

Protocolo Pizza

Game Design Document



Tela inicial utilizada no jogo. A empresa fictícia é PAPO SAPÃO.

Versão consolidada 1.0 | 14 de outubro de 2026

Este documento reúne o design e o conteúdo implementado da campanha, o manual para concluir a entrega e o atlas das salas. A referência da versão é a branch main do repositório protocolo-pizza.

Projeto de Washington Corrêa Fernandes. Estúdio Sapo Papão. A missão do jogador é entregar uma pizza a Ronaldo Gilberto, no último andar da PAPO SAPÃO.

Componente	Versão atual
Engine	Godot 4.3 com exportação Web
Áreas jogáveis	22 áreas: 13 principais e 9 subáreas
Arte das salas	21 imagens distintas; Sistemas e Servidores compartilham a mesma arte
Chefes	5 bloqueios de processo
Finais	30 finais registrados, incluindo a entrega concluída
Conquistas	22 conquistas persistentes
Inventário	11 identificadores de itens e estados
Navegação	Contornos de piso e 116 polígonos sólidos

Visão do jogo

Protocolo Pizza é uma aventura point-and-click para um jogador, em português, com humor corporativo. Um entregador atravessa departamentos que transformam uma entrega simples em uma sequência de cadastros, permissões e documentos.

Os chefes são funcionários e processos que bloqueiam a passagem. O jogador progride ao descobrir a regra do setor e aplicar um item, conhecimento ou estado correto. A pizza continua sob sua responsabilidade durante toda a campanha.

Ciclo de interação

Explorar a sala, conversar ou inspecionar um alvo, identificar a pendência, obter o recurso necessário, aplicá-lo e avançar. Um item pode servir em um departamento posterior, incentivando memória e retorno às salas anteriores.

Conteúdo já implementado

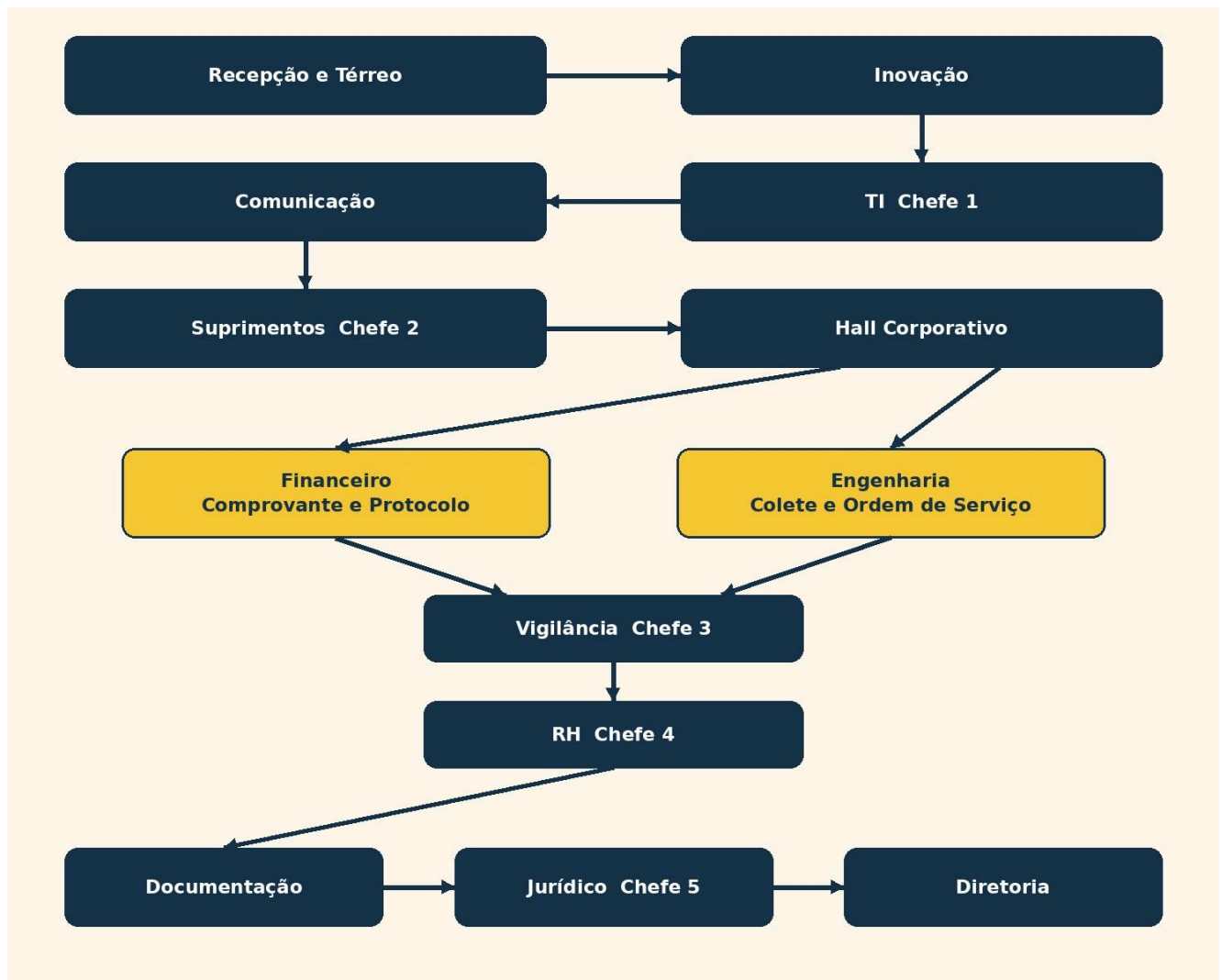
Campanha completa da Recepção à Diretoria; 13 áreas principais, nove subáreas e cinco chefes; inventário com seleção, descrições, filtros e equipamento; pizza com temperatura, integridade, quantidade, tempo e posse; 30 finais; 22 conquistas; quatro slots manuais e um checkpoint automático; diário com objetivo, histórico, mapa, conhecimentos e checklists; dicas em três níveis; ajustes de leitura e acessibilidade; protagonista animado e navegação com obstáculos.

Progressão e repetição

A campanha combina uma rota principal com exploração opcional e decisões que encerram a entrega em situações absurdas. Finais e conquistas ficam registrados entre partidas. A tela de encerramento permite retomar o checkpoint anterior à decisão para testar outra escolha.

A dificuldade cresce pelo número e pela natureza das dependências: um item na TI, item e informação em Suprimentos, equipamento e documento na Vigilância, sequência de validações no RH e cinco requisitos no Jurídico.

Estrutura da campanha



Rota principal atual. Financeiro e Engenharia podem ser visitados em qualquer ordem.

O Hall Corporativo é o hub de exploração. Na implementação atual, as escadas só liberam a Vigilância quando os fluxos do Financeiro e da Engenharia estão concluídos. As duas visitas podem ocorrer em qualquer ordem.

Subáreas ampliam os setores: Sala de Espera, Auditório, Sala de Reunião da Inovação, Servidores, Sistemas, Service Desk, Controle de Ponto, Cadastro de Terceiros e Arquivo/Reprografia. O atlas contém uma ficha ilustrada de cada uma.

Chefes e condições de passagem

Setor	Responsável	Solução implementada
TI	Rogério Wilco	Selecionar Óculos VR e usar em Rogério. O VR é consumido e o bloqueio é encerrado.
Suprimentos	Stan Leilo	Conhecer CC-0001 e selecionar o Carimbo de Prioridade Executiva ao interagir com Stan. Depois escolher a saída para o Hall.
Vigilância	Sônia Bondes	Vestir o Colete de Manutenção e apresentar a OS selecionada à Sônia.
RH	Helena Folha	Comprovante, Ficha de Validação, ponto digital, controle paralelo, validação de terceiro e retorno à Helena.
Jurídico	Dr. Vítor Parecer	Aplicar a Bolota pendente na Mesa de Análise com chamado, assinatura do RH, protocolo fiscal e autorização externa disponíveis.

Preparação entre chefes

Inovação fornece o VR para a TI. Comunicação fornece o carimbo e CC-0001 para Suprimentos. Financeiro fornece os documentos do RH e do Jurídico. Engenharia fornece colete e OS para Vigilância. Documentação fornece a Bolota pendente para a análise jurídica.

Retornos e estados persistentes

O jogador pode retornar pelas saídas disponíveis. Itens coletados, conhecimentos e chefes concluídos permanecem na sessão. A Bolota aprovada continua aprovada durante o retorno à Documentação; não é substituída novamente pela versão pendente.

O Auditório oferece um acesso antecipado ao RH ao aceitar o papel de palestrante. Esse desvio não concede os documentos nem conclui os chefes. Se a Vigilância ainda não foi resolvida, a saída de retorno do RH leva de volta à Recepção.

Inventário e transformação dos itens



Ícones utilizados pelo inventário e pelos fluxos da campanha.

