

**TÍTULO:** Inverkan

**ID:** Anora retorna a sua cidade natal para torná-la habitável e próspera novamente.

**GÊNERO:** Simulação, Cidade Inteligente.     **PÚBLICO:** Jovens de até 20 anos.

**DESIGN:** O jogo é desenvolvido em 3D, em um estilo Low Poly.

## MECÂNICAS DE JOGO (FEATURES)

- Funcionamento: O jogador é apresentado à história, sendo instruído a completar *quests* pela cidade a fim de atingir o objetivo macro do jogo. A movimentação espacial é feita com as teclas *w/a/s/d* e a da câmera com o mouse; a interação é por meio da tecla *e*.
  - Sistema de recompensas: quando o jogador completa uma *quest*, recebe uma recompensa monetária, que acompanha a dificuldade ou complexidade da missão.
  - Conforme o jogador avança, há a possibilidade de implementar elementos opcionais na cidade. Para adicioná-los, é necessário ter quantidades de dinheiro suficientes.
  - Indicador de progresso: ao progredir na jornada, o céu se tornará gradativamente mais “limpo”, sendo essa percepção implementada por meio da mudança de cores.
- Objetivo: Tornar a cidade de Inverkan habitável e próspera novamente.
  - Inauguração da Cidade: ao final do jogo, haverá a inauguração da cidade.
- Sistema de progressão: Há um único mapa em que ocorrem mudanças de cenário de acordo com o progresso do jogador em realizar as *quests* pré-programadas– as quais o jogador deve finalizar a fim de receber Inverkins (unidade monetária local). Além disso, já existe uma infraestrutura base desde o início do jogo (sobre a qual o jogador implementa as *features* da cidade inteligente).
- Referências: Roblox, City Skylines e Stardew Valley.

---

## HISTÓRIA E AMBIENTAÇÃO

Inverkan era uma cidade próspera até a chegada da Sko Inc., uma fábrica de sapatos que trouxe empregos e crescimento. No entanto, há dez anos, uma explosão na fábrica tornou a cidade inabitável, forçando a evacuação total.

Anora, que passou a infância em Inverkan, guarda lembranças da forte comunidade local. Agora, determinada a restaurar sua cidade natal, ela planeja torná-la habitável novamente com soluções inteligentes e sustentáveis, como controle de acesso, tráfego inteligente, WIFI completo, descontaminação da água e reflorestamento.

---

## DIFERENCIAIS E INOVAÇÃO

Inverkan, apesar de apresentar uma interface e um sistema de funcionamento conhecido (gráficos Low Poly e desenvolvimento por *quests*), se diferencia por seus objetivos como jogo: trazer conhecimento e conscientização aos jovens acerca da importância da implementação de tecnologias que visam a sustentabilidade e a maximização da eficiência das cidades. Sendo assim, Inverkan é muito mais do que um jogo, é o fruto de uma causa contemporânea e de crescente relevância.

---

## GRÁFICO E ESTILO

O gráfico do jogo é Low Poly, apresentando poucos detalhes e uma interface simples e direta.