

Projeto  
**NA MORAL**  
Apresenta

# CARTAS DO FADO

Honestidade e Moral em jogo

João S. João C. Matheus M. Yuri A. Tom O.

# Autores

João Pedro Madureira Sales

João Pedro Silva Cassimiro

Matheus Victor Martins

Tom Otsuki

Yuri Silvestre Admertides

Prof. Dr. Robson Parmezan Bonidia



# INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais interconectado e globalizado, a integridade, ética, cidadania e combate à corrupção são temas centrais para a construção de uma sociedade justa e equilibrada. Esse conjunto de princípios que orienta as ações humanas, é fundamental para promover a confiança, a responsabilidade e o respeito mútuo entre os indivíduos. Quando esses valores são desafiados, a corrupção surge como uma força destrutiva que afeta não apenas o funcionamento das instituições, mas também o cotidiano das pessoas, gerando desigualdades, injustiças e desconfiança social.

O combate à corrupção é uma necessidade urgente em todas as esferas da sociedade. Governos, empresas e cidadãos precisam estar alinhados em práticas que favoreçam a transparência, a honestidade e o bem comum. No entanto, para que essa transformação aconteça de maneira efetiva, é crucial que a educação ética seja uma prioridade desde a infância, proporcionando às gerações futuras as ferramentas necessárias para reconhecer e combater atitudes corruptas, tanto no ambiente privado quanto no público.

É nesse contexto que o jogo Cartas do Fado se destaca como uma inovadora ferramenta educativa e lúdica. Mais do que um simples jogo de cartas, ele incentiva os jogadores a refletirem sobre suas escolhas morais, enquanto participam de uma narrativa intrigante de investigação e estratégia. Ao promover a honestidade e a colaboração, o jogo oferece uma experiência que vai além do

entretenimento: ele ensina valores fundamentais e destaca a importância de tomar decisões conscientes, mesmo diante de desafios éticos.

Ao enfrentar dilemas morais na narrativa do jogo, os jogadores são convidados a pensar sobre o impacto de suas ações e a avaliar se suas decisões são voltadas para o bem comum ou para o interesse individual. Essa dinâmica não apenas torna o jogo cativante, mas também estimula o desenvolvimento de uma consciência ética mais crítica, o que pode influenciar positivamente as atitudes e comportamentos no mundo real.

# HISTÓRIA E NARRATIVA

O jogo se passa em uma sociedade Vitoriana onde as escolhas morais dos jogadores definem o curso dos eventos. Eles devem manter sua integridade, expor e sobreviver ao Corrupto antes que ele destrua a moralidade coletiva.

**Enredo Principal:** Os jogadores começam com um baralho compartilhado, no qual devem realizar tarefas que testam sua honestidade e moralidade. O Corrupto está infiltrado entre eles e usa suas cartas para corromper os jogadores. O objetivo é manter a moralidade alta e expulsar o Corrupto antes que ele domine o grupo.

## **Personagens principais:**

- **Inocentes:** Jogadores que seguem as regras e buscam a vitória coletiva.
- **Médico:** Um jogador especial que pode curar os efeitos das cartas de corrupção e ajudar a identificar o Corrupto junto a outras especialidades ao decorrer do jogo.
- **Corrupto:** Um jogador secreto que tenta minar a moralidade dos outros, disseminando a corrupção e garantindo sua própria vitória. Ele também possui uma habilidade passiva chamada “veneno”.

# JOGABILIDADE

## Mecânicas principais:

- Cada jogador compra uma carta do baralho e tem 1 minuto para decidir como agir conforme a tarefa descrita.
- As cartas têm tarefas relacionadas a atos de bondade e honestidade, que oferecem pontos de moralidade e influência.
- O Corrupto possui cartas que geram *debuffs*, diminuindo a moralidade e espalhando corrupção entre os jogadores. Além disso, ele pode utilizar sua passiva "veneno" para envenenar um jogador por rodada. Cada jogador pode ver sua própria barra de veneno, enquanto o Corrupto tem acesso à visualização das barras de veneno de todos os jogadores. O Médico pode utilizar uma carta (caso tenha comprado) para remover uma quantidade X de veneno do jogador afetado, etc.
- O Médico pode curar os efeitos negativos e ajudar a identificar o Corrupto por meio de habilidades especiais.
- Ao final de cada rodada, os jogadores precisam discutir e votar para eliminar o jogador que suspeita ser o Corrupto.