Item ou estado	Origem	Uso na campanha
Crachá de Visitante	Recepção	Identificação para a segurança do térreo. Não substitui o comprovante de prestador.
Óculos VR	Inovação	Usado em Rogério Wilco. Sai do inventário ao resolver a TI.
Carimbo de Prioridade Executiva	Comunicação	Só pode ser obtido após conhecer CC-0001; é selecionado para falar com Stan.
Comprovante de Prestador Terceirizado	Financeiro	Bruno emite ao reconhecer o entregador como prestador da pizzaria; necessário no RH.
Protocolo de Exceção Fiscal	Financeiro	Pasta de Reembolso após explicar vínculo e destinatário; requisito do Jurídico.
Colete de Manutenção	Engenharia	Equipamento que ativa o disfarce de manutenção.
Ordem de Serviço	Bolso do colete	Documento apresentado à Sônia com o colete vestido.
Ficha de Validação de Terceiro	Helena no RH	Inicia o fluxo de ponto e cadastro.
Assinatura de Validação do RH	Helena no RH	Entregue após concluir as validações; requisito do Jurídico.
Bolota do Jurídico pendente	Documentação	Objeto aplicado à Mesa de Análise após reunir os cinco requisitos.
Bolota do Jurídico aprovada	Jurídico	Substitui o estado pendente e encerra o processo jurídico. A secretária da Diretoria não a revalida.

Há 11 identificadores, incluindo as versões pendente e aprovada da Bolota. O inventário possui filtros Todos, Documentos, Itens e Equipamentos e mostra até 15 posições. Não há limite de coleta de 15 itens imposto pelo estado da partida.

Informações e registros

Informação	Como aprender	Função
Ronaldo Gilberto	Identificação correta na Recepção	Resposta à pergunta de Carla Agenda.
CC-0001	Planejamento na Comunicação	Centro de custo da Diretoria; libera o carimbo e a aprovação de Suprimentos.
Chamado 48271	Primeira interação com o telefone do Jurídico	Requisito jurídico registrado como conhecimento e estado.
Autorização externa	Segunda interação com o mesmo telefone	Completa o requisito externo do Jurídico.

Documentos e conhecimentos

Crachá, comprovante, protocolo, ficha e assinatura são objetos do inventário. Nome do diretor, centro de custo, número do chamado e autorização externa são conhecimentos ou estados registrados pelo jogo. O Diário reúne esses registros para consulta.

Ocorrências que alteram diálogos

Sair cedo da reunião da Inovação pela opção B registra Pouco colaborativo. Helena apresenta um diálogo específico no RH; explicar o objetivo da visita pela opção C encerra essa ocorrência. Aceitar a punição ou desconsiderar a ocorrência termina a entrega.

O status de manutenção é independente do item selecionado. Depois de vestir o colete, o jogador deve selecionar a Ordem de Serviço para apresentá-la à Vigilância. Selecionar o colete sem vestir não cumpre esse requisito.

Pizza e condições de encerramento

Variável	Início	Regra atual
Temperatura	100 por cento	Cai quando o tempo narrativo avança. O micro-ondas do RH restaura 100 por cento.
Integridade	100 por cento	Estado da pizza; deve ser maior que zero para uma entrega válida.
Quantidade	8 fatias	Deve ser maior que zero. Algumas escolhas removem a pizza da entrega.
Tempo	0 minutos	Tempo narrativo acumulado por ações, não um relógio de tempo real.
Posse	Com o jogador	Pode mudar para perdida ou confiscada conforme a escolha.

Uma ação comum de GameFlow ou Suprimentos acrescenta dois minutos e reduz a temperatura em dois pontos. A palestra completa no Auditório acrescenta 20 minutos. Caminhar e ler não acionam um cronômetro contínuo; os custos dependem dos handlers das interações.

Ordem de avaliação na Diretoria

1. Se a pizza não estiver com o jogador, a quantidade for zero ou a integridade for zero, o final é SEM PIZZA.
2. Com pizza válida, tempo igual ou superior a 150 minutos produz ENTREGA TARDE DEMAIS.
3. Antes de 150 minutos, temperatura igual ou inferior a 25 por cento produz PIZZA FRIA.
4. Com posse válida, quantidade e integridade positivas, tempo abaixo de 150 e temperatura acima de 25, o final é ENTREGA CONCLUÍDA.

Aquecer não recupera o tempo, a quantidade nem a posse. O caminho recomendado preserva as oito fatias, aquece a pizza no RH e segue diretamente para os últimos setores. A avaliação atual aceita quantidade positiva; não exige exatamente oito fatias.

Movimentação e interação

O protagonista aparece nos cenários e caminha até os pontos clicados. Possui poses paradas em quatro direções e ciclos de caminhada com quatro quadros por direção a oito quadros por segundo. A posição dos pés define a referência sobre o piso.

As 22 áreas usam contornos navegáveis e 116 polígonos sólidos. O caminho contorna móveis e impede a travessia de paredes, balcões, equipamentos, catracas e divisórias. Cliques em superfícies bloqueadas procuram o piso livre mais próximo. Se não houver caminho, a interação não é executada.

Cada alvo dispõe de um ponto de aproximação. A ação ocorre quando o protagonista chega ao local permitido; durante menus e painéis, os alvos do mundo, o foco e a caminhada ficam bloqueados.

Comandos do jogador

Comando	Resultado
Clique esquerdo no piso	Caminhar até um destino permitido.
Clique esquerdo em um alvo	Aproximar o protagonista e executar a interação.
Inventário e Selecionar	Escolher o item e depois clicar no alvo da sala.
Vestir no inventário	Equipar o Colete de Manutenção.
Clique direito ou Cancelar item	Cancelar a seleção de um item.
A B C D	Escolher a alternativa correspondente em um diálogo.
Tab e Shift Tab	Navegar entre botões e alvos interativos.
Enter ou Espaço	Ativar o botão focado ou avançar uma fala.
Esc	Abrir ou fechar o menu e os painéis.
D fora de um diálogo	Abrir ou fechar o Diário do Protocolo.

Interface e salvamento



Arte base da pausa e do inventário, utilizada pelas telas funcionais do jogo.

O HUD mostra área, temperatura, tempo, objetivo, item selecionado e disfarce. Há acesso ao diário, dicas, cancelamento de item, conquistas e menu. Os alvos têm realce e identificação ao passar o cursor ou receber foco.

O menu de pausa abre inventário, troféus, salvamento/carregamento, opções e retorno ao menu. O inventário apresenta ícone, nome, descrição e ação Selecionar ou Vestir.

Partidas salvas

Quatro slots manuais armazenam a área, o tempo e a data de gravação. O checkpoint automático é atualizado antes das ações e escolhas. Os saves atuais preservam estado da campanha, posição e direção do protagonista, diálogo e histórico; uma cópia de segurança permite recuperar a gravação anterior quando necessário.

Finais e conquistas são coleções independentes da partida. Recarregar ou retomar uma escolha não apaga o que foi descoberto. Saves antigos válidos continuam aceitos; um carregamento inválido preserva a sessão aberta.

Diário e acessibilidade

O Diário do Protocolo reúne objetivo atual, três validações do RH, cinco requisitos jurídicos, conhecimentos adquiridos, mapa de sequência e histórico das falas. As dicas evoluem de observação geral para consulta do inventário e, por fim, o objetivo explícito da área.

Opções disponíveis

Ajuste	Faixa ou comportamento
Texto	80 a 130 por cento do tamanho base.
Tempo de leitura	50 a 200 por cento do tempo base.
Avanço manual	Falas permanecem até o comando de avanço.
Movimento reduzido	Usa o destino corrigido da navegação com transição reduzida.
Alto contraste	Aumenta a legibilidade da apresentação.
Mostrar alvos	Ajuda na identificação dos hotspots.
Áudio	Volume geral, música e efeitos sonoros.
Tela	Tela cheia e apresentação na proporção da resolução base 1280 por 720.

Encerramentos como recompensa

A tela de final usa MISSÃO CUMPRIDA para ENTREGA CONCLUÍDA e FINAL ABSURDO para os demais. Mostra descrição, progresso de finais e conquistas, recompensas novas, arquivo de finais e a opção Retomar antes da escolha. O catálogo jogável possui 30 finais e 22 conquistas.

A navegação por Tab e Shift Tab, com ativação por Enter ou Espaço, funciona em botões e alvos. A tecla D é reservada à alternativa D durante diálogos de escolha; fora deles abre o Diário.

Personagens e humor

Setor	Personagens	Função narrativa
Recepção	Eliana Marli e Mauro Portela	Identificação e liberação pelas escadas.
Auditório	Lúcia Pauta	Confusão com palestrante, desvio para RH e palestra.
Inovação	Caio Bruschi e Bernardo Noll	Jargões, metaverso e equipamento VR.
TI	Rogério Wilco, Samir Maxo e Jorge Stobarte	Incidente P1, Service Desk e segurança da informação.
Comunicação	Manny Calveira e Abril Riani	Personagens definidos no design do setor; ações atuais concentram recursos em Planejamento e Carimbo.
Suprimentos	Stan Leilo e Murray Estoque	Compra emergencial, cotação, homologação e retenção.
Financeiro	Bruno Basco e Fábio Tributo	Vínculo de prestador e exceção fiscal.
Engenharia	Bento Tróti	Kit de manutenção e análise estrutural.
Vigilância	Sônia Bondes	Validação do acesso técnico.
RH	Helena Folha, Paulo Pontes e Caio Dastro	Ficha, ponto e validação de terceiros.
Documentação	Célia Viana e Domingos Hurley	Bolota, original, cópia e reprografia.
Jurídico	Laura Firma e Dr. Vítor Parecer	Pendências e aprovação final.
Diretoria	Carla Agenda e Ronaldo Gilberto	Nome do destinatário e entrega da pizza.

