



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Laboratório de Tecnologias e Inclusão

Rod. Anhanguera, Km 174, Araras-SP, CEP 13600-970

labintec@ufscar.br

labintec

BATALHA REAL DO SABER

Versão: 4.0 (Revisão Pós-Implementação de Equipes)

Data da Última Atualização: 11/07/2025

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:

BATALHA 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
jf67@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: 4.0 (Revisão Pós-Implementação de Equipes)

Data da Última Atualização: 11/07/2025



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



Batalha Real do Saber

Resumo

A Batalha Real do Saber (versão 4.0) é um jogo educacional multiplayer em equipes, desenvolvido para estudantes da Educação Básica (6 a 17 anos), com o objetivo de promover a aprendizagem de conteúdos de múltiplas disciplinas por meio de uma experiência gamificada, colaborativa e estrategicamente competitiva. Estruturado na engine LÖVE 2D com arquitetura cliente-servidor e funcionamento em rede local (LAN), o jogo organiza até oito participantes em duas equipes (Vermelha e Azul), que disputam a conquista do castelo central em um labirinto dinâmico gerado proceduralmente.

Fundamentado nos pilares de aprendizado colaborativo, competição estratégica em equipe e controle pedagógico, o sistema transforma cada tentativa de movimento em um desafio cognitivo baseado em questionário personalizável definido pelo professor. A mecânica integra não apenas conhecimento disciplinar, mas também coordenação coletiva, comunicação estratégica e tomada de decisão compartilhada, ampliadas por recursos como poções de movimento livre, teias paralisantes, feitiços de ataque entre equipes e sistema de chat interno para planejamento tático.

Diferentemente das versões anteriores centradas na progressão individual, a condição de vitória é coletiva: o jogo encerra-se quando um membro de qualquer equipe alcança o objetivo central, garantindo a vitória para todo o time. Essa configuração reforça dimensões de cooperação, responsabilidade compartilhada e interdependência positiva, elementos fundamentais para práticas pedagógicas colaborativas.

O professor, denominado “Mestre Real”, mantém controle integral da experiência, podendo definir o conteúdo do questionário, configurar o tamanho do tabuleiro, monitorar a partida em tempo real e gerar relatórios individuais detalhados, agora contextualizados pela afiliação à equipe e pelo resultado coletivo. Ao integrar aprendizagem colaborativa, estratégia competitiva e avaliação formativa baseada em dados, a Batalha Real do Saber consolida-se como um produto educacional que articula ludicidade, cooperação e intencionalidade pedagógica em ambientes de aprendizagem ativa e interativa.

Palavras-chave

Aprendizagem colaborativa; Jogos educacionais; Gamificação; Avaliação formativa.



Tópico 1 - Visão Geral e Pilares de Design

1.1. Título do Jogo

Batalha Real do Saber

1.2. Logline

Um jogo educacional multiplayer onde duas equipes batalham usando conhecimento, estratégia e comunicação para que um de seus membros conquiste o castelo central, garantindo a vitória para todo o time.

1.3. Gênero

Educacional, Estratégia em Equipe, Puzzle, 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 da educação básica (6-17 anos) que necessitam de uma forma engajante e colaborativa para praticar e revisar conteúdo de múltiplas disciplinas.
- **Secundário:** Professores e educadores que buscam uma ferramenta interativa, gamificada, personalizável e gerenciável para engajar turmas, promover o trabalho em equipe e extrair relatórios de desempenho detalhados.

1.6. Pilares de Design (Design Pillars)

1. **Aprendizado Colaborativo:** O núcleo do jogo é o conteúdo fornecido pelo professor, mas a vitória depende da cooperação da equipe. A comunicação e a estratégia conjunta são tão importantes quanto o conhecimento individual.
2. **Competição Estratégica em Equipe:** A vitória não é individual. O uso inteligente de itens (Poções e Feitiços), o bloqueio de oponentes e o sacrifício tático para beneficiar



a equipe adicionam uma camada profunda de estratégia, recompensando tanto o conhecimento quanto a coordenação do time.

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, agora com foco no desempenho individual dentro do contexto da equipe.



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 e colaborativas:

1. **Analisar e Comunicar:** O jogador observa o tabuleiro, a posição dos oponentes, dos companheiros de equipe, dos itens e dos obstáculos. Usando o chat de equipe, ele pode coordenar a próxima jogada.
2. **Tentar Mover:** O jogador usa as teclas de seta (↑, ↓, ←, →) para indicar a direção desejada, que pode ser para avançar, coletar um item ou bloquear um oponente.
3. **Superar o Desafio:**
 - **Movimento Normal:** Uma pergunta do questionário é apresentada. O jogador responde usando as teclas A, B, C ou D. Em caso de erro, a resposta correta **não é revelada**, incentivando a consulta à equipe.
 - **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, pode coletar um item (Poção, Feitiço) ou ser pego por um obstáculo (Teia).
 - **Erro / Bloqueio:** O avatar permanece no lugar, pronto para uma nova tentativa. O movimento também é bloqueado por paredes ou por outros jogadores (aliados ou inimigos) que ocupam a casa de destino.

2.2. Mecânicas do Mundo do Jogo

2.2.1. Geração do Labirinto

O labirinto é gerado aleatoriamente a cada partida, garantindo sempre novas partidas.

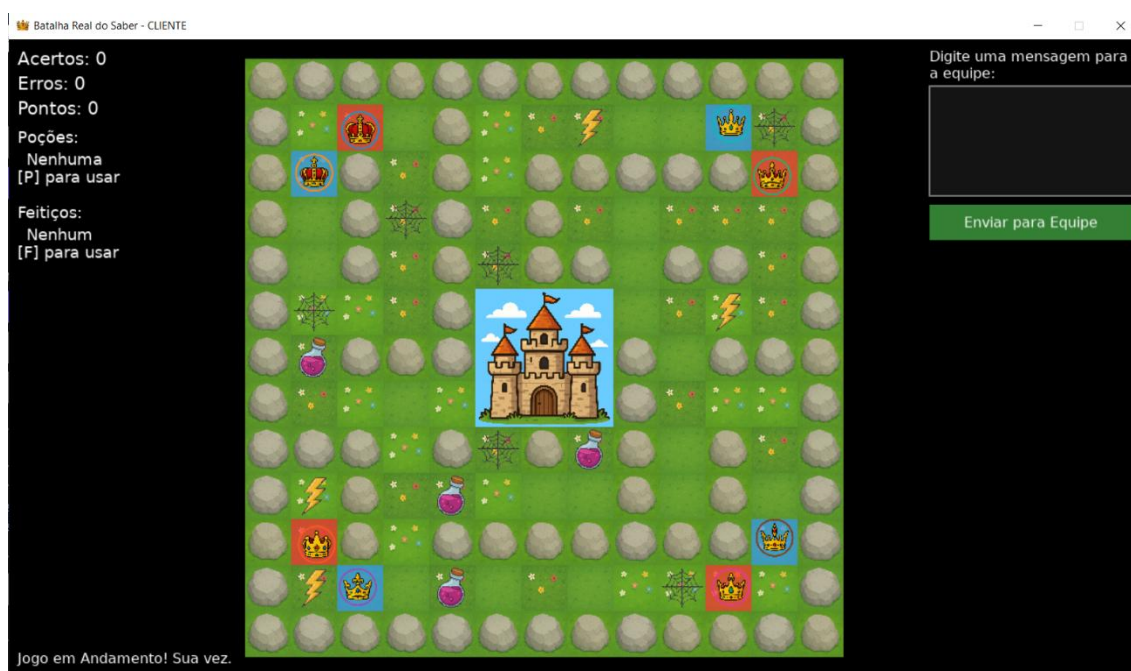
1. **Estrutura Base:** Um labirinto “perfeito” é criado usando um algoritmo de DFS (Depth-First Search), garantindo que todos os pontos de partida tenham um caminho até o centro.



2. **Perfuração de Paredes:** Após a geração base, **10%** das paredes internas do labirinto são removidas aleatoriamente. Isso cria atalhos, rotas alternativas e um ambiente menos previsível.

2.2.2. Disposição dos Jogadores

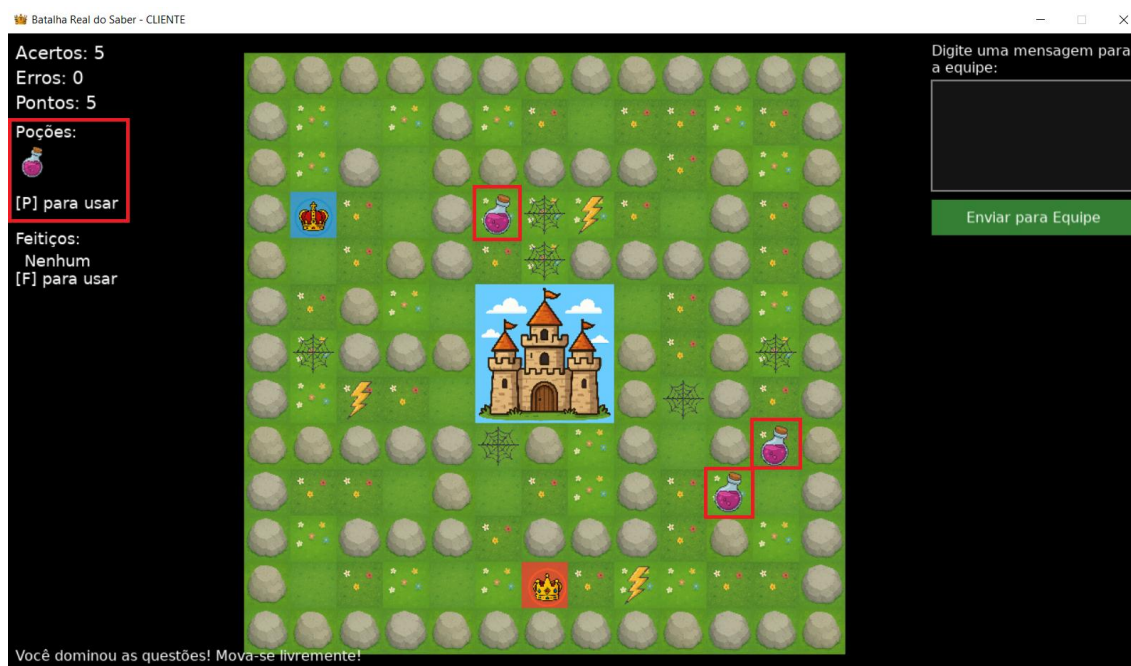
- Até **8 jogadores** podem participar, divididos em **Equipe Vermelha e Equipe Azul** (máximo de 4 jogadores por equipe).
- As equipes são posicionadas em cantos opostos do tabuleiro em uma formação geométrica espelhada, garantindo um início de jogo balanceado. As posições são calculadas dinamicamente com base no tamanho do labirinto.



