

O Julgamento da Mente

ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS

NOME DO GD: Larissa Moroni Breda

NOME DO GD: Leticia Venturin Voltarelli

NOME DO ADI: Gabriel Giorgetti Faria

NOME DO ADI: Ana Clara Wutzler

NOME DO GDR: David Manoel Aquino de Oliveira

NOME GDR: Mirella Oliveira

ÚLTIMA ATUALIZAÇÃO: 04/11/2

HISTÓRICO DE REVISÕES DO DOCUMENTO

| DATA | VERSÃO | DESCRIÇÃO DA ALTERAÇÃO | AUTOR |
|------------|--------|-------------------------|-----------------|
| 04/11/2025 | 1 | CRIAÇÃO DESTE DOCUMENTO | MIRELLA E DAVID |
| - | - | - | - |
| - | - | - | - |
| - | - | - | - |

IDENTIFICAÇÃO DOS ENVOLVIDOS

| PAPEL | NOME | EMAIL |
|---------------------------------|---------------------------|---|
| GAME DESIGNER E ROTEIRISTA | Mirella e David | mirella.benvindo@alunosenai.com davidmanoel2008@gmail.com |
| GAME DEVELOPER | Larissa e Leticia | larissamoronibreda2007@gmail.com leticia.venturini44@gmail.com |
| ARTISTA E DESIGNER DE INTERFACE | Gabriel Faria e Ana Clara | gabriel.laurafaria@gmail.com ana-wutzler536@portalsesisp.org.br |

PROPÓSITO DO PROJETO

O projeto “O Julgamento da Mente” tem como propósito aprimorar os conhecimentos sobre o framework Flutter, explorando suas capacidades de interface, navegação e interatividade por meio do desenvolvimento de um jogo narrativo. Além do aprendizado técnico, o projeto busca proporcionar uma experiência envolvente e reflexiva aos jogadores, utilizando elementos de mistério e escolhas morais para despertar curiosidade e entretenimento de forma imersiva.

OBJETIVOS DO JOGO

O objetivo do jogo “O Julgamento da Mente” é conduzir o jogador por uma narrativa interativa de mistério e autodescoberta, na qual suas escolhas influenciam diretamente o rumo da história e o desfecho final. O jogador deve investigar pistas, tomar decisões morais e reconstruir fragmentos de sua memória para descobrir a verdade por trás do crime do qual é acusado. A cada escolha, o jogador se aproxima de um dos possíveis finais — a inocência, a culpa ou a insanidade. O propósito é desafiar o raciocínio, a curiosidade e a capacidade de julgamento do jogador, enquanto ele explora os limites entre verdade e ilusão dentro de sua própria mente.

REQUISITOS DO JOGO

R1 - PERMITIR INTERAÇÃO E TOMADA DE DECISÃO PELO JOGADOR

O sistema deverá possibilitar que o jogador interaja com o enredo por meio de escolhas apresentadas na tela, influenciando diretamente o andamento da história e o desfecho final do jogo.

R1.1 - BOTÕES DE ESCOLHA

Na interface do jogo, o jogador encontrará botões de decisão que definirão o rumo da história. Cada escolha exigirá atenção e instinto — uma decisão precipitada pode revelar segredos sombrios, enquanto outra pode levá-lo a um beco sem saída. Cada caminho leva a um destino diferente, moldando o enredo de acordo com as ações do jogador e revelando novas camadas do mistério a cada escolha feita.;

R1.2 - REGISTRAR ESCOLHA DO JOGADOR

Durante as etapas da narrativa, o sistema deverá exibir opções de escolha na forma de botões interativos.

R2 - EXIBIR HISTÓRIA E DIÁLOGOS DE FORMA CLARA

O sistema deverá apresentar textos da narrativa e diálogos de forma legível e estilizada, utilizando fontes e cores que combinem com o clima misterioso do jogo.

R2.1 - FORMATAR TEXTOS DA HISTÓRIA

Os textos deverão ser apresentados centralizados, com espaçamento adequado e destaque em falas ou pensamentos do personagem.