O humor nasce da discrepância entre a urgência da pizza e as regras da empresa. Incidente P1 para um VR, três cotações para uma pizza, controle digital seguido de controle paralelo e autorização externa sem origem clara fazem parte dos fluxos.

Referências e trocadilhos dos nomes preservam a tradição das aventuras clássicas. A premissa e o encerramento canônico permanecem: Ronaldo recebe a pizza e um novo pedido para o mesmo prédio reinicia o protocolo.

Direção de arte e som

A arte atual usa personagens cartoon, contornos escuros marcados, expressões exageradas e ambientes corporativos em perspectiva. Os setores têm decoração, personagens, objetos e placas que ajudam a reconhecer tanto os alvos quanto as piadas.

O menu reúne amarelo, vermelho, azul e verde sobre tons quentes de papel e madeira. A interface usa pranchetas, post-its, mochilas, troféus e ícones de pizza. Este GDD reutiliza essa arte, as salas e os ícones do jogo; as imagens do atlas mantêm o enquadramento completo dos cenários.

Acervo em uso

Tela inicial ilustrada, 13 cenários principais, oito imagens de subáreas, sprite de movimentação do protagonista, painéis de menu e diálogo, três tamanhos de balão, cursor parado e ativo, ícones do HUD, itens individuais e arte de encerramentos. A Sala de Sistemas compartilha provisoriamente a imagem da Sala de Servidores.

Música e efeitos

Existem duas faixas no projeto: introdução do menu e tema da Recepção. O tema da Recepção também cobre Inovação, TI e setores posteriores como fallback. As mudanças de faixa usam fade. Coleta, conquista e final dispõem de efeitos sintetizados com controle de volume.

Polimento visual previsto

Algumas imagens ainda exibem branding anterior da empresa. O nome oficial do mundo é PAPO SAPÃO. A arte de Sistemas precisa de imagem própria; os textos e números impressos em folhas de UI devem continuar sendo reconciliados com os contadores reais. O atlas mostra os assets atualmente utilizados.

Implementação e validação

Camada	Responsabilidade
Estado	Inventário, conhecimentos, flags, pizza, nome do jogador e histórico.
Fluxos	Ações principais, escolhas com consequências e fluxo específico de Suprimentos.
Catálogos	Áreas, subáreas, imagens, alvos, ícones e geometria navegável.
Protagonista	Animação, cálculo de caminho, aproximação e restauração da posição.
Apresentação	HUD, cursor, balões, menus, diário, conquistas, finais, música e efeitos.
Persistência	Saves versão 2, compatibilidade com saves válidos versão 1, checkpoint e coleções.

Engine Godot 4.3. Resolução base 1280 por 720 com proporção preservada. As artes de sala têm 1672 por 941 pixels. A exportação Web utiliza o renderer de compatibilidade; a cena principal e os gestores globais compõem a versão jogável.

Evidência de QA registrada

A documentação da revisão de outubro registra 403 verificações aprovadas, incluindo campanha, finais, conquistas, saves, teclado, pausa, geometria, rotas de interação e retorno de subáreas. Também registra importação e exportação Web release local concluídas. Essa evidência pertence à rodada registrada no repositório; não equivale a certificação do deploy ou a uma nova execução nesta atualização editorial.

Pendências de produção

Playtest completo por mouse e no navegador; reload e armazenamento da versão Web; áudio em dispositivos reais; sessões longas; teste nas resoluções alvo; balanceamento dos custos de inspeções e subáreas; arte própria de Sistemas; revisão do branding dos cenários e centralização restante de gestores que atualizam a apresentação a cada frame.

Referência da versão

<https://github.com/washincofer/protocolo-pizza>

Branch main. Commit 7254f83a9a74dbb9dc2da3ee24c2f366cab6ba0e. Conteúdo conferido em 14 de outubro de 2026.

Fontes de implementação: GameFlow, ContentFlow, SuppliesFlow, SubareaManager, GameState, SaveManager, MenuUI, ExperienceUI, EndingManager, AchievementManager, HotspotCatalog, WalkableGeometry e documentação da revisão de QA e colisões.

Manual para concluir Protocolo Pizza

Rota principal e guia dos finais

Este manual contém as soluções dos puzzles e as consequências das escolhas. A rota abaixo leva ao final ENTREGA CONCLUÍDA na versão atual.

Como usar os itens

Abra o Inventário pelo menu ou pelo painel da partida. Escolha o objeto e pressione Selecionar; depois clique no alvo do cenário. Para o colete, use Vestir. O disfarce fica ativo e você pode selecionar outro objeto, como a OS.

Um clique em NPC ou objeto pode fazer o protagonista caminhar antes da interação. Aguarde a aproximação. Clique direito ou Cancelar item limpa a seleção. D abre o Diário quando não há um diálogo de escolha; durante um diálogo, D corresponde à alternativa D.

Como preservar a entrega

Mantenha a pizza com você, recuse amostras e análises destrutivas, aqueça no RH e evite repetir ações depois de resolver uma pendência. O relógio usa minutos narrativos acumulados por ações. Aquecer resolve a temperatura, mas não reduz o tempo.

Salvar e testar alternativas

Há quatro slots manuais e um checkpoint automático. Salve antes de explorar escolhas extras. Ao atingir um final, Retomar antes da escolha volta ao checkpoint e mantém os finais e conquistas já descobertos. Cada ação seguinte pode atualizar o checkpoint; use um slot manual para guardar um ponto específico.

Para acompanhar pendências, abra o Diário e consulte os checklists do RH e do Jurídico. O botão Dica apresenta ajuda em três níveis.

Primeiro trecho da Recepção à TI

1 Recepção

Clique no Balcão da Recepção. Escolha A, Sou entregador. Vim entregar a pizza para o diretor. Eliana Marli entrega o Crachá de Visitante e informa Ronaldo Gilberto. Depois clique em Segurança e, após a confirmação de Mauro Portela, use Escadas.

Não insista em atravessar sem identificação. A opção C da conversa inicial encerra a rota por destinatário desconhecido. Para concluir a entrega com menor custo de tempo, deixe Auditório e Sala de Espera para uma exploração em outro save.

2 Inovação

Clique em Óculos VR e recolha o equipamento. Use Hall ou saída para TI. O VR fica no inventário até ser aplicado ao chefe correto. Evite a reunião se quiser uma rota direta e não insista no banheiro.

3 TI

Selecione Óculos VR no Inventário e clique em Rogério Wilco. O equipamento vira um incidente P1; Rogério abandona o bloqueio, o VR sai do inventário e a conquista Primeiro processo contornado é registrada.

Clique em Voltar Inovação ou Avançar Comunicação e escolha B para avançar. Service Desk, Weekly, Sistemas e Segurança da Informação contêm alternativas que encerram a entrega. Para prosseguir nos diálogos dessas áreas, recuse a virtualização, a análise da pizza ou a conclusão apenas digital.

Segundo trecho da Comunicação ao Hall

4 Comunicação

Clique em Planejamento para aprender CC-0001, centro de custo da Diretoria. Só depois clique em Carimbo e receba o Carimbo de Prioridade Executiva. A saída permite voltar à TI pela opção A ou avançar para Suprimentos pela opção B.

Se o carimbo não for concedido, falta consultar Planejamento. Para avançar, o jogo verifica que você possui o carimbo e conhece CC-0001.

5 Suprimentos

Selecione o Carimbo de Prioridade Executiva e clique em Stan Leilo ou Aprovação de Compras. Como CC-0001 já foi aprendido, Stan aprova a compra emergencial com a justificativa Fome. A aprovação libera a passagem, mas mantém o jogador no setor.

Clique em Saída Comunicação ou Hall e escolha B para ir ao Hall Corporativo. Na versão atual, o uso decisivo do carimbo é diretamente em Stan. Não é preciso procurar um documento separado para carimbar.

Se explorar Três Cotações, feche a planilha ou compare os critérios; a opção A termina no menor preço. Na Sala de Compras, B ou C preservam a entrega. No Almoxarifado, B ou C recusam a retenção.

6 Hall Corporativo

Visite Financeiro e Engenharia em qualquer ordem. Ambos são necessários para liberar as escadas: o Financeiro entrega comprovante e protocolo; a Engenharia fornece colete e OS. Retorne ao Hall depois de cada visita e use Escadas somente após completar os dois fluxos.

Terceiro trecho dos documentos ao acesso técnico

7 Financeiro

Converse com Bruno Basco. Escolha A, Sou entregador, prestador da pizzeria. Você recebe o Comprovante de Prestador Terceirizado. A opção B identifica apenas um visitante; C encerra a partida em cadastro permanente.

Clique em Pasta de Reembolso e escolha B, explicar que o pedido é de Ronaldo Gilberto. Essa opção exige o comprovante de Bruno e concede o Protocolo de Exceção Fiscal. Depois use Voltar ao Hall.

Você deve sair com dois documentos: Comprovante de Prestador Terceirizado para o RH e Protocolo de Exceção Fiscal para o Jurídico. A opção C da Pasta de Reembolso aceita a retenção fiscal e encerra a entrega.

