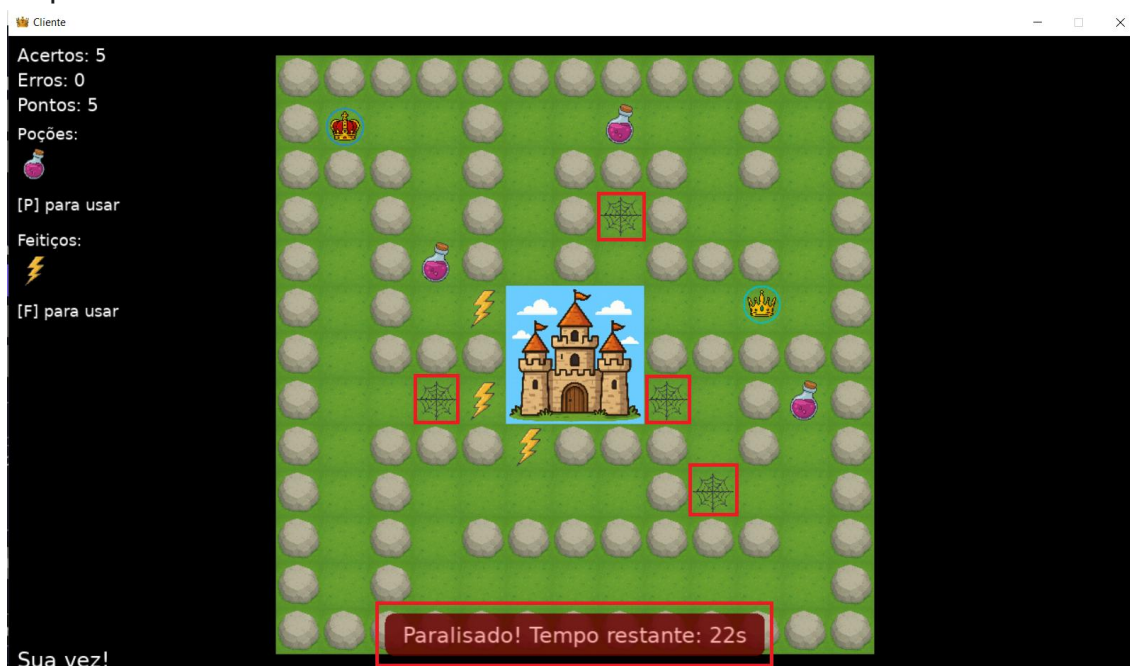
Power-up: A Poção de Velocidade

- **O que é?** Um frasco borbulhante que te dá um impulso de velocidade.
- **Como conseguir?** Move-te para uma casa que tenha uma poção para coletá-la. Ouvirás um som de “caixa registradora”!
- **Como usar?** Pressiona a tecla **[P]** a qualquer momento. Um som de “caixa registradora” será ouvido.
- **Efeito:** Poderás andar um certo número de casas **sem responder a perguntas!** Usa-a para ultrapassar um oponente ou para o sprint final!