## Objetivos:

- Inocentes: Manter seus níveis de moralidade e influência altos, completar tarefas e descobrir o Corrupto antes que ele destrua o grupo.
- Corrupto: Corromper os jogadores, reduzir a moralidade do grupo, e evitar ser descoberto.

### Sistema de moralidade e influência:

- A moralidade é dividida em ações de ajuda coletiva ou individual. Exemplo:
  - Ação coletiva: Dividir um remédio entre todos os jogadores (ganha +15 de influência, +10 de moralidade, -1 contador de corrupção).
  - Ação individual: Usar o remédio apenas para si mesmo (ganhe +5 de influência, +10 de moralidade e adicione +1 contador de corrupção).

### Sistema de votação:

- No final de cada rodada, os jogadores discutem e votam para expulsar o jogador suspeito de ser o Corrupto.

# ESTILO VISUAL E ARTES

Toda a arte e o estilo visual de *Cartas do Fado* foram cuidadosamente desenvolvidos para imergir o jogador em uma atmosfera vitoriana sombria e tensa. Criado com dedicação e de autoria própria, o jogo combina o estilo *pixel art* com uma tipografia original para capturar o clima rústico e intrigante da época. Desde os minuciosos detalhes das cartas até a ambientação geral, o visual do jogo foi cuidadosamente elaborado para envolver completamente o jogador, permitindo uma imersão profunda e uma participação intensa nos eventos.

**Softwares Utilizados para a Arte de Cartas do Fado:** Para criar a estética única do jogo, foram utilizados os seguintes softwares:

- **Aseprite:** Especializado em *pixel art*, o Aseprite permitiu a criação de artes detalhadas e animadas, desde designs simples até *tilesets*, ambientes grandes e animações completas. Com seu sistema de linha do tempo, camadas e filtros, o software oferece controle avançado para o estilo *pixel art*.
- **Figma:** Considerado um dos melhores aplicativos para design, o Figma foi utilizado na geração de protótipos de Interface de Usuário (UI) e Experiência de Usuário (UX), permitindo a aplicação direta desses conceitos na *engine* do jogo. Além disso, o Figma complementou o Aseprite em edições complexas,

efeitos visuais e testes de UI/UX, trazendo mais consistência e fluidez para a interface.

- **Photoshop:** Utilizado como complemento ao Aseprite, o Photoshop foi ideal para funções específicas, como criação de efeitos visuais complexos e composição de cenários. Suas ferramentas possibilitaram testes de layout e aplicações visuais que ampliam a riqueza gráfica do jogo.
- **Adobe After Effects:** Utilizado para animações e efeitos avançados que extrapolam a arte do jogo em si, como a criação de logotipos, transições, efeitos visuais em vídeos e artes vetoriais.

### Elementos Visuais do Jogo:

Os recursos visuais desenvolvidos para *Cartas do Fado* incluem:

- **4** designs de cartas que representam os papéis e tarefas no jogo.
- Fonte textual **AUTORAL**, Glifo Vitoriano, criada exclusivamente para o jogo.
- **4** cenários de background animados, cada um representando partes distintas do jogo.
- **6** botões para a interface do usuário.
- **3** molduras para a interface de usuário, mantendo a consistência visual da temática.



Carta: O Corrupto.



Carta: O Médico.



Carta: Deveres de um Habitante.



Carta: Costas da Carta.

### Descrição das Cartas do Fado:

- **O Corrupto:** A carta do Corrupto é marcada por tons de vermelho, simbolizando perigo e atenção. O símbolo do ceifador reforça a ideia de algo corrupto. Assim como a corrupção consome a moralidade, o ceifador personifica a ameaça constante da corrupção.

- **O Médico:** Representado por tons de verde, a carta do Médico transmite segurança, cura e neutralidade. O símbolo da medicina reforça a ideia de saúde e cuidado, criando um contraste direto com a carta do Corrupto. Ele é o pilar de suporte e representa a esperança de restauração e vida.
- **Deveres de um Habitante:** As cores azuis presentes na carta, remetem à paz, ordem e responsabilidade. O símbolo do livro com um *checkmark* representa a conclusão de tarefas e o cumprimento dos deveres cívicos. Este é o papel de quem visa manter a paz e trabalhar pelo bem da sociedade.
- **Costas da Carta:** O símbolo presente nas costas das cartas representa os pilares centrais de *Cartas do Fado*. As foices escuras do Corrupto surgem no fundo, ao lado do livro de tarefas, com um olho central, simbolizando o povo que observa e age diante da corrupção. As serpentes, inspiradas no símbolo da medicina, representam o Médico. Juntos, esses elementos formam a essência do jogo, em que os jogadores desempenham papéis decisivos na luta entre o bem e o mal.