8 Engenharia

Pegue o Colete de Manutenção. Depois clique no bolso ou no alvo Ordem de Serviço sobre o colete para obter a OS. A OS só é coletada depois do colete. Retorne ao Hall e use as escadas.

A Análise estrutural da pizza é opcional e perigosa para a entrega. A opção B mantém a pizza com o destinatário previsto; A destrói a amostra; C deixa a pizza no setor e permite continuar sem ela.

9 Vigilância

No Inventário, escolha Colete de Manutenção e use Vestir. Confira que Disfarce Manutenção está ativo. Selecione a Ordem de Serviço e clique em Sônia Bondes ou Posto. O acesso técnico é autorizado e você segue ao RH.

Possuir a OS sem vestir o colete não basta. Não tente atravessar o Acesso Restrito antes da autorização e não autorize a inspeção que retém a pizza inteira.

Quarto trecho das validações do RH

10 Helena e a ficha

Clique em Helena Folha com o Comprovante de Prestador Terceirizado no inventário. Ela emite a Ficha de Validação de Terceiro. O jogo reconhece a posse do comprovante; não exige aplicá-lo manualmente a Helena.

Se surgiu a ocorrência Pouco colaborativo da reunião da Inovação, escolha C para esclarecer o objetivo da visita. Depois retome a conversa com Helena para obter a ficha.

11 Ponto digital e controle paralelo

Entre em Controle de Ponto. Clique em Paulo Pontes para registrar o ponto digital. Em seguida clique em Controle paralelo. Essa segunda etapa só funciona depois da primeira. Volte ao RH.

O alvo Controle paralelo ou Formulários na sala principal do RH também executa o registro paralelo. O caminho pela subárea torna a sequência mais fácil de reconhecer.

12 Cadastro de terceiros

Entre em Cadastro de Terceiros e clique em Caio Dastro, o validador. Os registros digital e paralelo precisam estar concluídos. Quando aparecer Terceiro regular ou Validação 2 de 2, volte ao RH.

Não aceite a admissão como funcionário em Formulários de cadastro. Essa escolha muda o objetivo da visita e produz EFETIVADO POR ENGANO.

13 Aquecer e receber a assinatura

Use o Micro-ondas do RH para restaurar a temperatura da pizza a 100 por cento. Depois clique novamente em Helena. Com ponto digital, controle paralelo e validação concluídos, ela entrega a Assinatura de Validação do RH e encaminha o jogador para Documentação.

Se Helena alertar que a pizza está esfriando, escolha A para ficar no RH, use o Micro-ondas e fale com ela novamente. Aquecer deve acontecer antes da saída final do setor.

Último trecho da Bolota à entrega

14 Documentação

Clique em Bolota do Jurídico e recolha a versão Pendente de Aprovação. Use Escadas ou Jurídico. O Arquivo e a Reprografia são opcionais; não substituem a coleta da Bolota.

15 Jurídico

Confira no Diário os cinco requisitos: Chamado 48271, Bolota, Assinatura RH, Protocolo fiscal e Autorização externa. Você já trouxe Bolota de Documentação, assinatura do RH e protocolo do Financeiro.

Clique no Telefone ou chamado uma vez para abrir o Chamado 48271. Clique no mesmo telefone uma segunda vez para receber a Autorização externa à empresa. Esses registros ficam como conhecimento e estado da campanha.

Selecione a Bolota pendente no Inventário e clique em Dr. Vítor Parecer ou Mesa de Análise. Com os cinco requisitos, a Bolota aprovada substitui a pendente e a passagem para Diretoria é liberada.

Laura Firma pode listar as pendências. Escolha A para conferi-las. Aceitar análise por tempo indeterminado pela opção B encerra a entrega. Em Termos e Condições, a opção A também produz um final alternativo.

16 Diretoria

Converse com Carla Agenda. Ela pergunta Qual o nome do diretor. Escolha a resposta Ronaldo Gilberto, aprendida na Recepção. Carla libera a entrada sem conferir novamente crachá, protocolo, assinatura ou Bolota.

Clique em Gabinete do Diretor. Com pizza válida, temperatura acima de 25 por cento e menos de 150 minutos, o final é ENTREGA CONCLUÍDA. Ronaldo recebe a pizza e o celular anuncia um novo pedido para PAPO SAPÃO, no último andar.

Resolver bloqueios durante a partida

Situação	Como continuar
Recepção bloqueia as escadas	Identificar a entrega pela opção A com Eliana e depois passar pela Segurança.
Carimbo não é coletado	Consultar Planejamento na Comunicação para aprender CC-0001.
Stan não aprova	Selecionar o carimbo, conferir CC-0001 e interagir com Stan. Usar a saída depois da aprovação.
Hall não libera as escadas	Concluir a Pasta de Reembolso no Financeiro e pegar colete mais OS na Engenharia.
OS não é coletada	Pegar o colete antes de examinar o bolso.
Sônia rejeita a OS	Vestir o colete e, depois, selecionar a OS para clicar no Posto.
Helena ainda tem pendências	Conferir ponto digital, paralelo e validação de terceiro no Diário; retornar à Helena.
Ocorrência da Inovação no RH	No diálogo Pouco colaborativo, escolher C e voltar ao cadastro.
Jurídico não aprova	Consultar o checklist, usar o telefone duas vezes e aplicar a Bolota pendente na Mesa de Análise.
Gabinete não abre	Falar com Carla e responder Ronaldo Gilberto.
Pizza fria	Retomar um save no RH e aquecer antes de sair. A temperatura ainda cai nas ações posteriores.
Entrega atrasada	Retomar um save anterior e reduzir repetições. Aquecer não reduz os minutos.
Pizza perdida	Retomar antes da escolha que retirou a pizza ou carregar um save com posse válida.

Checklist da chegada ao gabinete: pizza com o jogador, pelo menos uma fatia, integridade positiva, temperatura acima de 25 por cento e tempo abaixo de 150 minutos. O caminho recomendado mantém a pizza inteira.

Finais do início da campanha

Os nomes abaixo correspondem ao catálogo implementado. A coluna de ação mostra o gatilho atual, inclusive as confirmações de diálogo.

Número	Final	Como obter
01	ENTREGA ABANDONADA	Na Recepção, usar a Porta de Entrada para desistir.
02	DESTINO NÃO ENCONTRADO	Na primeira conversa com Eliana, escolher C, entrega sem destinatário.
03	VISITANTE RETIRADO	Na Sala de Espera, conversar quatro vezes com os visitantes; no diálogo do guarda, escolher C.
04	PIZZA APREENDIDA	Sem identificação, insistir no posto da segurança e confirmar A.
05	ACESSO NÃO AUTORIZADO	Sem identificação, insistir nas escadas e confirmar A para forçar a passagem.
06	IDENTIDADE FALSIFICADA	No Auditório, escolher B, cadastrar-se como Consultor Externo.
07	INOVAÇÃO DEMAIS	Na reunião da Inovação, escolher A, deixar a entrega por conta do diretor.
08	ENTREGA POR ENCANAMENTO	Clicar três vezes no banheiro da Inovação.
09	REUNIÃO RECORRENTE	Na Weekly da TI, escolher A, participar de todas as reuniões.
10	INCIDENTE DE SEGURANÇA	Na Segurança da Informação da TI, escolher A, entregar a pizza para análise.

Retomar antes da escolha permite testar outra alternativa sem apagar o final registrado. Para voltar mais longe na campanha, carregue um slot manual.

Finais da TI até a Vigilância

Número	Final	Como obter
11	PIZZA AS A SERVICE	Na Sala de Sistemas da TI, terminal de virtualização, escolher A.
12	ENTREGA DIGITALMENTE CONCLUÍDA	No Service Desk, conversar com Samir e escolher A.
13	MENOR PREÇO	Em Três Cotações, Suprimentos, escolher A, o fornecedor dois reais mais barato.
14	FORNECEDOR HOMOLOGADO	Na Sala de Compras, escolher A, a fatia para degustação técnica.
15	CADASTRO EM ANÁLISE	Na Sala de Compras, escolher D, aceitar cadastro por tempo indeterminado.
16	MATERIAL RETIDO	No Almoxarifado, escolher A, deixar a pizza para conferência.
17	PIZZA SOB CUSTÓDIA FISCAL	Na Pasta de Reembolso do Financeiro, escolher C, declarar ausência de NF e aceitar retenção.
18	FALHA ESTRUTURAL	Na Engenharia, autorizar a análise destrutiva pela opção A.
19	PIZZA EM QUARENTENA	Na inspeção da Vigilância, escolher A e autorizar a retenção da amostra.
20	ÁREA RESTRITA	Na Vigilância ainda não liberada, clicar Acesso Restrito e escolher A.

Esses finais são escolhas alternativas para a coleção. Para concluir a entrega, mantenha a pizza física com você e preserve a rota dos documentos.