2.3. Itens, Obstáculos e Comunicação

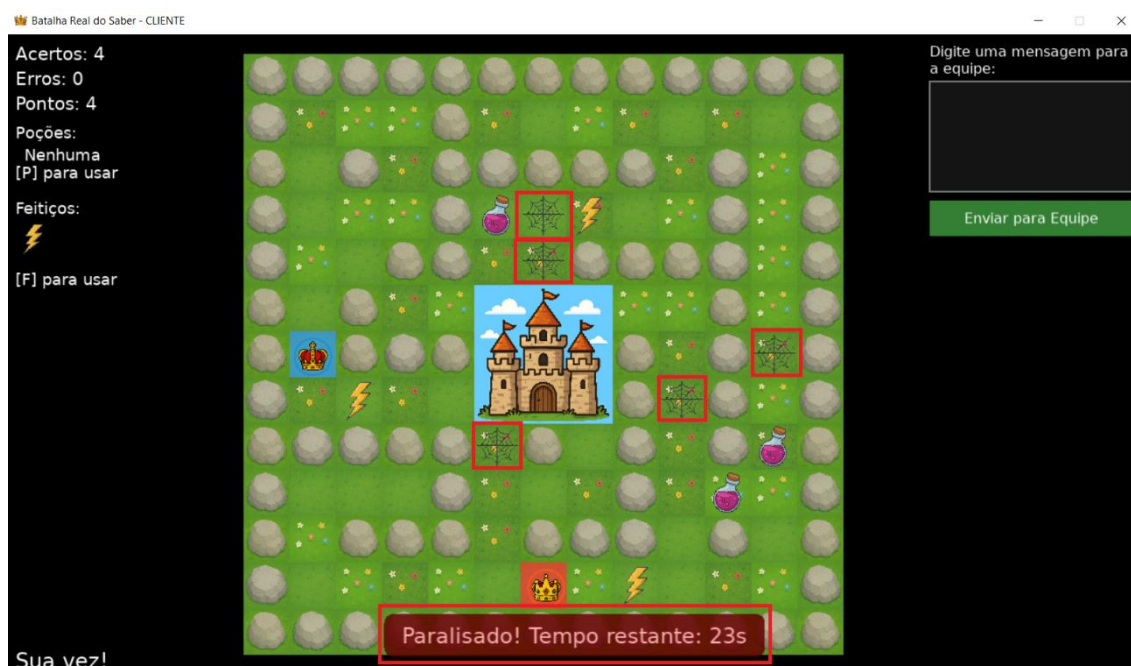
2.3.1. A Poção de Velocidade (Power-up)

- **Efeito:** Concede um número pré-definido de movimentos livres (sem responder perguntas), ideal para avanços rápidos ou para fugir de uma situação de bloqueio.



2.3.2. A Teia de Aranha (Obstáculo)

- **Efeito:** Uma armadilha estática que paralisa o jogador que se move para sua casa por **30 segundos**.



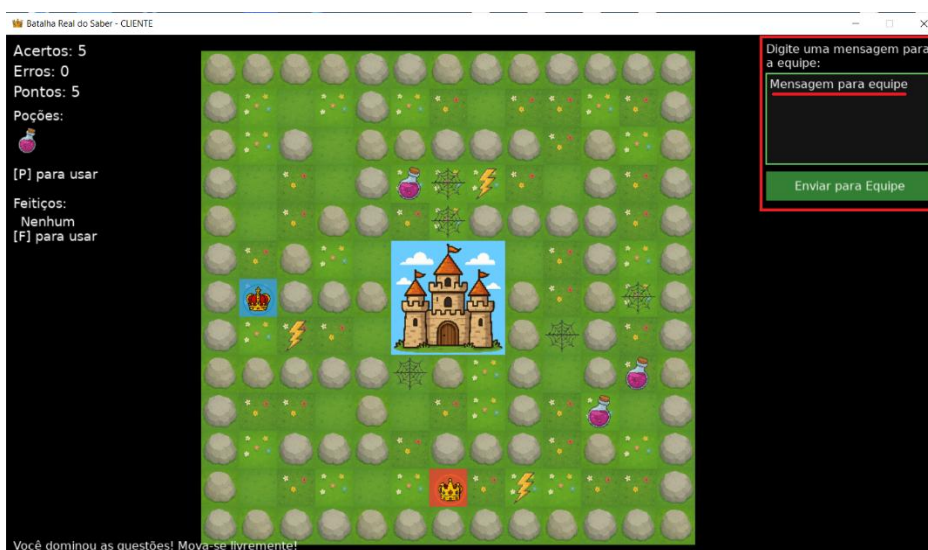
2.3.3. O Feitiço Paralisante (Ataque PvP)

- **Efeito:** Um item de ataque que permite ao jogador lançar um projétil em linha reta. Qualquer oponente no caminho é paralisado por **30 segundos**. Pode ser usado para atrasar um adversário chave ou abrir caminho para um companheiro de equipe.



2.3.4. Chat de Equipe (Comunicação)

- **Função:** Jogadores podem digitar e enviar mensagens que são visíveis **apenas** para os membros de sua própria equipe.
- **Interface:** Uma caixa de texto e um botão de envio estão localizados em um painel à direita da tela do jogo. As mensagens recebidas aparecem como um banner no topo da tela, em uma cor verde distinta.



2.4. Regras de Jogo Especiais

2.4.1. Domínio do Questionário

- **Condição:** Um jogador responde corretamente a **todas as perguntas únicas** do questionário.
- **Recompensa:** O jogador ganha movimento livre pelo resto da partida, tornando-se um “coelho” poderoso para sua equipe. Ele ainda é vulnerável a teias e feitiços.

2.4.2. Condição de Vitória

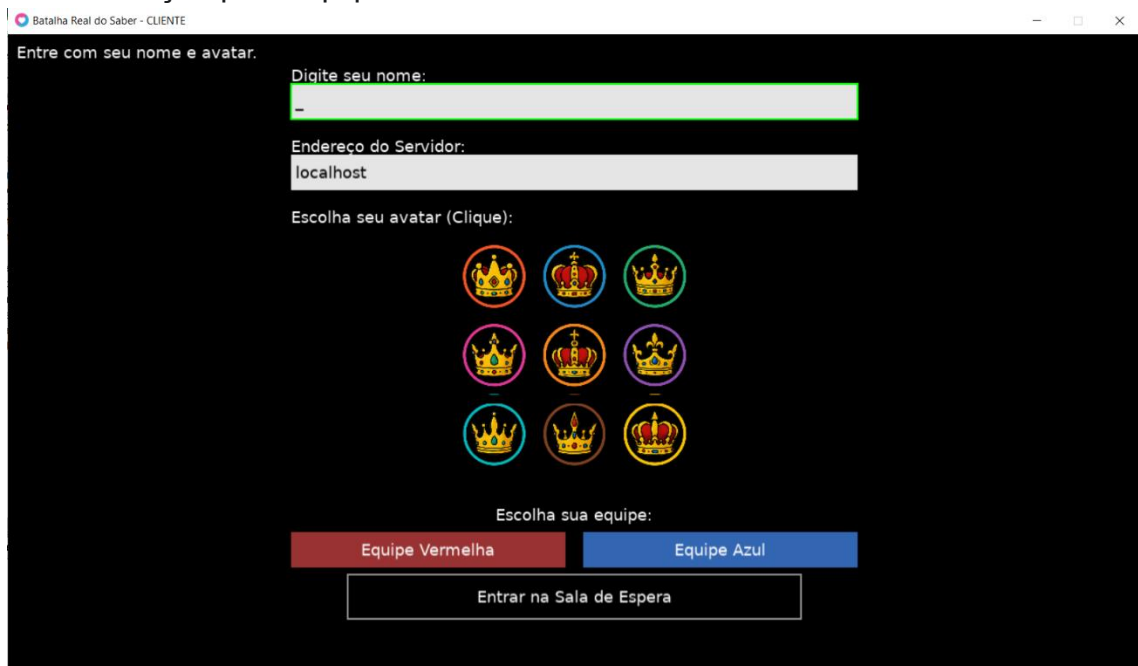
- **Vitória da Equipe:** O jogo termina imediatamente quando o primeiro jogador de qualquer equipe alcança a área do castelo.
- **Coroação:** A **equipe inteira** do jogador que chegou ao castelo é declarada vencedora. Uma mensagem de vitória (“A EQUIPE VERMELHA/AZUL VENCEU O JOGO!”) é exibida para todos os participantes.



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

3.1. Interface do Jogador (Cliente)

- Tela de Login e Seleção:
 - Campos para Nome e Endereço do Servidor.
 - Grade de avatares com feedback visual para seleção e indisponibilidade.
 - Botões “Equipe Vermelha” e “Equipe Azul” para seleção de time, com validação para equipes cheias.



Batalha Real do Saber - CLIENTE

Entre com seu nome e avatar.