# GLIFO

---

# VITORIANO

---

calligraphr											
!	"	#	\$	%	&	'					
(	)	*	+	,	-	•					
/	0	1	2	3	4	5	6	7	8		
9	:	;	<	=	>	?	@	A	B		
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V		
W	X	Y	Z	[	\	]	^	_	`		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j		
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t		
u	v	w	x	y	z	{		}	-		
॥	ং	॥	ং	ং	ং	ং	ং	ং	~		

 

 Include all those four markers untrimmed on your photo or scan.

[www.calligraphr.com](http://www.calligraphr.com) 

A principal tipografia, chamada Glifo Vitoriano, foi criada exclusivamente para o jogo e inspira-se em cartazes, letreiros e

manuscritos vitorianos. Os contornos detalhados e marcantes trazem um senso de elegância e mistério, reforçando o contexto histórico e a atmosfera sombria de *Cartas do Fado*. Essa escolha estética permite que a interface e os diálogos ganhem mais imersão, integrando perfeitamente o texto ao cenário e aumentando o impacto visual de cada elemento escrito.

A Glifo Vitoriano se destaca por sua legibilidade, mesmo com os ornamentos e arabescos típicos da época. Essa combinação entre complexidade visual e clareza foi fundamental para garantir que o jogador se mantenha imerso, entendendo intuitivamente o tom e a profundidade narrativa do jogo, sem comprometer a usabilidade.

Em resumo, a tipografia original de *Cartas do Fado* não é apenas um elemento visual, mas também um meio de intensificar o envolvimento do jogador com o universo vitoriano, convidando-o a experimentar uma época de mistério, intrigas e escolhas sombrias.

# ÁUDIO E TRILHA SONORA

A trilha sonora de *Cartas do Fado* foi desenvolvida com muito cuidado e dedicação, inteiramente de autoria própria. O objetivo foi criar uma experiência imersiva e envolvente, que acompanha a jornada dos jogadores ao longo da trama, trazendo sons que começam de forma suave e enigmática e se tornam cada vez mais tensos à medida que o Corrupto avança e as votações se aproximam. Para alcançar esse nível de imersão, foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- Estação de Trabalho de Áudio Digital (DAW): Todo o trabalho foi desenvolvido no *GarageBand*, um software robusto da Apple que oferece as funcionalidades essenciais para composição digital. Além disso, ele conta com uma ampla gama de instrumentos virtuais e sintetizadores que foram fundamentais para criar as melodias e harmonias presentes no jogo.
- Banco de Instrumentos: Pacotes de instrumentos acústicos em formas digitais, que permite posicionar sons pré-gravados para criar melodias e harmonia.

Ao todo, foram criadas seis faixas exclusivas, cada uma pensada para intensificar a imersão no mundo de *Cartas do Fado*, envolvendo o

jogador de maneira emocional e estratégica. A seguir, uma breve descrição de cada faixa:

### Trilha 1. Terra do Amanhã

Esta é a trilha principal, uma composição orquestral épica que dá as boas-vindas ao jogador. O objetivo foi criar um impacto imediato, uma saudação grandiosa que introduz o propósito do jogo. Foram usados instrumentos virtuais como violinos em pizzicato, staccato e sustenido, trompas, piano, sintetizadores, e percussões étnicas como taiko e conga para compor um tema imponente e memorável.

### Trilha 2. Canto da Vila

Esta música evoca a paz e tranquilidade iniciais do mundo do jogo. O som suave do violão, harmonizado com tons místicos, dá à faixa um toque tribal, como o próprio canto de uma vila pacata. É uma peça crucial para mostrar ao jogador que, apesar do ambiente começar calmo, essa tranquilidade é temporária, à medida que a tensão cresce ao longo do jogo.

### Trilha 3. Brilho de Torbernita

Uma composição misteriosa, criada para refletir o ambiente místico da loja do jogo. Imagine uma velha casa de madeira, repleta de itens mágicos e antigos, com o cheiro do carvalho impregnado no ar. O nome "Torbbernita" vem de um minério verde e cristalino, belo e

sedutor, mas com uma natureza radioativa e perigosa. Essa dualidade de beleza e risco permeia a faixa.

#### Trilha 4. Respiração

Esta faixa é experimental e minimalista, criada para capturar o suspense e a tensão latente. Aqui, foram usadas gravações reais de respirações, criando uma trilha que soa como sussurros no ar. O som é quase frio, como se as respirações fossem afetadas pelo medo ou pela presença de algo desconhecido. A ideia é fazer com que o jogador sinta essa inquietação.