Finais do RH até a Diretoria

Número	Final	Como obter
21	PROMOVIDO A TERCEIRIZADO	Com Bruno no Financeiro, escolher C, cadastro permanente.
22	DEMITIDO ANTES DE SER CONTRATADO	Sair cedo da reunião da Inovação pela opção B; no diálogo de Helena sobre Pouco colaborativo, escolher A ou B.
23	EFETIVADO POR ENGANO	Em Cadastro de Terceiros do RH, abrir Formulários de cadastro e aceitar admissão pela opção A.
24	LI E ACEITO	Em Termos e Condições do Jurídico, escolher A.
25	EM ANÁLISE	Com Laura Firma, escolher B, análise por tempo indeterminado.
26	DIRETOR DESCONHECIDO	Depois da pergunta de Carla, selecionar uma resposta errada três vezes.
27	PIZZA FRIA	Chegar ao gabinete com pizza válida, tempo abaixo de 150 e temperatura até 25 por cento. Não aquecer no RH e acumular interações para esfriar.
28	ENTREGA TARDE DEMAIS	Chegar ao gabinete com pizza válida e tempo igual ou superior a 150 minutos. Repetir interações não terminais acumula tempo.
29	SEM PIZZA	Na Engenharia, escolher C na análise, deixar a pizza e continuar sem ela; concluir os processos até o gabinete.
30	ENTREGA CONCLUÍDA	Cumprir a rota principal com pizza em posse do jogador, integridade e quantidade positivas, tempo abaixo de 150 e temperatura acima de 25.

A verificação no gabinete prioriza SEM PIZZA, depois ENTREGA TARDE DEMAIS, depois PIZZA FRIA. Portanto, para registrar PIZZA FRIA, chegue com pizza válida e antes dos 150 minutos. Para registrar atraso, chegue com pizza válida após atingir o limite.

Conquistas de exploração e progresso

Número	Conquista	Gatilho atual
01	Nem iniciou o jogo	Sair da Recepção no início, com tempo acumulado de até quatro minutos.
02	O palestrante atrasado	Escolher A com Lúcia no Auditório e usar o acesso antecipado ao RH.
03	Uma palestra de sucesso	Escolher C com Lúcia e concluir a apresentação, que custa 20 minutos.
04	Primeiro processo contornado	Resolver Rogério Wilco com os Óculos VR.
05	Weekly eterna	Obter REUNIÃO RECORRENTE.
06	Pizza as a Service	Obter PIZZA AS A SERVICE.
07	Compra emergencial	Resolver Stan com carimbo e CC-0001.
08	Economia de R\$ 2	Obter MENOR PREÇO.
09	Importação Irregular	Obter PIZZA SOB CUSTÓDIA FISCAL.
10	Dados Protegidos	Usar a Calculadora do Financeiro ou escolher D na Pasta de Reembolso.
11	Logística Reversa	Obter ENTREGA POR ENCANAMENTO.

As conquistas são registradas separadamente dos saves e permanecem ao começar outra partida. O gatilho do jogo atual deve ser usado como referência para completar a coleção.

Conquistas dos últimos setores

Número	Conquista	Gatilho atual
12	Passou na cara dura	Passar pela Vigilância com colete vestido e OS.
13	Agora eu trabalho aqui	Escolher C com Bruno e obter PROMOVIDO A TERCEIRIZADO.
14	Big Brother Corporativo	Clicar três vezes na Sala de Monitoramento da Vigilância.
15	Amostragem destrutiva	Obter PIZZA EM QUARENTENA.
16	Experiência profissional de 0 dias	Obter DEMITIDO ANTES DE SER CONTRATADO.
17	Contratado sem entrevista	Obter EFETIVADO POR ENGANO.
18	Termos e Condições	Obter LI E ACEITO.
19	Ainda esperando	Interagir com o Banco de Espera do Hall; concluir Financeiro ou Engenharia; voltar ao banco.
20	Agora fiquei mais perdido	Interagir com o Pannel de Diretórios do Hall.
21	PROTOCOLO: PIZZA	Obter ENTREGA CONCLUÍDA.
22	100% Conforme	Desbloquear as outras 21 conquistas.

Completar as coleções

O troféu 100% Conforme exige as outras 21 conquistas. A descoberta dos 30 finais é acompanhada por um contador separado e não constitui o requisito desse troféu. Use os saves manuais e Retomar antes da escolha para explorar os caminhos de cada setor.

Algumas condições de troféus dos documentos iniciais foram simplificadas na implementação: Agora eu trabalho aqui vem do cadastro permanente no Financeiro; Big Brother Corporativo exige três cliques no monitoramento; Agora fiquei mais perdido vem do Pannel de Diretórios.

Atlas das salas

22 áreas jogáveis com o enquadramento completo dos assets atuais. A tela inicial está na capa do GDD.

1 Recepção e Térreo



Área 1 Recepção e Térreo

Tutorial de identificação. Alvos centrais: Eliana, Segurança e Escadas. Origem do crachá e do nome Ronaldo Gilberto.

2 Sala de Espera



Área 2 Sala de Espera

Subárea da Recepção. Visitantes, máquina de água e retorno. Quatro conversas abrem o diálogo com o guarda.

Salas da campanha 3 e 4

3 Auditório e Onboarding



Área 3 Auditório e Onboarding

Subárea da Recepção. Lúcia Pauta apresenta a confusão com palestrante, a palestra e o acesso antecipado ao RH.

4 Inovação



Área 4 Inovação

Coleta do VR. Caio e Bernardo comentam o setor; reunião e banheiro oferecem caminhos opcionais.

Salas da campanha 5 e 6

5 Sala de Reunião da Inovação



Área 5 Sala de Reunião da Inovação

Reunião e quadro de ideias. Sair cedo registra Pouco colaborativo; aprovar a entrega pelo diretor produz final alternativo.

6 TI

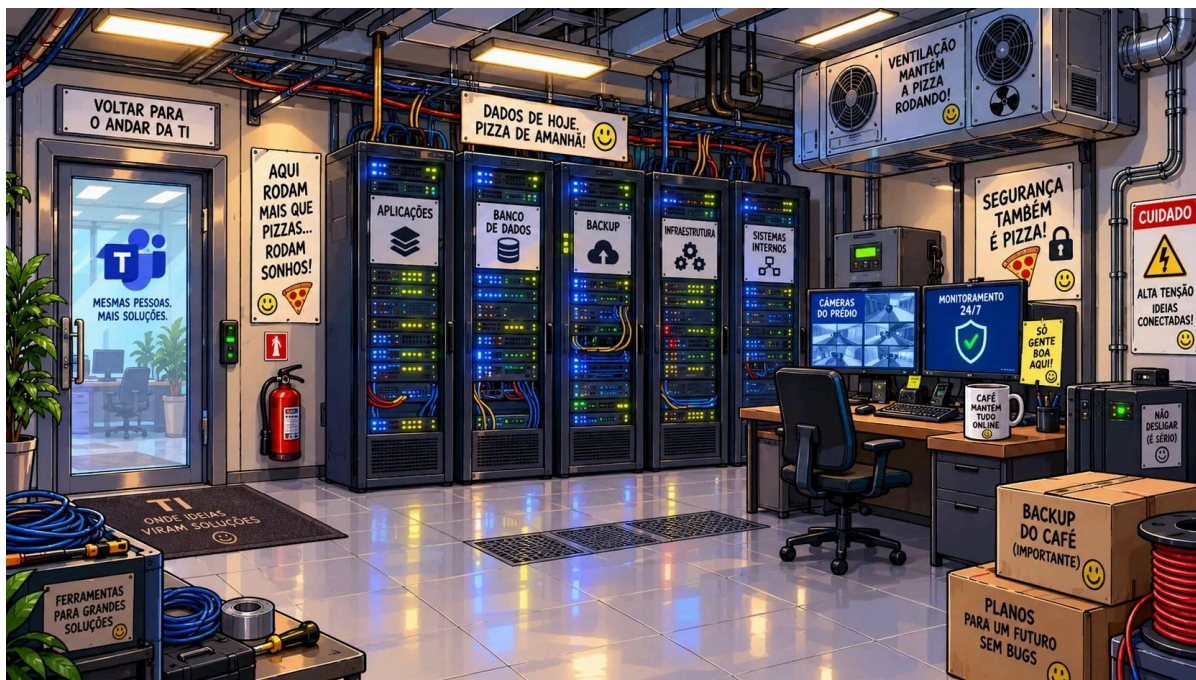


Área 6 TI

Primeiro chefe. Usar o VR em Rogério, depois avançar pela saída. Também contém acessos às subáreas e à Weekly.