Digite seu nome:

Endereço do Servidor:
localhost

Escolha seu avatar (Clique):

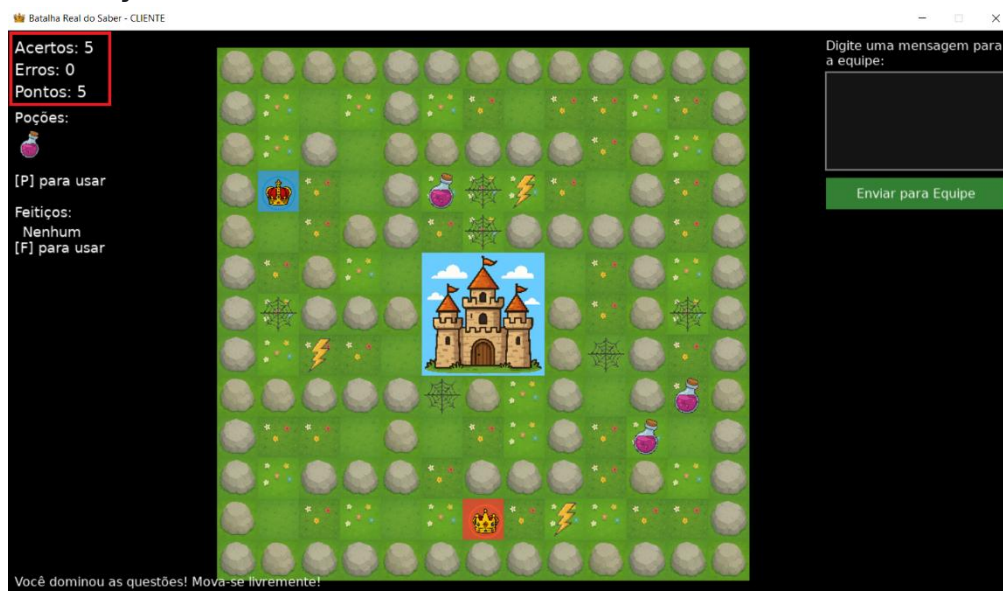
Escolha sua equipe:

Equipe Vermelha Equipe Azul

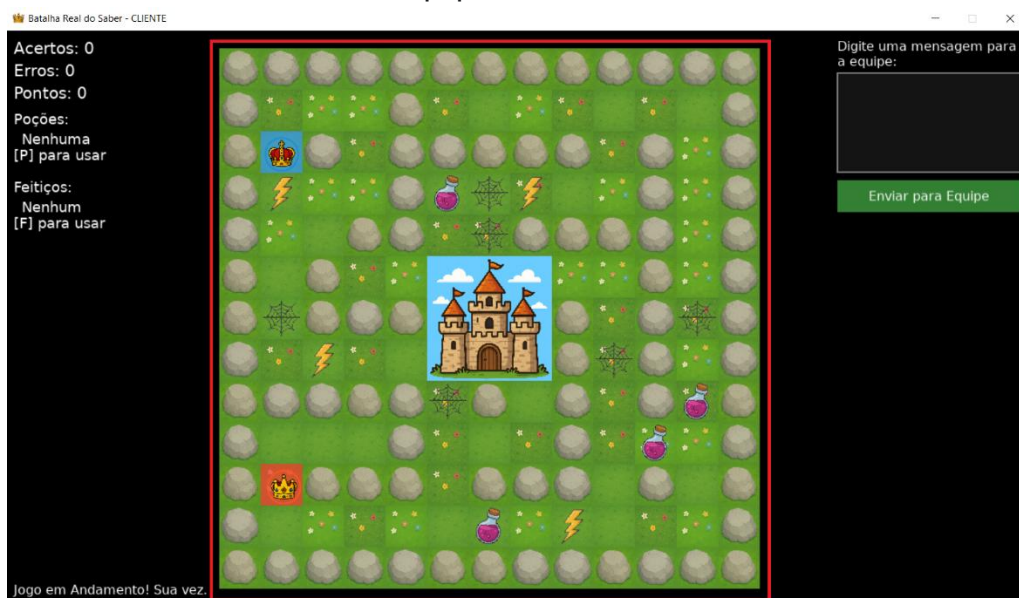
Entrar na Sala de Espera

Tela de Jogo (HUD):

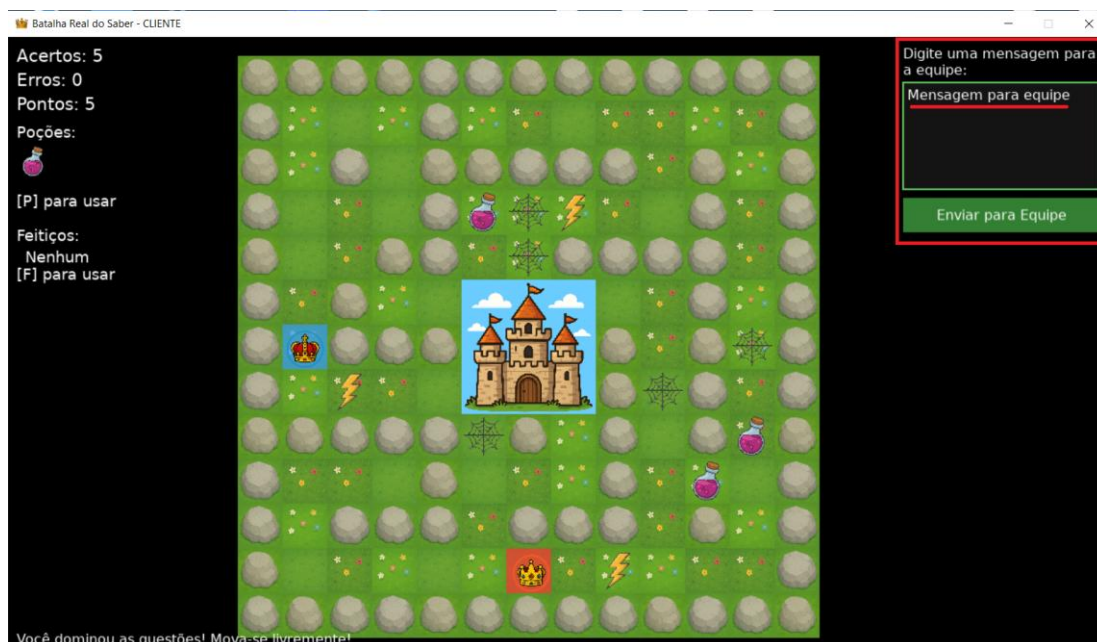
- **Painel Esquerdo:** Exibe placar individual (Acertos/Erros), inventário de itens e instruções de uso.



- **Área Central:** Visão de cima (top-down) do tabuleiro, mostrando o labirinto dinâmico, avatares, itens e obstáculos. O fundo da célula de cada jogador é colorido com a cor de sua equipe.

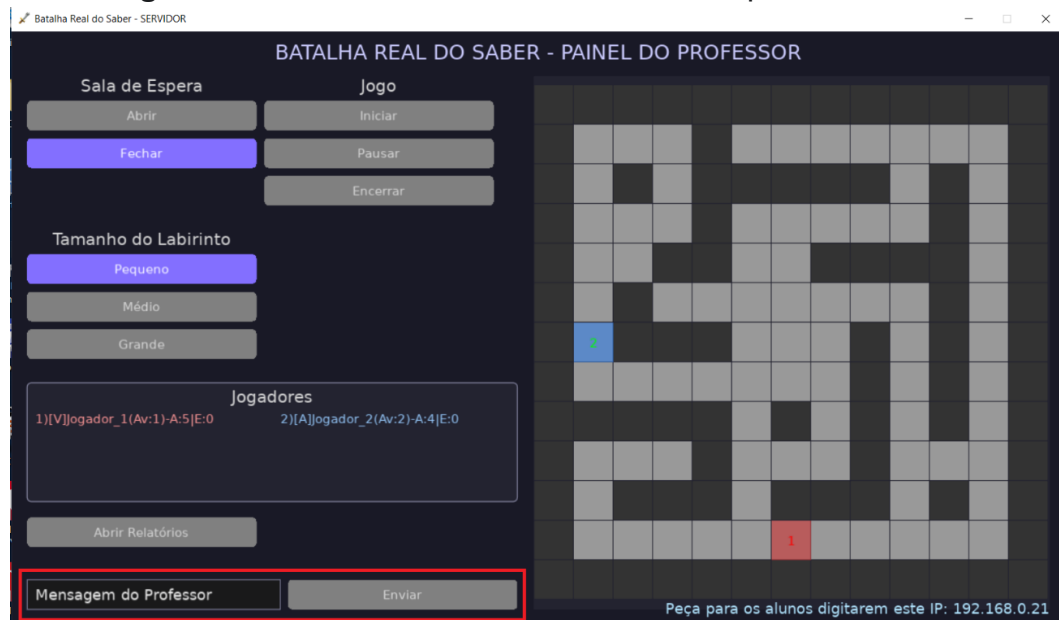


- **Painel Direito:** Interface do Chat de Equipe, com caixa de texto e botão de envio.