#### Trilha 5. Póstuma

Uma música melancólica que reflete o auge da angústia e tristeza. Foi inspirada em um cenário de aldeões em uma pequena igreja de pedra, onde rezam, apesar da desesperança. A composição evoca sentimentos profundos de perda, criando uma conexão emocional com o jogador, que sente a dor e a fé dos aldeões mesmo em sua situação irremediável.

#### Efeitos Sonoros

Além das trilhas musicais, os efeitos sonoros são fundamentais para criar tensão no jogo. Desde o som dos baralhos sendo embaralhados até o tic-tac de um relógio de contagem regressiva, cada detalhe foi cuidadosamente projetado para reforçar o suspense durante as votações e momentos decisivos. Esses efeitos fazem com que o

jogador sinta a pressão em tempo real, mergulhando ainda mais no universo de *Cartas do Fado*.

# TECNOLOGIA E FERRAMENTAS

Para trazer *Cartas do Fado* à vida, foi optado utilizar a Unity, uma *engine* de desenvolvimento muito versátil, que permite criar um jogo interativo e dinâmico. Unity facilita o desenvolvimento de sistemas personalizados, como os efeitos únicos de cada carta, os contadores de veneno e os medidores de moralidade, tudo com uma interface acessível e intuitiva. A ideia é proporcionar uma experiência de jogo suave, com gráficos agradáveis e animações leves.

Para garantir uma jogabilidade, cada carta do jogo possui um sistema de interação independente, com roteiros escritos em C# para controlar todos os efeitos especiais e situação dos jogadores. A interface do usuário é projetada para ser clara e fácil de navegar, com todos os elementos necessários, como influências e pontuações, visíveis de maneira funcional e discreta.

**Banco de Dados:** O jogo usa um banco de dados leve, gerenciado dentro do Unity, para organizar as cartas, armazenar inventários e monitorar as interações entre os personagens. Isso permite que cada

decisão do jogador seja rastreada em tempo real e tenha efeito direto na jogabilidade, de forma rápida e sem travamentos.

**Requisitos Técnicos:** *Cartas do Fado* foi pensado para rodar em PCs com especificações mais modestas, para que todos possam aproveitar sem se preocupar com o desempenho do hardware. O design dos gráficos é otimizado para um consumo leve de recursos, com o jogo rodando em computadores com 4GB de RAM e processadores dual-core. Assim, jogadores com PCs de baixa especificação podem ter uma experiência de jogo completa e agradável.

### **Ferramentas Usadas:**

- Unity para o design visual e as mecânicas interativas.
- Visual Studio para programar os roteiros do jogo em C#.
- GarageBand para compor a trilha sonora original, criando músicas exclusivas que acompanham o jogador e enriquecem a imersão no universo do jogo.

# CARTAS DO FADO

As cartas são a base estratégica, com efeitos que afetam diretamente o andamento do jogo e a situação dos jogadores. As cartas são divididas em categorias, cada uma com suas próprias funcionalidades e influências sobre a moralidade, veneno e outros atributos.

## Tarefas e Escolhas Morais

As tarefas em *Cartas do Fado* apresentam dilemas morais que exigem dos jogadores uma tomada de decisão que impacta diretamente suas estatísticas de moralidade, influência e corrupção. Essas escolhas moldam o desenvolvimento dos personagens e adicionam camadas de complexidade à narrativa do jogo. Aqui estão as tarefas existentes:

### 1. Distribuição de Medicamentos

- Descrição: Você possui uma quantidade limitada de remédios contra a peste. Poderia distribuí-los justamente entre os necessitados.
- Decisão 1: Distribuir igualmente entre os necessitados.
  - +15 Influência, +5 Moralidade, -1 Corrupção
- Decisão 2: Guardar uma porção maior para si mesmo.
  - +5 Influência, +25 Moralidade, +1 Corrupção

## 2. Assistência aos Doentes

- Descrição: Vários habitantes estão adoecendo rapidamente. Você se voluntaria para cuidar dos enfermos, mesmo correndo risco?
- Decisão 1: Ajudar os doentes.
  - +10 Influência, +15 Moralidade
- Decisão 2: Proteger-se e evitar contato.
  - +5 Influência, +20 Moralidade, +1 Corrupção

## 3. Encontrou um Alimento Escasso

- Descrição: Em meio à escassez de alimentos, você encontrou um pequeno suprimento que poderia alimentar sua família por alguns dias. No entanto, seu vizinho está à beira da fome.
- Decisão 1: Dividir o alimento com seu vizinho.
  - +10 Moralidade, +5 Influência
- Decisão 2: Guardar tudo para você.
  - +5 Influência, +15 Moralidade, +1 Corrupção