Salas da campanha 7 e 8

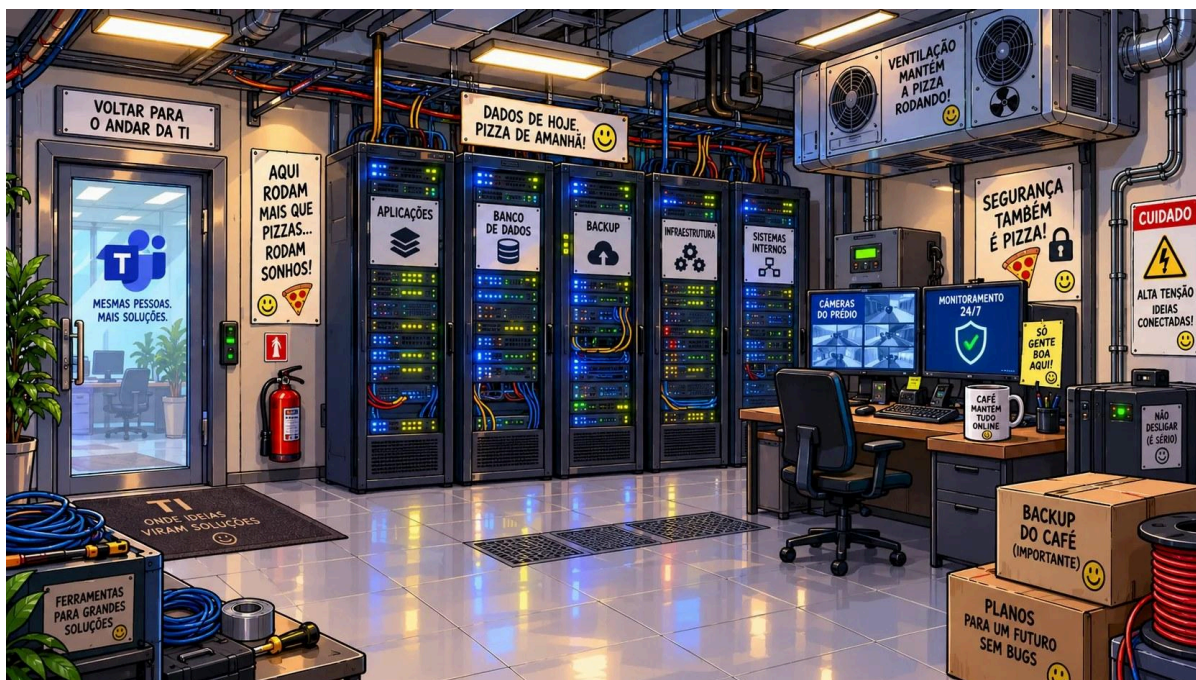
7 Sala de Servidores



Área 7 Sala de Servidores

Subárea da TI com racks, painel crítico e retorno. O mobiliário e os equipamentos definem o percurso permitido.

8 Sala de Sistemas

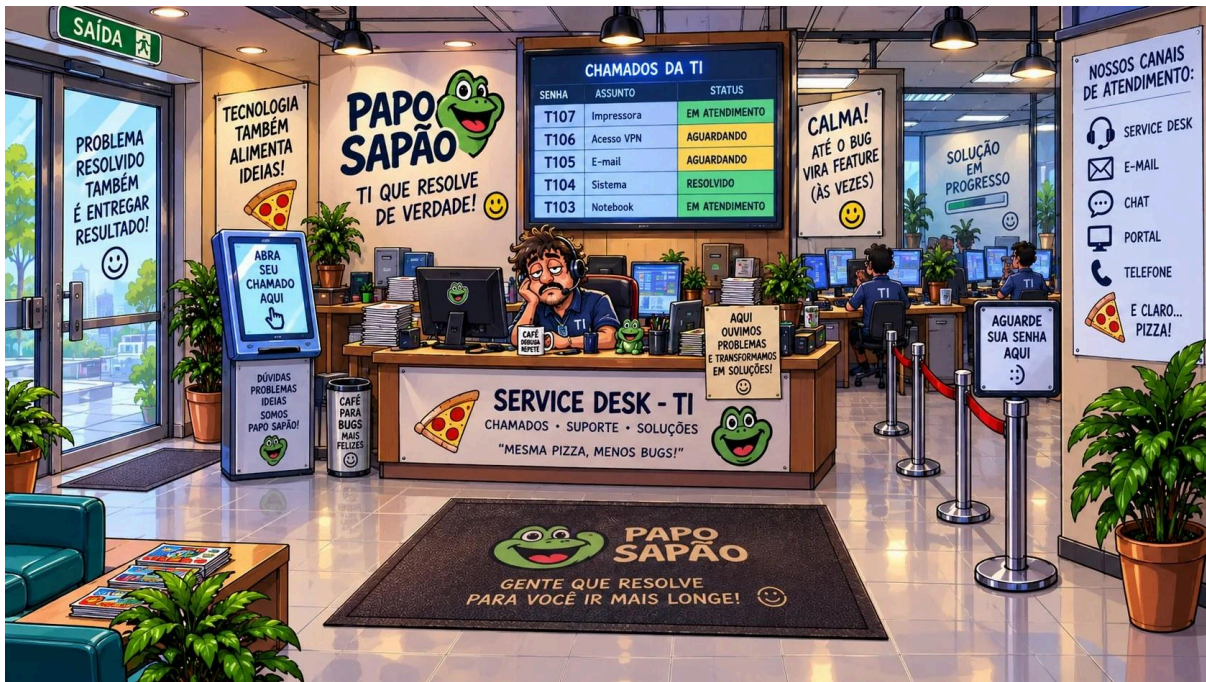


Área 8 Sala de Sistemas

Terminal Pizza as a Service e retorno à TI. Na versão atual, compartilha a arte e a geometria da Sala de Servidores.

Salas da campanha 9 e 10

9 Service Desk



Área 9 Service Desk

Samir Maxo e fila de chamados. A conclusão digital pela opção A encerra a entrega física.

10 Comunicação



Área 10 Comunicação

Consultar Planejamento para CC-0001 e depois recolher o Carimbo. O microfone funciona como interação de humor.

Salas da campanha 11 e 12

11 Suprimentos



Área 11 Suprimentos

Segundo chefe. Stan aprova com carimbo e CC-0001. Cotações, Almoarifado e Sala de Compras oferecem finais alternativos.

12 Hall Corporativo



Área 12 Hall Corporativo

Hub para Financeiro e Engenharia. As escadas exigem ambos concluídos. Banco e Painel de Diretórios geram conquistas.

Coleta do colete e da OS em seu bolso. Bento comenta a estrutura; a análise da pizza oferece decisões alternativas.

Salas da campanha 15 e 16

15 Vigilância



Área 15 Vigilância

Terceiro chefe. Sônia exige disfarce de manutenção e OS. Monitoramento, inspeção e acesso restrito são outros alvos.

16 RH



Área 16 RH

Quarto chefe. Helena inicia e conclui as validações. O micro-ondas restaura a temperatura antes da saída.

Salas da campanha 17 e 18

17 Controle de Ponto



Área 17 Controle de Ponto

Subárea do RH. Registrar com Paulo Pontes e depois confirmar no Controle paralelo. Retornar à sala principal.

18 Cadastro de Terceiros



Área 18 Cadastro de Terceiros

Subárea do RH. Caio Dastro valida o prestador após os dois pontos; formulários podem levar à contratação por engano.

Salas da campanha 19 e 20

19 Documentação



Área 19 Documentação

Coleta da Bolota pendente e acesso ao Jurídico. O retorno ao RH permite revisar etapas anteriores.

20 Arquivo e Reprografia



Área 20 Arquivo e Reprografia

Subárea da Documentação. Domingos, impressora e scanner desenvolvem as piadas de original, cópia e digitalização.

Salas da campanha 21 e 22

21 Jurídico



Área 21 Jurídico

Quinto chefe. Telefone abre chamado e autorização; aplicar Bolota pendente na Mesa de Análise com os demais requisitos.

22 Diretoria



Área 22 Diretoria

Carla pergunta o nome do diretor. A porta do gabinete resolve a entrega e avalia a condição da pizza.

Histórico das decisões do projeto

Registros preservados das primeiras definições. As abas GDD atual, Manual do jogo e Atlas das salas descrevem a implementação conferida em 14 de outubro de 2026. Quando uma regra antiga divergir da versão jogável, consulte o GDD atual.

Visão do projeto

Jogo point-and-click com estrutura de jogo-livro, humor corporativo e múltiplos finais. O protagonista é um entregador de pizza que precisa chegar ao diretor no último andar de uma empresa, atravessando andares e processos internos.

Mecânica principal

Os obstáculos e “chefes” não são vencidos por combate. O jogador explora ambientes, encontra itens, documentos ou recursos e precisa usar a solução correta para superar bloqueios de processo. Referência conceitual: lógica de puzzles por item, semelhante à ideia citada de Creature Crunch.

Estrutura empresarial

Cada andar ou setor funciona como um fluxo de processo. As escolhas podem abrir atalhos, bloquear rotas, desviar o jogador para outros departamentos ou levar a finais alternativos. Nem todos os departamentos precisam ser obrigatórios em todas as rotas.

Departamentos confirmados

Chefes ou grandes bloqueios: TI, RH, Jurídico, Suprimentos e Vigilância.
Outros departamentos presentes: Financeiro, Inovação, Comunicação e Engenharia.

Exemplo de puzzle já definido

Um chefe do RH impede a subida porque o entregador não possui crachá. O jogador precisa encontrar um crachá e usá-lo para passar. A regra geral é que cada chefe tenha uma “fraqueza burocrática” correspondente.

Pizza como estado de jogo

A pizza deve permanecer relevante durante toda a partida. Estados importantes a acompanhar: temperatura, integridade, quantidade, tempo de entrega e posse da pizza. Chegar ao diretor não garante vitória se a pizza estiver em condição ruim ou não estiver mais com o entregador.

Finais já definidos

Final canônico: o entregador chega ao diretor, entrega a pizza e recebe imediatamente um novo pedido de pizza.

Final alternativo: entrega da pizza fria, gerando reclamação.

Final alternativo: não consegue passar pela recepção.

Final alternativo: fica bloqueado definitivamente por algum processo.

Final alternativo: a pizza é furtada.

Final alternativo: a demora é tão grande que o diretor desiste do pedido.