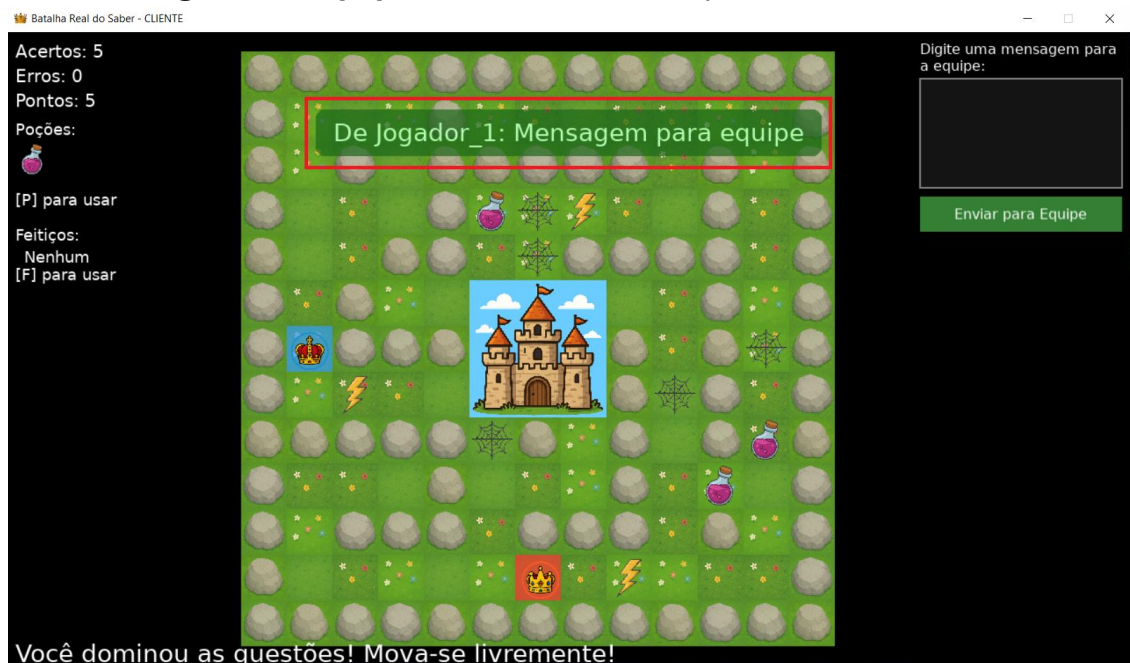


- Feedback Visual de Status:

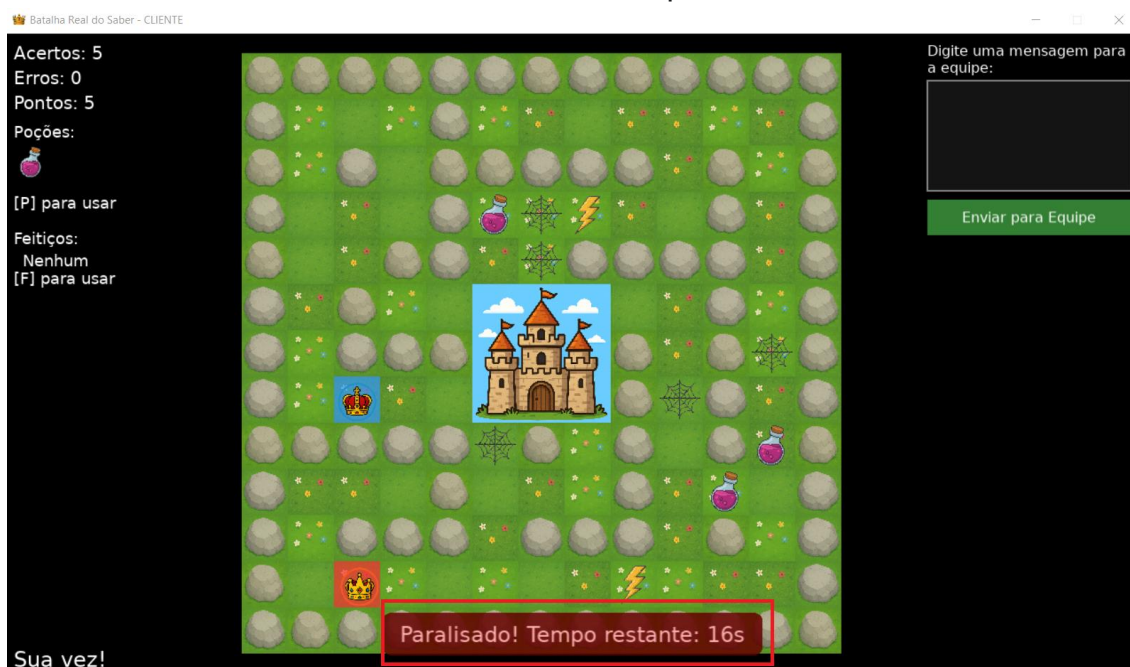
- Mensagens do Professor: Banner amarelo no topo da tela.



- **Mensagens da Equipe:** Banner verde no topo da tela.



- **Timer de Paralisia:** Banner vermelho na parte inferior da tela.



3.2. Interface do Professor (Servidor)

- **Layout:** Painel de controle à esquerda e visão do jogo em tempo real à direita.
- **Funcionalidades:**
 - **Controle da Partida:** Abrir/Fechar Sala, Iniciar/Pausar/Encerrar.
 - **Configuração:** Selecionar o Tamanho do Labirinto.
 - **Monitoramento:** Ver a posição e o status de todos os jogadores em tempo real. A lista de jogadores agora exibe a equipe de cada um.
 - **Comunicação:** Enviar mensagens de broadcast para todos os jogadores.
 - **Análise:** Abrir a pasta de relatórios, que agora detalha o desempenho individual e o status de vitória da equipe.



Tópico 4 - Especificações Técnicas e Histórico

4.1. Especificações Técnicas

- **Engine:** LÖVE 2D (versão 11.x), usando a linguagem de programação Lua.
- **Arquitetura:** Modelo Cliente-Servidor autoritativo.
- **Rede:** Comunicação via protocolo TCP/IP (LuaSocket), com o servidor fazendo bind em 0.0.0.0 para aceitar conexões em LAN.
- **Logging e Relatórios:** O servidor gera automaticamente relatórios .txt por aluno, com timestamp, organizados em pastas por sessão. Os relatórios agora incluem a afiliação da equipe e se o jogador pertenceu à equipe vencedora.

4.2. Histórico de Versões

- **Versão 1.0:** 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:**
 - **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.
- **Versão 4.0 (Atual): Transformação em “Batalha Real do Saber”**
 - **Novo Título e Identidade:** O jogo foi renomeado e seu foco mudou para a competição em equipe.
 - **Mecânica de Equipes:** Adição de equipes Vermelha e Azul, com capacidade para até 8 jogadores (4 por equipe).
 - **Condição de Vitória Coletiva:** A vitória agora é da equipe, não do indivíduo.
 - **Geração de Labirinto Dinâmica:** Implementação da “perfuração de paredes” para criar mapas mais aleatórios e estratégicos.
 - **Sistema de Chat de Equipe:** Adicionada uma interface para comunicação privada entre os membros da mesma equipe.
 - **Balanceamento e Posições Iniciais:** Novas posições de partida para 8 jogadores, dispostas de forma geométrica para garantir um início de jogo justo.
 - **Refinamento da UI/UX:** Atualizações em todas as interfaces (cliente e servidor) para refletir as novas mecânicas.



Manual do Professor

Batalha Real do Saber

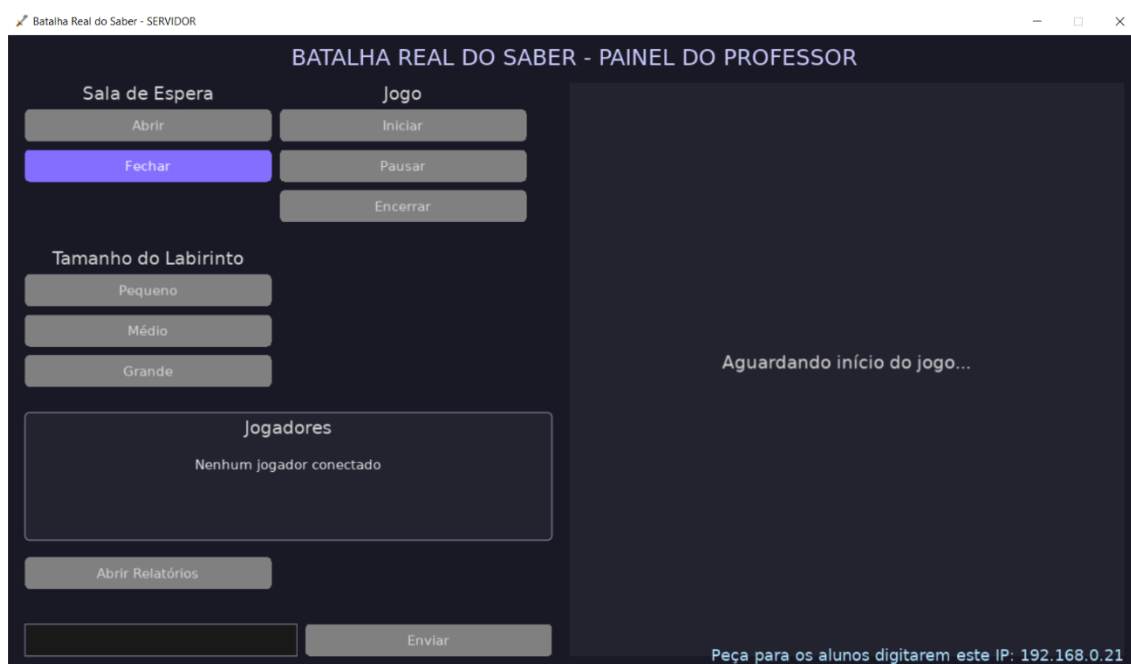
Bem-vindo, Mestre Real! Este manual irá guiá-lo através de todas as funcionalidades da “**Batalha Real do Saber**”, uma ferramenta projetada para transformar a prática de qualquer disciplina em uma competição em equipe divertida, estratégica e engajante.

1. Visão Geral

A “Batalha Real do Saber” é um jogo de tabuleiro virtual onde até **8 alunos**, divididos em **equipe Vermelha** e **equipe Azul**, competem para que um de seus membros chegue primeiro ao castelo no centro de um labirinto dinâmico.

Para avançar, os jogadores devem responder corretamente a perguntas de um questionário que você mesmo fornecerá. O jogo também inclui elementos estratégicos como poções (*power-ups*), teias (obstáculos), feitiços (interação entre jogadores) e a capacidade de se comunicar com a própria equipe.