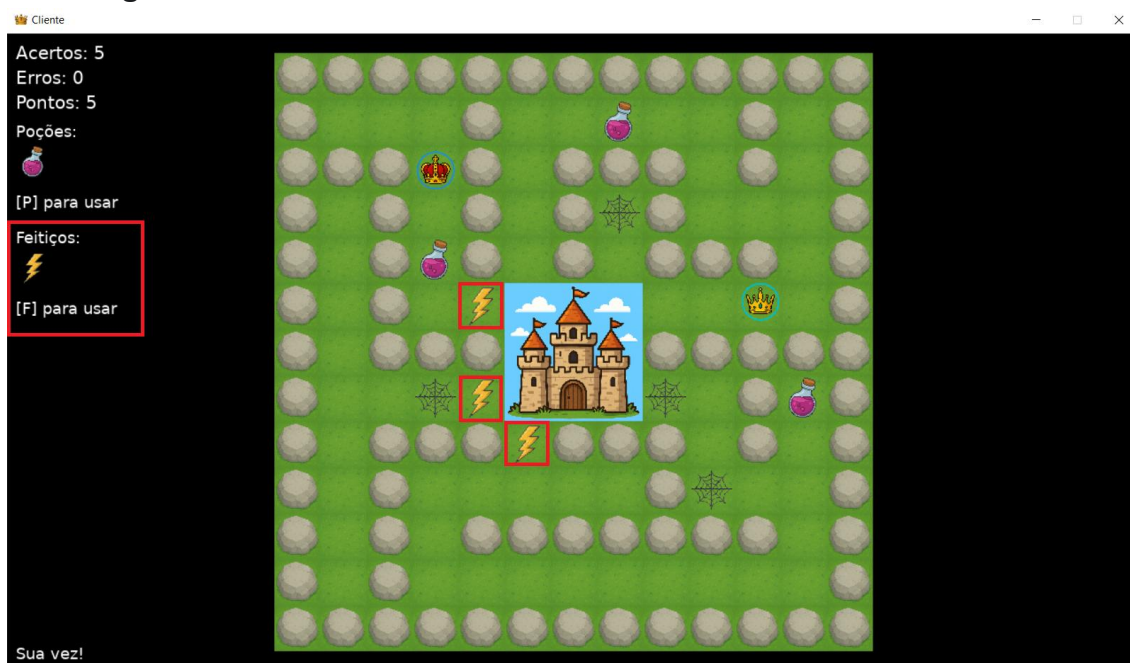
Obstáculo: A Teia de Aranha

- **O que é?** Uma teia pegajosa deixada pela Aranha Gigante do Labirinto.
- **Cuidado!** Se a tua coroa cair em uma casa com uma teia, ficarás preso!
- **Efeito:** Ficarás **paralisado por 30 segundos**, sem poder se mover. Um som de grito revelará a tua má sorte.
- **Aviso:** Um cronômetro aparecerá na parte inferior da tela, mostrando quanto tempo falta para seres libertado.



Ataque: O Feitiço Paralisante

- **O que é?** Um raio de energia mágica, uma arma poderosa para atraparhar teus rivais.
- **Como conseguir?** Coleta-o movendo-te para sua casa. Um **som de trovão** ecoará pelo labirinto, alertando a todos que pegaste uma arma!
- **Como usar?** É um processo de dois passos:
 1. Pressiona a tecla **[F]**. Todos ouvirão um trovão novamente! Entrarás no **Modo de Ataque!**
 2. Imediatamente, pressiona uma **tecla de seta** (↑, ↓, ←, →) para lançar o feitiço na direção que desejas.
- **Efeito:** O feitiço viajará em linha reta. Qualquer oponente atingido ficará **paralisado por 30 segundos**, assim como na teia!



5. Dicas para a Vitória

- **Sê Rápido, mas Preciso:** A velocidade é importante, mas responder corretamente é o que te faz avançar.
- **Observa os Teus Oponentes:** Podes ver onde os outros competidores estão no tabuleiro. Usa isso para decidir se deves usar um feitiço ou uma poção.
- **Gerencia Teus Itens:** Não gastes tuas poções e feitiços à toa! Guarda-os para os momentos mais importantes da corrida.
- **Domina o Saber:** Se responderes corretamente a **todas as perguntas** do teu Mestre, serás recompensado! Ganharás movimento livre pelo resto da partida, sem precisar responder a mais nada!
- **Fica Atento às Mensagens:** O Mestre Real pode enviar mensagens para todos os competidores. Elas aparecerão no topo da tua tela.
- **Sente a Tensão Final:** Quando alguém estiver perto do castelo, a música mudará, tornando-se mais emocionante. É a hora de te concentrares ao máximo!

6. A Coroação

O primeiro nobre a alcançar o centro do labirinto será declarado o grande **Vencedor da Corrida Real do Saber!** Uma mensagem de vitória aparecerá, e ouvirás a música e os aplausos da corte.

Agora vai, nobre competidor! Que a tua inteligência seja a tua espada, a tua astúcia seja o teu escudo e a tua velocidade, o teu corcel. A glória espera por ti!