R2.2 - EXIBIR PERSONAGEM PRINCIPAL E NARRADOR

O sistema deverá identificar visualmente quem está falando — se é o personagem principal ou o narrador — por meio de ícones ou cores diferenciadas.

R3 - DISPONIBILIZAR MÚLTIPLOS FINAIS

O jogo deverá possuir mais de um final possível, determinado pelas escolhas feitas pelo jogador.

R3.1 - FINAL “INOCÊNCIA”

Ocorre quando o jogador toma decisões lógicas e empáticas ao longo da narrativa.

R3.2 - FINAL “ACUSADO INJUSTAMENTE”

Ocorre quando o jogador toma decisões contraditórias ou hostis, levando à outra pessoa ser incriminada

R3.3 - FINAL “INSANIDADE”

Ocorre quando o jogador toma decisões aleatórias ou incoerentes, perdendo o controle da narrativa.

PROTOTIPAÇÃO DAS INTERFACES

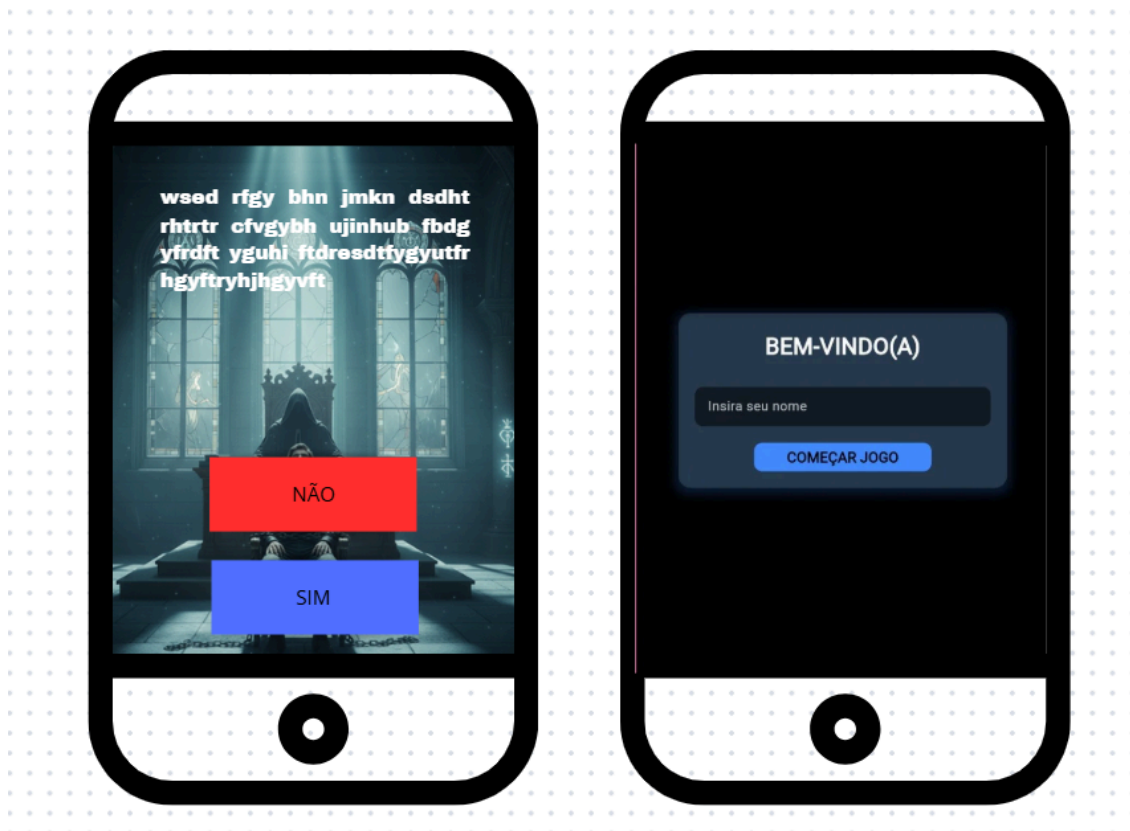


Figura 1 - Exemplo de protótipo