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

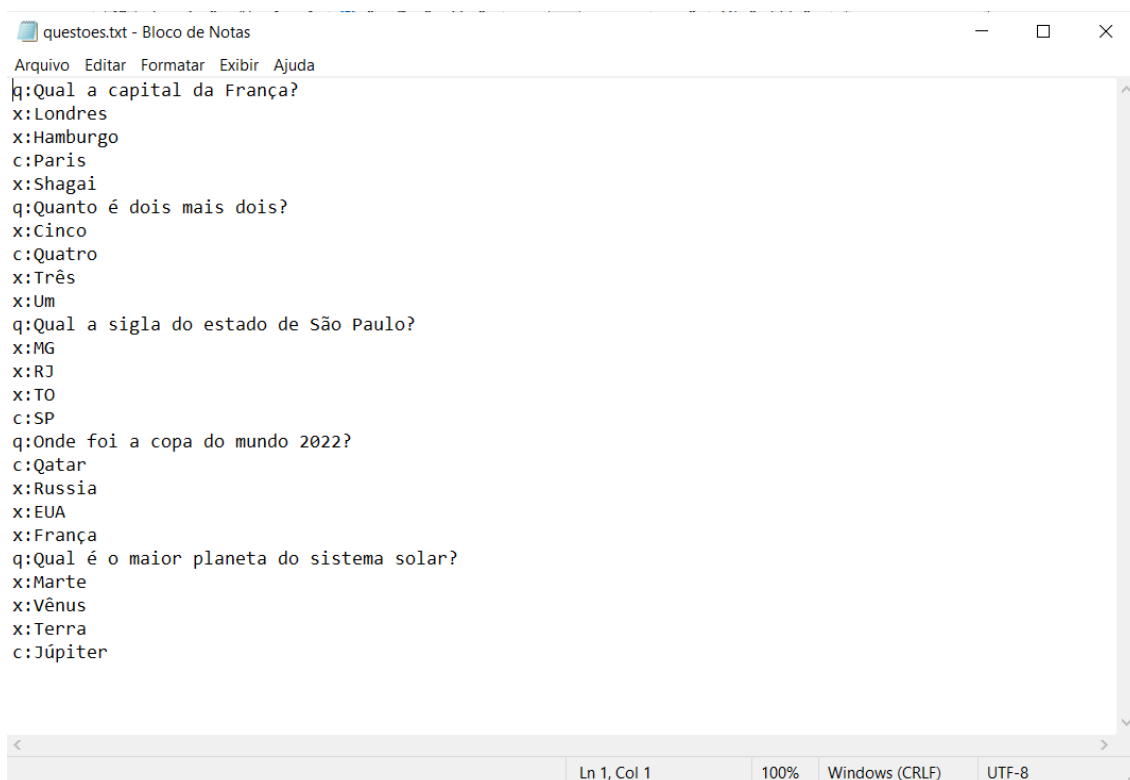
O coração do jogo é o seu conteúdo. Antes de executar o programa do servidor, você precisa criar um arquivo de texto chamado **questoes.txt** e colocá-lo na mesma pasta do programa executável do professor (servidor).