Frases obrigatórias e recorrentes

“Quem Caga vence”

“psiu, fica quietinho fica”

“Nossa e igual gado, contrata 1 e vem outro”

“Esse tem a inteligência discreta”

“Você nao pode casar neste dia, ordens da empresa”

“Ja tivemos nossa weekly hoje?”

“Deu vontade de levantar e te dar um soco”

“Não pode cagar em outro andar”

“Calma Boris”

Uso das frases

As frases devem entrar organicamente em diálogos, personagens, easter eggs, falhas de processo, políticas internas absurdas e/ou finais. O humor deve nascer também do funcionamento da empresa, não apenas de piadas soltas.

Empresa fictícia

Decisão confirmada: o nome da empresa deve ser um trocadilho muito bom baseado em “Sapo Papão”.

Ainda não canônico: nenhuma forma final do nome foi aprovada. Sugestões futuras devem ser tratadas como provisórias até aprovação explícita.

Direção técnica

Versão de prototipação, testes e homologação: HTML.

Destino final de desenvolvimento: Godot.

A arquitetura narrativa deve separar conteúdo de lógica para facilitar a migração do protótipo HTML para Godot.

Regra de documentação

Este documento é a matriz canônica do projeto. Decisões aprovadas em conversa devem ser adicionadas aqui. Ideias ainda não aprovadas devem ser marcadas como provisórias, sugestão ou em aberto para evitar que se tornem cânone por acidente.

Registro inicial

Premissa, mecânica por itens, departamentos, finais, frases obrigatórias, direção técnica e política de documentação consolidados.

Mapa de rotas e função das áreas

Caminho canônico aprovado: Recepção → Vigilância → RH → TI → Suprimentos → Jurídico → Diretoria.

As áreas sem chefe — Financeiro, Inovação, Comunicação e Engenharia — não funcionam como bloqueios principais obrigatórios. Elas servem como espaços de sátira e humor corporativo, exploração, pistas, coleta de itens importantes, soluções alternativas e possíveis atalhos ou complicações de rota. Itens encontrados nessas áreas podem ser necessários ou vantajosos para superar chefes e processos do caminho principal.

Regra de design: chefes representam grandes bloqueios de processo; áreas sem chefe enriquecem o mundo, fornecem recursos e piadas e ajudam a criar rotas alternativas sem substituir a espinha dorsal do caminho canônico.

Fluxo canônico — Recepção e térreo

A abertura do jogo ocorre na recepção, em um dia de onboarding de novos funcionários. A área contém: balcão da recepção, sofá de espera, identificação/crachá, autorização para subir, posto de segurança, elevadores e auditório.

Caminho correto: o entregador se identifica na recepção, o pedido é localizado, a recepcionista gera o crachá de visitante/terceiro e a autorização de subida; a Segurança confere os dois e libera o acesso.

Após a liberação, o jogador descobre que um elevador está em manutenção e o outro está reservado/travado para uso do presidente, obrigando a continuação por outro caminho, inicialmente pelas escadas.

O auditório é uma área bônus ligada ao onboarding. O entregador pode ser confundido com um novo funcionário e ser direcionado para lá. Essa rota não encerra a partida: serve para sátira corporativa, exploração, coleta de itens, pistas e possíveis vantagens futuras.

Finais possíveis no térreo: desistir da entrega e sair do prédio; ser retirado pela segurança ao tentar avançar sem autorização ou de forma indevida; pedido não localizado; falha de identificação causada por ligação para a pessoa errada ou confirmação incorreta, fazendo com que o entregador não seja reconhecido como a entrega esperada.

Regra narrativa da abertura: a Recepção funciona como tutorial orgânico do jogo, apresentando identificação, autorização, segurança, exploração opcional e consequências de diálogo antes de o jogador entrar de fato na peregrinação pelos andares.

Andar canônico — Inovação

O andar de Inovação é uma área sem chefe, voltada a sátira corporativa, exploração e coleta de item útil para outro setor.

Locais confirmados: hall dos elevadores, sala de reunião, banheiro e área de trabalho.

Item-chave confirmado: óculos de realidade virtual (VR), obtido neste andar e destinado a ser usado posteriormente em um puzzle da TI.

Tema cômico do setor: a equipe frequentemente “inventa” coisas que já existem apenas trocando o nome, ou tenta aplicar alta tecnologia a problemas triviais e sem utilidade real.

Frases confirmadas para o setor: “Só pode cagar no seu andar” e “Usar canhão para matar uma formiga”.

NPCs interativos confirmados: Caio Brusch, Gerente/Especialista de Inovação; e Bernardo Nolli, Analista de Inovação.

Conteúdo aprovado — Inovação

NPCs canônicos: Caio Brusch, Gerente/Especialista de Inovação, entusiasmado com jargões e rebatismo de coisas comuns; e Bernardo Nolli, Analista de Inovação, mais cético, que funciona como contraponto e comenta o absurdo do setor.

Piadas e elementos aprovados: painel “SMART VERTICAL MOBILITY HUB” com aviso simples de elevador quebrado; “Hydration as a Service”; “Analog Collaborative Visualization Platform” para quadro branco; “Ideation Alignment Experience” para reunião; mural/post-its tratados como inovação; lixeira inteligente que só acrescenta tecnologia ao ato de jogar lixo fora; caneca inteligente que avisa que o café esfriou; post-it digital ao lado de post-its de papel; sistema de agenda que encontra disponibilidade absurda; projeto de drones para

entregar água como exemplo de “usar canhão para matar uma formiga”; projeto paperless acompanhado de material impresso.

Banheiro: fica aprovada a piada de política interna que restringe o uso do banheiro por andar/centro de custo, incluindo a fala “Só pode cagar no seu andar”.

Sequência canônica do VR: a Inovação apresenta um projeto de metaverso corporativo que reproduz virtualmente o próprio escritório. O entregador questiona a utilidade de usar VR para ir virtualmente a uma sala física próxima. O Analista encerra com “Psiu, fica quietinho fica”. O headset apresenta problema e o Gerente pede ao entregador que o leve para a TI. O jogador recebe então o item Óculos VR, criando a ligação narrativa Inovação → TI.

.

Andar canônico — TI: primeiro chefe e tutorial de mecânica

TI será o primeiro chefe real encontrado após o andar de Inovação. A sequência inicial passa a ser Recepção/Vigilância → Inovação → TI; a ordem dos departamentos posteriores será revisada conforme o mapa for fechado.

Função de design: ensinar a mecânica principal de chefes por item. Neste primeiro encontro haverá apenas uma solução correta, simples e legível, para que o jogador entenda a regra sem excesso de variáveis.

Item correto do tutorial: óculos VR obtido no andar de Inovação.

Regra didática: o jogador encontra o chefe da TI, percebe que o avanço depende do uso de um item do inventário e aprende que os chefes possuem uma fraqueza/solução específica.

Chefes posteriores poderão exigir múltiplos passos, itens, informações, combinações ou decisões.

Chefe canônico da TI: Rogério Wilco. NPCs de apoio já definidos: Samir Maxo, Analista/Service Desk; e Jorge Stobarte, Segurança da Informação. Os demais personagens e detalhes de ambientação poderão ser definidos conforme o andar for expandido.

Conteúdo aprovado — TI: frases e finais

Frases canônicas no andar de TI: “Calma Boris” e “Já tivemos nossa weekly hoje?”. “Calma Boris” deve surgir organicamente em uma situação de chamada/comunicação em meio a um ambiente externo tenso ou caótico, como referência interna da equipe; “Já tivemos nossa weekly hoje?” deve aparecer como piada de rotina/reunião recorrente do setor.

Finais específicos canônicos da TI:

1. Hackeados pela TI: a equipe ludibria o entregador, invade/hackeia o celular dele e termina ficando com a pizza.
2. Pizza virtual: por uma sequência absurda ligada à tecnologia/VR, a pizza é transformada ou tratada como uma pizza virtual, encerrando a entrega física.
3. Weekly infinita: o entregador entra em uma reunião via Teams e fica preso em uma reunião interminável.
4. Segurança da Informação: a área de Segurança da Informação bloqueia definitivamente o entregador, mas a pizza permanece com a empresa/setor, encerrando a rota.

Os gatilhos exatos, escolhas de diálogo e encenação de cada final serão detalhados durante o desenho das cenas da TI.

Conteúdo aprovado — TI: encenação do chefe e gatilhos de finais

Caminho correto do tutorial: o jogador entrega/usa o Óculos VR no chefe da TI. Ao saber que o equipamento veio da Inovação com problema e sem chamado aberto, o chefe

transforma a situação em incidente crítico/P1, convoca mobilização e abandona o bloqueio, liberando a passagem. A interface pode sinalizar “PROCESSO CONTORNADO”, ensinando que o item correto aplicado ao alvo correto supera o chefe.

Piada recorrente “Calma Boris”: nasce de uma ligação em que alguém diz “calma, vô”, mas os colegas entendem “Calma Boris”. A expressão passa a ser repetida sempre que alguém da TI entra em pânico, inclusive durante o incidente do VR.

Armadilha “Já tivemos nossa weekly hoje?”: o entregador pode ser puxado para uma reunião por responder que não sabe se a weekly já ocorreu. Isso abre o caminho para o final de reunião infinita.