- **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
```

3. Iniciando o Jogo: O Painel de Controle

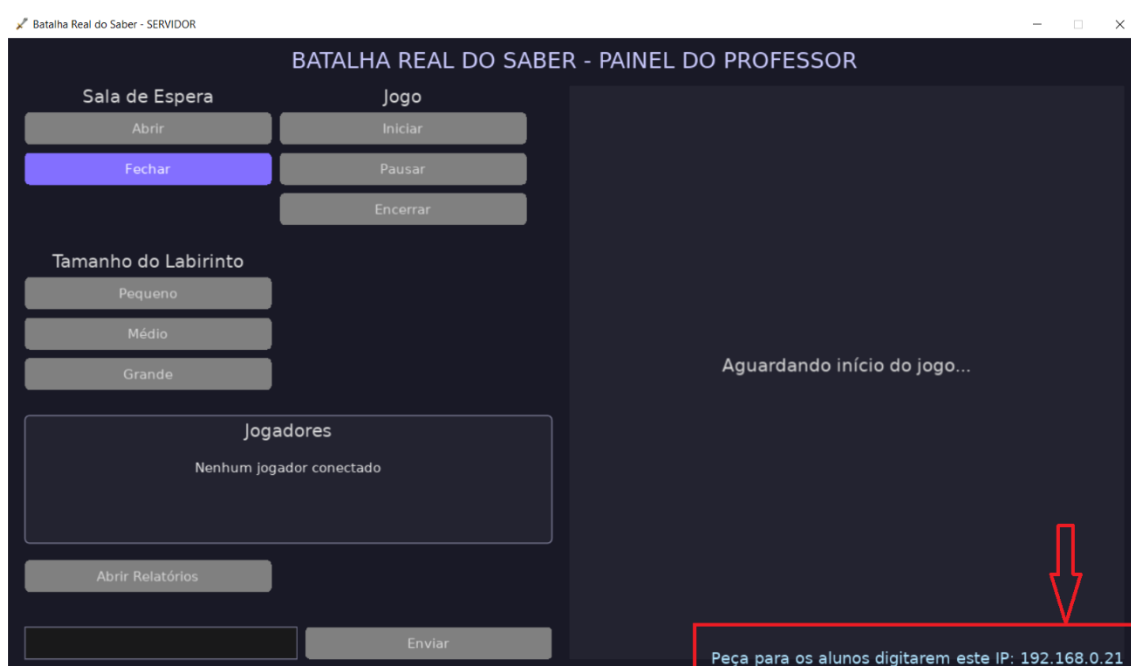
Ao executar o programa do servidor, você verá o Painel de Controle principal. Ele é dividido em duas seções principais: à esquerda, os controles da partida; à direita, a visão do tabuleiro do jogo.

Importante: Como Permitir a Conexão dos Alunos

- **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.

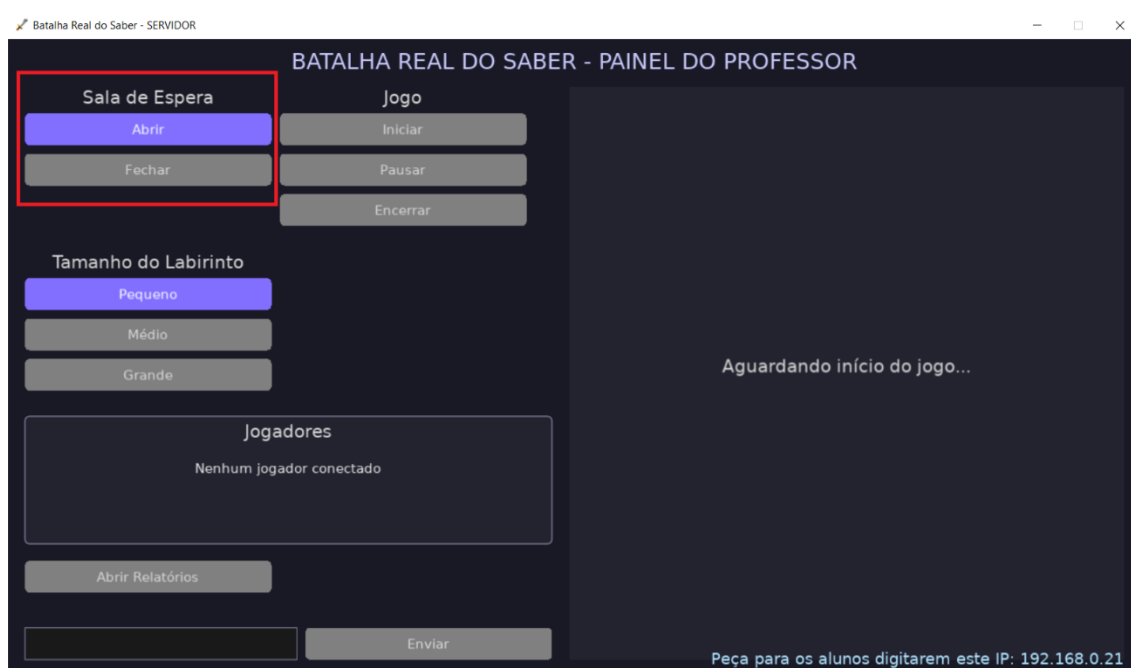


4. Passo a Passo: Configurando e Iniciando uma Partida

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

1. Abra a Sala de Espera

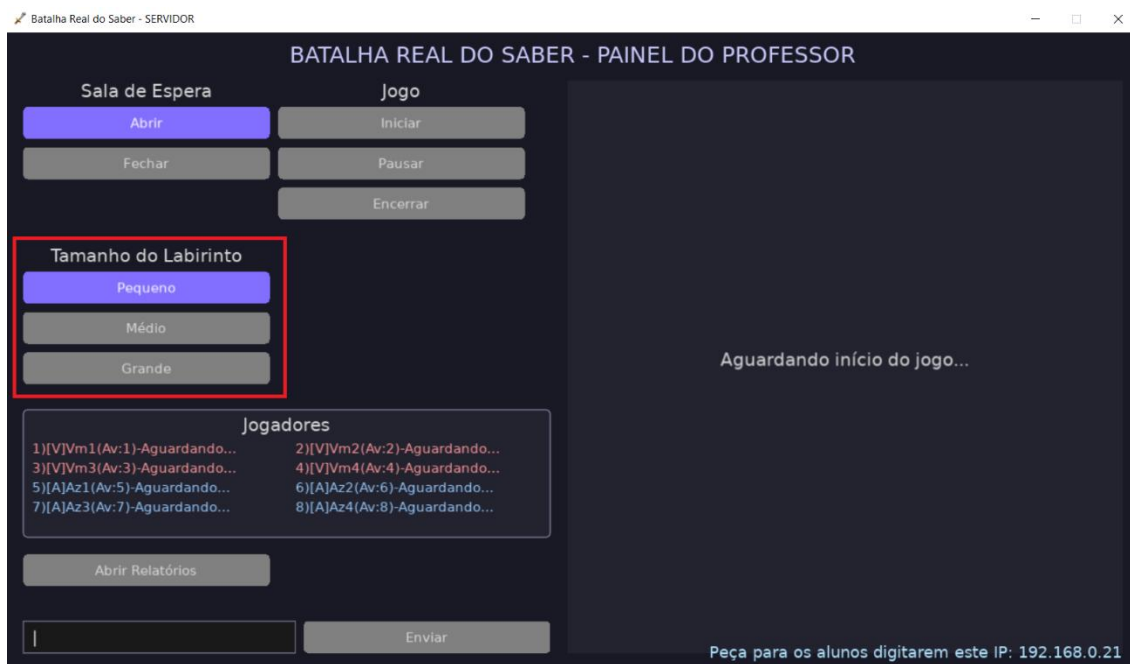
Inicialmente, a sala estará fechada. Para permitir que os alunos se conectem, clique no botão **“Abrir”**. Ele ficará azul, indicando que a Sala de Espera está disponível.



2. Defina o Desafio

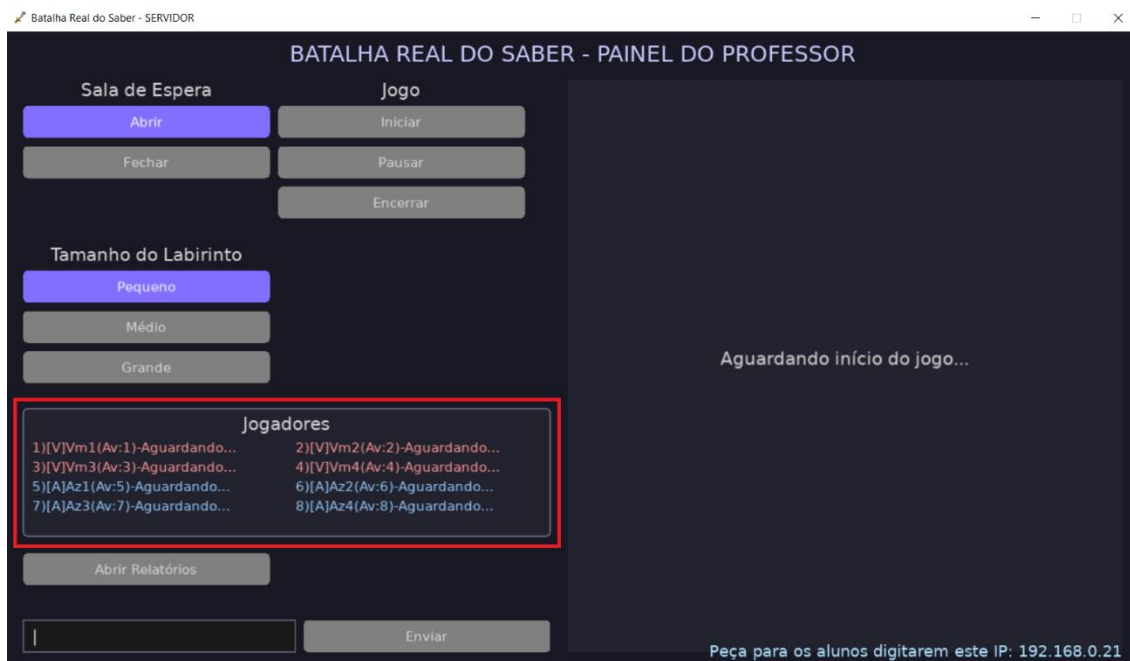
Antes de iniciar, você só precisa definir o tamanho do campo de batalha.

- **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 agora mostrará o **Nome**, o **Avatar**, a **Equipe** (V - Vermelha, A - Azul) e o Status de cada um.



4. Inicie a Batalha!

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 partida!
- 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. O fundo da célula de cada jogador será pintado com a cor de sua equipe (vermelho ou azul), e o avatar escolhido aparecerá sobreposto.



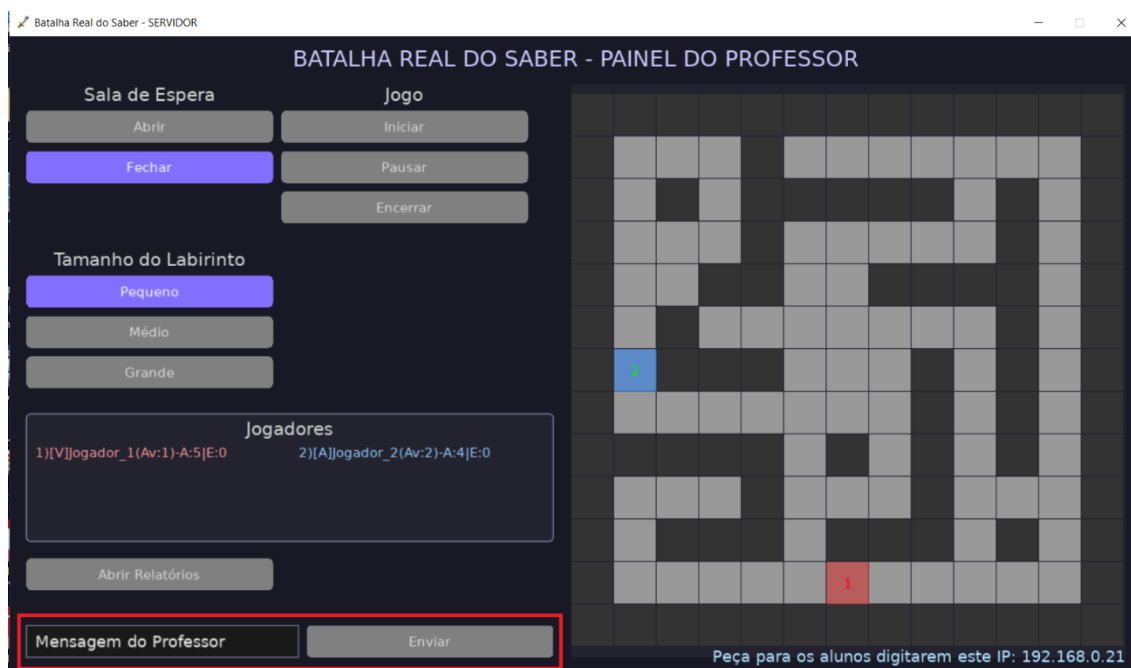
5. Gerenciando a Partida

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. O botão mudará para “Retomar”; clique novamente para continuar 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 batalha termina em breve!”) ou incentivos (“Vamos lá, equipes!”).



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

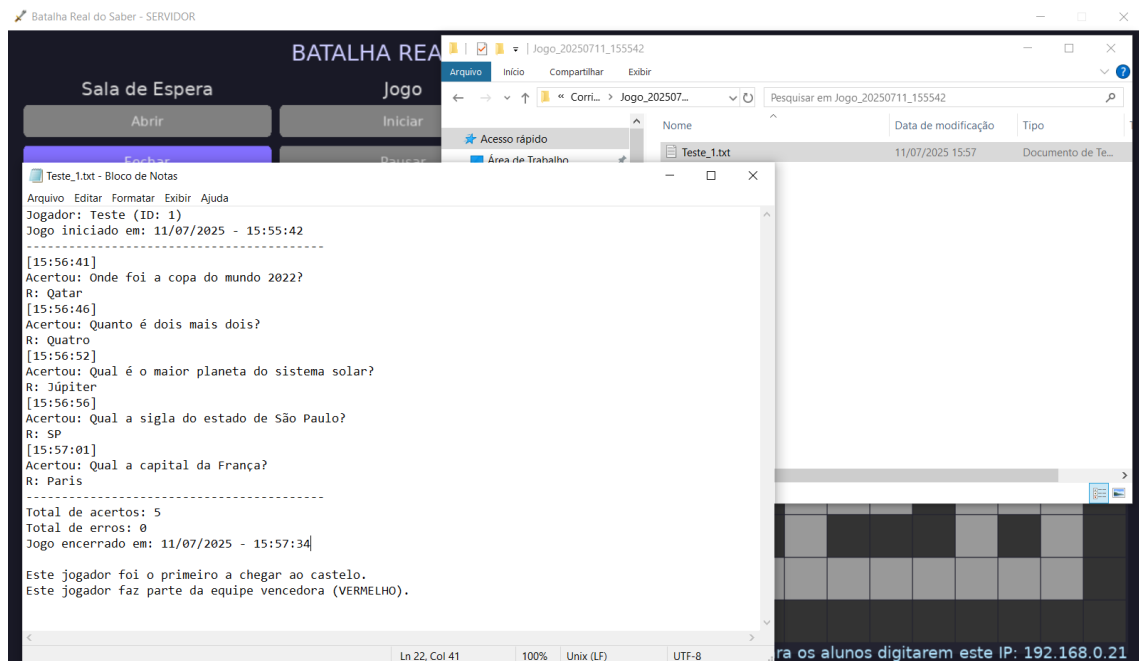


6. Relatórios e Análise de Desempenho

A “Batalha 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, para sua análise).
 - Um resumo final com o total de acertos/erros.
 - Se o jogador foi o primeiro a chegar ao castelo.
 - Se o jogador pertence à equipe vencedora.
- **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 **Batalha 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

Batalha Real do Saber

Sê bem-vindo, nobre combatente! O Mestre do Reino convida-te para o maior desafio destas terras: a **Batalha Real do Saber**! Apenas a equipe mais rápida, inteligente e unida alcançará o Castelo Real e provará seu valor.

Estás pronto para a batalha? Segue este guia para te tornares uma lenda para a tua equipe!

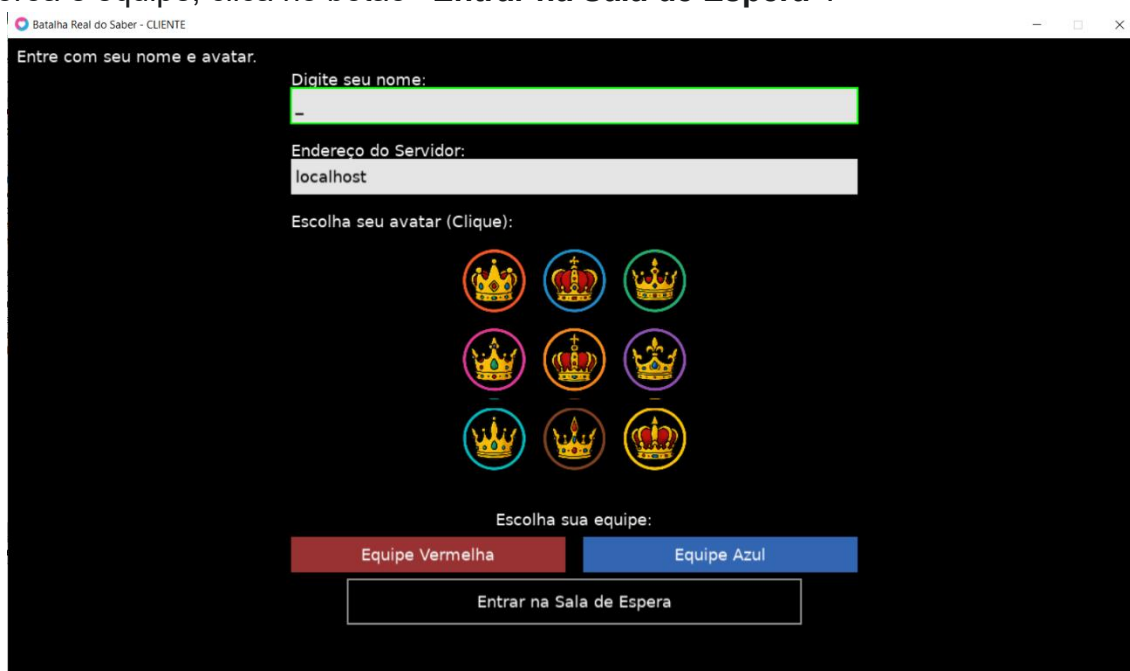
1. O Teu Primeiro Passo: A Entrada no Torneio

Ao iniciar o jogo, a primeira coisa a fazer é se apresentar à corte e escolher um lado na grande batalha!

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 batalha, 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”**.
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. **Jura Lealdade a uma Equipe:** A batalha é entre duas grandes casas! Escolhe com sabedoria.
- Clica no botão “**Equipe Vermelha**” ou “**Equipe Azul**” para te juntares a uma das equipes.
 - Se uma equipe já estiver cheia com 4 combatentes, terás de escolher a outra para participar!
5. **Entra na Sala de Espera:** Quando estiveres satisfeito com teu nome, endereço, coroa e equipe, clica no botão “**Entrar na Sala de Espera**”.



2. A Sala de Espera Real

Agora estás na antessala do grande desafio! Aqui, podes ver quem são teus **aliados** (da mesma cor que tu) e teus **oponentes**. Relaxa e aguarda o Mestre Real (teu professor) iniciar a grande batalha.



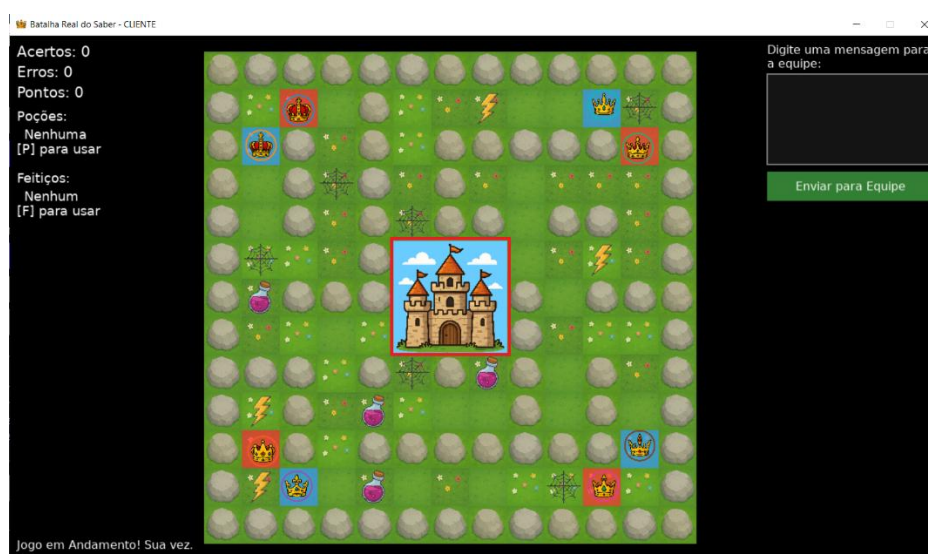
3. A Grande Batalha Começa!

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



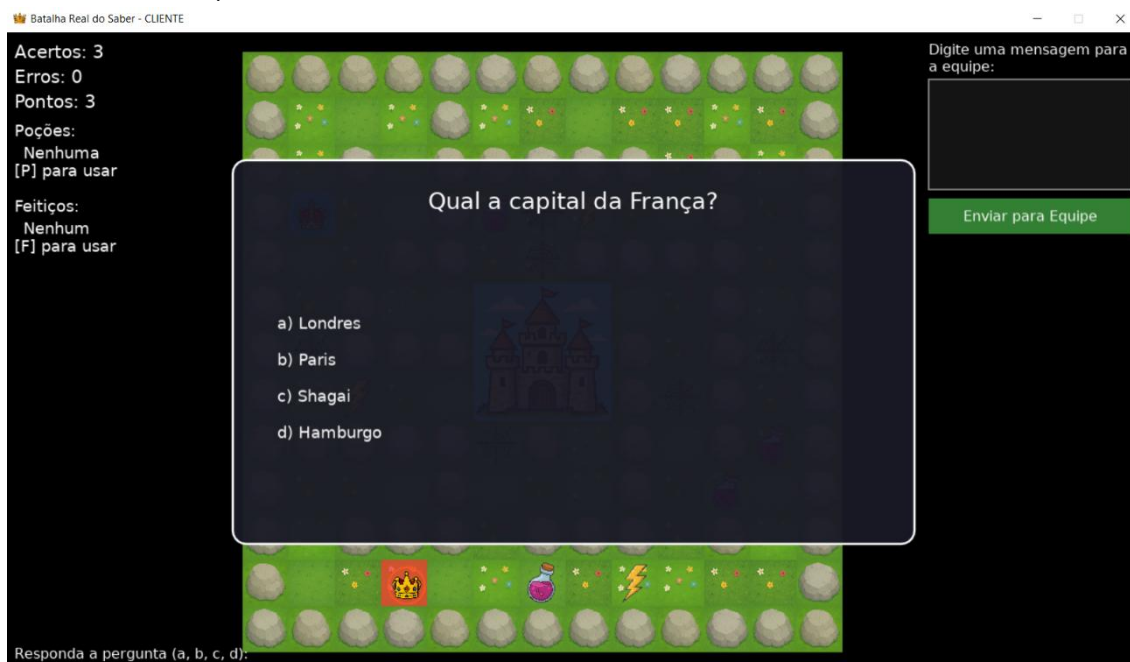
O Teu Objetivo

O objetivo não é apenas para ti, mas para a tua **EQUIPE**! A primeira equipe a ter um de seus membros chegando ao **Castelo Dourado** no centro do labirinto vence a batalha!



4. Como Jogar: O Básico

1. **Move-te pelo Labirinto:** Usa as **teclas de seta** do 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).



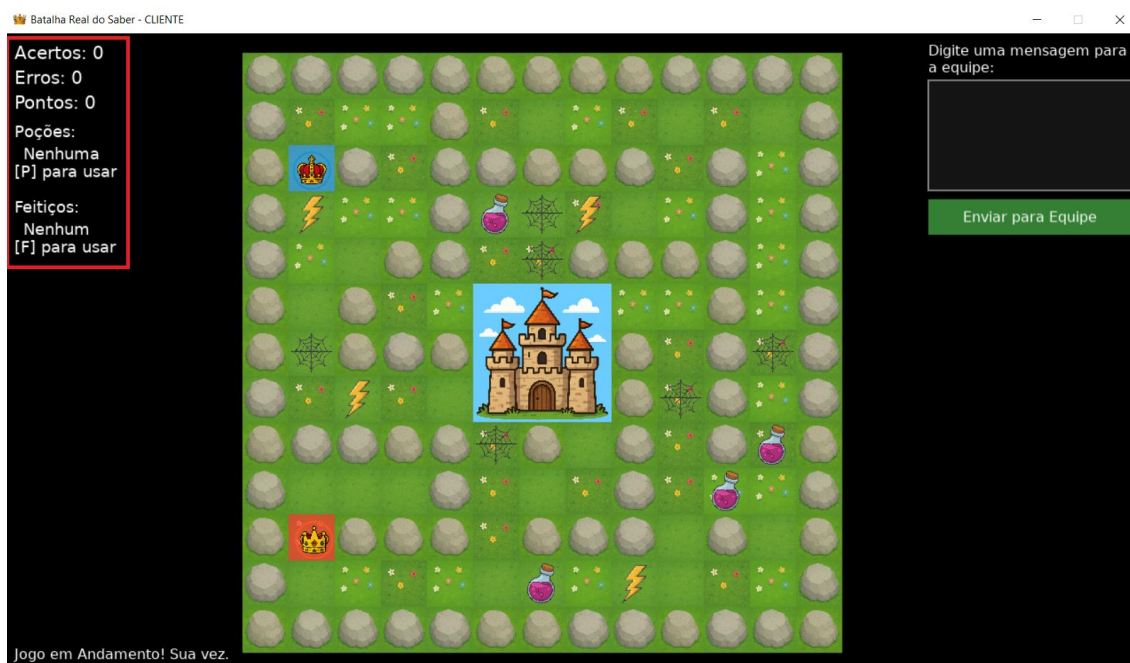
Avança para a Glória!

- **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. A resposta correta **não será mostrada**, para que o desafio permaneça para todos! Podes tentar te mover novamente e receber um novo desafio.
- **Cuidado com as Paredes e Outros Jogadores!** Se tentares te mover contra uma parede ou para uma casa já ocupada por um aliado ou oponente, ouvirás um som de “ouch!” e terás de escolher outro caminho. Usa isso para **bloquear teus inimigos!**