Final — Entrega Digitalmente Concluída: o jogador aceita conectar/registrar o celular na TI; a equipe manipula o aparelho/sistema, marca a entrega como concluída e fica com a pizza.

Final — Pizza as a Service: o VR/metaverso é usado para “virtualizar” a pizza; a equipe trata a versão física como tecnologia legada e a entrega física é encerrada.

Final — Reunião Recorrente: o entregador entra em uma sequência de weekly, acompanhamento da weekly, retrospectiva e preparação da próxima weekly, ficando preso indefinidamente no Teams.

Final — Incidente de Segurança: ao conectar dispositivo, acessar recurso indevido ou tentar ultrapassar uma área restrita, Segurança da Informação bloqueia o entregador e retém a pizza para “análise”, encerrando a rota.

Regra de ensino: neste primeiro chefe só existe um item-chave importante, mas o jogador já aprende que decisões erradas, interação

Convenção canônica — nomes de NPCs

Os NPCs poderão receber nomes inspirados por trocadilhos e homenagens discretas a jogos clássicos de aventura/point-and-click, adaptados para soarem como nomes plausíveis dentro da empresa. A referência deve funcionar como easter egg, sem depender do jogador reconhecer a origem.

Nomes atuais confirmados: Caio Brusch — Gerente/Especialista de Inovação, homenagem a Guybrush Threepwood de Monkey Island; Bernardo Noll — Analista de Inovação, homenagem a Bernard Bernoulli de Day of the Tentacle; Rogério Wilco — Chefe/Gerente de TI, homenagem a Roger Wilco de Space Quest; Samir Maxo — Analista/Service Desk da TI, homenagem a Sam & Max; Jorge Stobarte — Segurança da Informação, homenagem a George Stobbart de Broken Sword.

es indevidas e uso do item/contexto incorreto podem levar a finais alternativos.

Segundo ciclo canônico — Comunicação → Suprimentos

Comunicação é uma área sem chefe e funciona como preparação para o segundo chefe.

NPCs confirmados: Manny Calveira, Gerente de Comunicação; e Abril Riani, Analista de Comunicação. O andar possui Hall da Marca, Estúdio de Conteúdo, Sala/área de Crise e material promocional. Piadas canônicas: múltiplas versões do logotipo tratadas como oficiais; crise causada pela diferença entre os tons #1278FF e #1279FF; áudio de teste cantado “Olá... olá... olááá... OLÁÁ!”; excesso de ring lights, chroma key, apresentações e linguagem de engajamento.

Recursos canônicos obtidos na Comunicação: Carimbo de Prioridade Executiva, recebido de Manny durante uma crise de marca e esquecido com o entregador; e a informação

Centro de custo da Diretoria = CC-0001, aprendida ao examinar um briefing. Regra de design: o jogador sai do setor com um item de inventário e um conhecimento, introduzindo a diferença entre objeto carregado e informação aprendida.

Suprimentos é o segundo chefe. NPCs confirmados: Stan Leilo, Gerente de Suprimentos e chefe do andar; Murray Estoque, Analista de Almoxarifado. O fluxo principal passa por Recebimento, Almoxarifado, Compras e Stan. Para superar o chefe, o jogador precisa usar o Carimbo de Prioridade Executiva no documento correto e ter descoberto o centro de custo CC-0001. Após apresentar os dois requisitos, Stan aceita a compra como emergencial; Murray questiona a ausência de três cotações e justificativa, e Stan encerra com a justificativa “Fome”. A interface sinaliza “PROCESSO CONTORNADO”.

Escalada didática canônica: TI ensina item → personagem. Suprimentos ensina item → objeto + informação → personagem, aumentando a complexidade sem alterar a lógica central do jogo.

Finais alternativos canônicos de Suprimentos: Fornecedor Homologado, em que a pizza é consumida como amostra de avaliação; Menor Preço, em que o entregador fica preso numa concorrência/cotação interminável; Cadastro em Análise, em que ele entra no onboarding burocrático de fornecedor; e Material Retido, em que a pizza fica presa em quarentena por divergência fiscal.

Easter egg canônico do almoxarifado: uma caixa marcada FRÁGIL solta som de pum quando clicada; Murray responde “Não fui eu” e reage novamente se o jogador insistir.

Hub neutro canônico — Financeiro ↔ Engenharia

Após Suprimentos, o jogador chega a um hall neutro que funciona como primeiro hub de exploração não linear. A partir dele pode visitar Financeiro ou Engenharia em qualquer ordem, retornar ao hall e seguir adiante. O jogador não é obrigado a coletar os dois recursos antes de subir, permitindo backtracking posterior e ensinando que uma solução pode ser encontrada antes de o problema aparecer.

Financeiro é uma área sem chefe. NPC principal: Bruno Basco, Analista Financeiro.

Recurso destinado ao RH: Comprovante de Prestador Terceirizado. Este documento resolve a continuidade do crachá: o crachá recebido na Recepção é apenas de visitante; o RH exigirá vínculo/cadastro de terceiro, comprovado pelo documento do Financeiro.

Piada canônica do Financeiro: no fluxo de reembolso, os anexos/documentos comprobatórios são obrigatórios ou dispensáveis dependendo de quem atende a solicitação. A inconsistência deve aparecer como regra informal absurda do setor, com NPCs dando orientações contraditórias sobre o mesmo reembolso.

Engenharia é uma área sem chefe. NPC principal: Bento Tróti, Engenheiro de Manutenção.

Recurso destinado à Vigilância: Colete de Manutenção com uma Ordem de Serviço presa ao bolso, que serve como credencial/acesso técnico em puzzle futuro.

Frase canônica da Engenharia: “Nem eu tenho coragem para entrar neste prédio construído por nós.” Deve ser dita por Bento Tróti ou outro engenheiro de forma natural, preferencialmente ao comentar a estrutura do prédio, uma planta, fissura, elevador ou acesso técnico.

Direção cômica da Engenharia: soluções improvisadas tratadas como definitivas, fita isolante como ferramenta universal, placas como “PROVISÓRIO DESDE 2018” e humor técnico que contrasta confiança profissional com medo do próprio prédio.

Escalada didática: este hub ensina escolha de rota, exploração em qualquer ordem, coleta de itens para chefes futuros e backtracking. Recursos futuros associados: Comprovante de Prestador Terceirizado → RH; Colete/OS de Manutenção → Vigilância.

Espinha dorsal canônica consolidada

A estrutura principal passa a priorizar poucos andares, mais densos, com subáreas internas e itens distribuídos ao longo do percurso. O objetivo é encorpar a exploração sem inflar excessivamente o mapa.

Ordem-base consolidada para desenvolvimento: Recepção/Térreo → Inovação → TI → Comunicação → Suprimentos → Hub Financeiro/Engenharia → Vigilância → RH → Documentação → Jurídico → Diretoria.

Recepção/Térreo: tutorial de identificação, crachá de visitante, autorização, segurança, auditório e sala de espera. Inovação: área sem chefe; entrega Óculos VR. TI: primeiro chefe; ensina item → personagem. Comunicação: área sem chefe; entrega Carimbo de Prioridade Executiva e informação CC-0001. Suprimentos: segundo chefe; exige item aplicado a objeto + informação. Hub Financeiro/Engenharia: escolha não linear; Financeiro entrega Comprovante de Prestador Terceirizado para RH; Engenharia entrega Colete/OS de Manutenção para Vigilância. Vigilância e RH formam o bloco seguinte de chefes, usando os recursos já obtidos. Documentação é uma área neutra de preparação para o Jurídico. Jurídico é o grande chefe burocrático final e poderá exigir aproximadamente cinco requisitos combinados. Diretoria é o encerramento da entrega.

Regra de densidade: novas áreas devem preferencialmente surgir como subáreas de setores existentes — por exemplo Auditório, Sala de Espera, Sala de Manutenção da TI, Service Desk, Segurança da Informação, Recebimento, Almoxarifado, Reembolsos, Contas a Pagar, Bancada de Manutenção e Arquivo/Documentação — antes de criar novos departamentos principais.

Bolota do Jurídico

Item canônico: “Bolota do Jurídico”. A Bolota é coletada na área de Documentação ainda sem validade final. Depois de superar o Jurídico e cumprir os requisitos exigidos, ela recebe o carimbo/aprovação do Jurídico e passa ao estado “Bolota do Jurídico carimbada”. A Diretoria só aceita a entrega ou qualquer solicitação final se a Bolota estiver devidamente carimbada. Assim, o Jurídico não apenas libera o caminho: ele transforma um item pré-existente no requisito final da Diretoria.

Direção cômica da Bolota: o termo deve ser tratado com total seriedade pelos funcionários, apesar do nome ridículo. O entregador pode questionar por que uma pizza precisa de uma “bolota”; NPCs respondem como se fosse a coisa mais óbvia do mundo. Diálogos e gags serão detalhados depois que toda a espinha dorsal estiver fechada.

Conquistas/troféus

O jogo terá sistema de conquistas/troféus para incentivar exploração, erros, finais alternativos e cliques curiosos. Exemplo já aprovado: “Nem iniciou o jogo” — concedido ao jogador cujo primeiro clique é sair do prédio e desistir da entrega antes de começar. A lista completa de conquistas será estruturada depois de fechar a espinha dorsal e as subáreas.