5. 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! No canto esquerdo da tela, verás a tua 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 usar?** Após coletar um frasco de poção, pressiona a tecla **[P]** a qualquer momento.
- **Efeito:** Poderás andar um certo número de casas **sem responder a perguntas!** Usa-a para ultrapassar um oponente ou para o sprint final pela tua equipe!



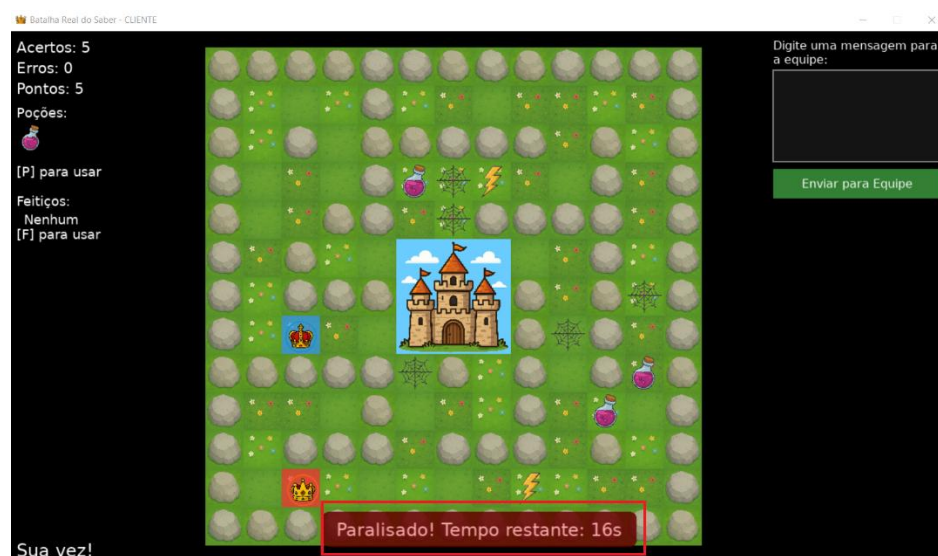
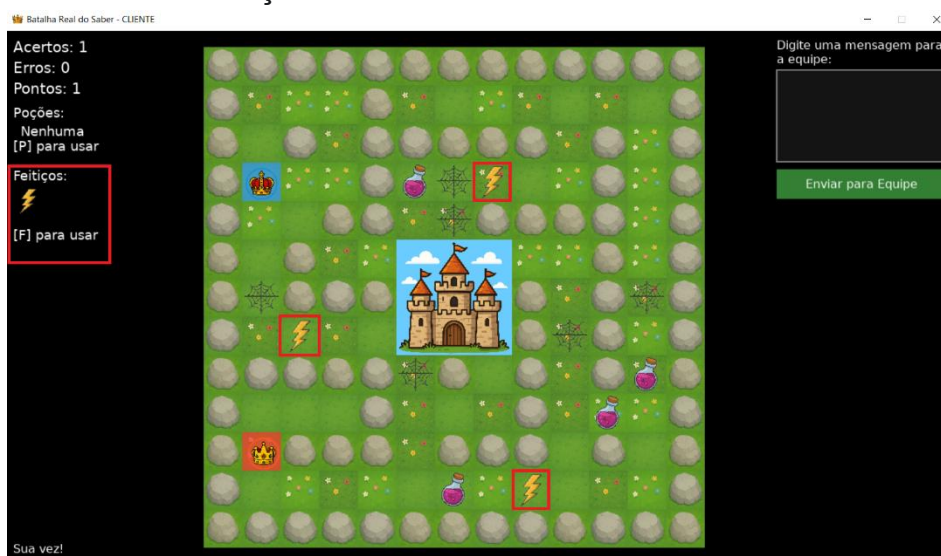
Obstáculo: A Teia de Aranha

- **O que é?** Uma teia pegajosa que te prende no lugar.
- **Efeito:** Ficarás **paralisado por 30 segundos**, sem poder se mover. Um cronômetro na parte inferior da tela mostrará quanto tempo falta para seres libertado.



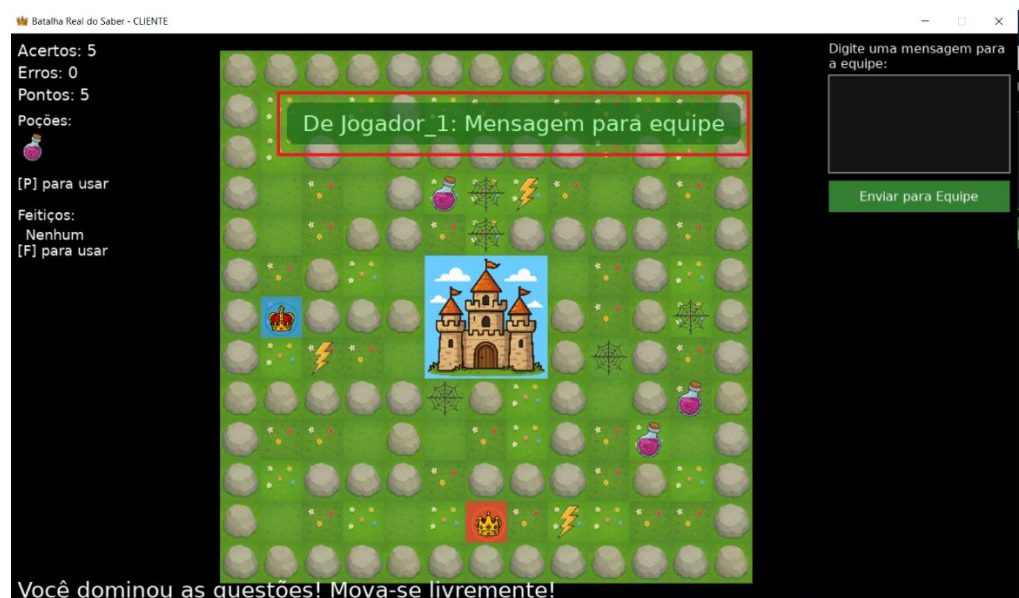
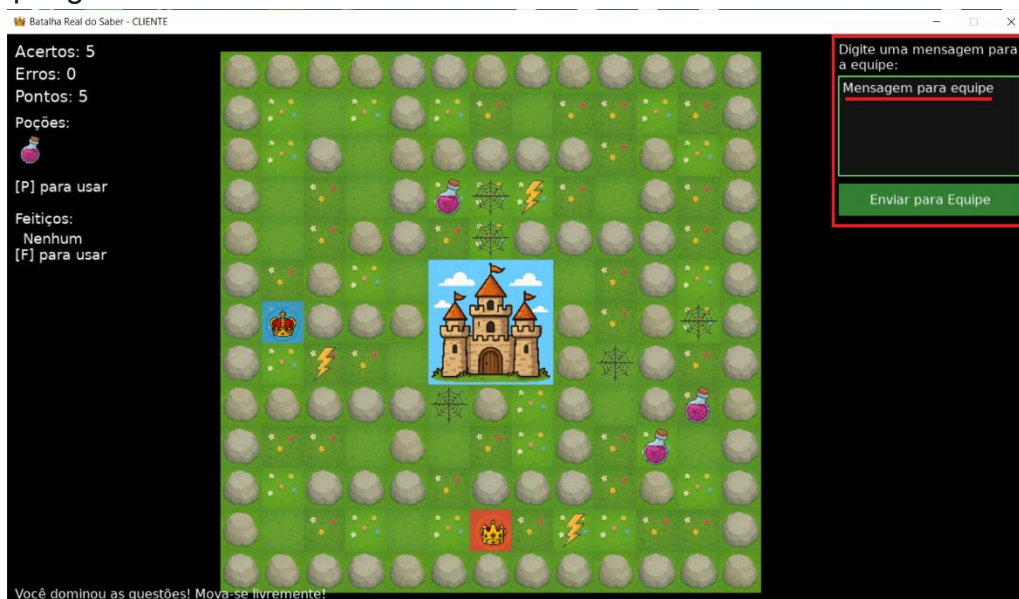
Ataque: O Feitiço Paralisante

- **O que é?** Um raio de energia mágica, uma arma poderosa para atraparhar teus rivais.
- **Como usar?** É um processo de dois passos:
 1. Após coletar um feitiço paralisante, pressiona a tecla **[F]** para entrar no **Modo de Ataque**.
 2. A seguir, pressiona uma **tecla de seta** para lançar o feitiço naquela direção.
- **Efeito:** Qualquer oponente atingido ficará **paralisado por 30 segundos!** Usa-o para ajudar teus aliados a avançar.



6. Dicas para a Vitória da Equipe

- **Comunica-te com a Tua Equipe!** No lado direito da tela, há uma caixa de chat. Digite mensagens para teus aliados para planejar estratégias, pedir ajuda ou avisar sobre perigos!



- **Sê um Escudo:** Às vezes, a melhor jogada é não avançar, mas sim **bloquear uma passagem** para impedir o avanço de um oponente poderoso. Sacrifica-te pela equipe!
- **Gerencia Teus Itens:** Não gastes tuas poções e feitiços à toa! Guarda-os para os momentos mais importantes da batalha.
- **Domina o Saber:** Se responderes corretamente a **todas as perguntas** do teu Mestre, ganharás movimento livre pelo resto da partida, tornando-te um campeão imparável para a tua equipe!

7. A Coroação da Equipe Vencedora

Quando o primeiro nobre de qualquer equipe alcançar o centro do labirinto, a batalha terminará! Uma mensagem de vitória para a equipe vencedora aparecerá, e a corte celebrará com música e aplausos.



Agora vai, nobre combatente! Que a tua inteligência seja a tua espada, a tua astúcia seja o teu escudo e a tua lealdade à equipe seja a tua força. A glória espera por ti e por teus aliados!