## 4. Máscara de Proteção

- Descrição: Você conseguiu uma máscara que protege contra a infecção. Um amigo sem máscara está ficando cada vez mais doente.
- Decisão 1: Dar sua máscara ao amigo.
  - +15 Moralidade, +5 Influência, +1 Veneno para você

- Decisão 2: Usar a máscara e se proteger.
  - +10 Moralidade, +5 Influência, +1 Corrupção

## 5. Visita a um Parente Infectado

- Descrição: Um parente próximo foi infectado pela peste e está isolado. Você tem a escolha de visitá-lo, arriscando se infectar, ou se proteger e evitar o contato.
- Decisão 1: Visitar o parente e confortá-lo.
  - +10 Influência, +5 Moralidade, +2 Veneno
- Decisão 2: Ficar seguro e evitar o contato.
  - +5 Influência, +15 Moralidade

## 6. Alquimista Mentirosa

- Descrição: O famoso alquimista Arvid lhe oferece uma oportunidade lucrativa para vender poções falsas aos moradores. A oferta é tentadora, mas implica enganar a comunidade.
- Decisão 1: Aceitar a oferta de Arvid e vender as poções falsas.
  - +20 Influência, +1 Corrupção
- Decisão 2: Recusar a oferta e denunciar Arvid aos moradores.
  - +15 Moralidade, -1 Corrupção

## 7. Doação de Água Potável

- Descrição: Você tem acesso a uma pequena reserva de água potável. Muitos moradores precisam dela para sobreviver.
- Decisão 1: Distribuir a água para a comunidade.
  - +10 Influência, +10 Moralidade, -1 Corrupção
- Decisão 2: Guardar a água para você e sua família.
  - +5 Influência, +15 Moralidade, +1 Corrupção

## 8. Livro de Conhecimento da Praga

- Descrição: Você encontra um livro com informações importantes sobre a praga. Pode estudá-lo sozinho ou compartilhá-lo com outras pessoas.
- Decisão 1: Manter o conhecimento para si.
  - +10 Influência, +1 Corrupção
- Decisão 2: Compartilhar o conhecimento com os outros.
  - +15 Moralidade, -1 Corrupção

## 9. Soro da Calma

- Descrição: Um soro que reduz o veneno e a corrupção. Você pode se beneficiar dele ou doá-lo para outro jogador poder se proteger.
- Decisão 1: Usar o soro.
  - +10 Moralidade, -1 Corrupção
- Decisão 2: Oferecer a um aliado.
  - +5 Moralidade, -2 Veneno

## 10. Amuleto de Cura

- Descrição: Você encontra um amuleto raro que reduz o nível de veneno. Pode usá-lo para se curar ou oferecê-lo a outro jogador.
- Decisão 1: Usar o amuleto para se curar.
  - +5 Influência, -2 Veneno
- Decisão 2: Oferecer o amuleto a um aliado com mais veneno.
  - +10 Moralidade, -1 Corrupção

## Cartas do Corrupto

Essas cartas são projetadas para o Corrupto manipular e enfraquecer os outros jogadores, utilizando venenos e efeitos que reduzem a moralidade e interferem nas ações dos adversários.

### 1. Poção de Silêncio

- Descrição: Criada a partir de esporos de um cogumelo encontrado no oriente, atinge principalmente a garganta e o sistema respiratório.
- Efeito: Silencia um jogador neste turno.
- Veneno: Nenhum.
- Bônus: +10 Moralidade para o Corrupto

### 2. Poção dos Amantes

- Descrição: Criada com ervas alucinógenas do novo continente, faz com que o alvo se enfatue por você e concorde com tudo dito por seu amante.

- Efeito: Força o voto do alvo a ser o mesmo que o seu.
- Veneno: +1 marcador de Veneno no alvo.
- Bônus: +5 Moralidade para o Corrupto

### 3. Poção da Névoa Letárgica

- Descrição: Uma poção feita de ervas raras e escuras que, quando inalada, deixa os sentidos embotados e os movimentos pesados.
- Efeito: Reduz as ações de dois jogadores pela metade no próximo turno.
- Veneno: +1 marcador de Veneno em cada alvo.
- Bônus: +10 Moralidade para o Corrupto, +1 Corrupção para o alvo.

### 4. Elixir Sorrateiro

- Descrição: Extraída do coração de uma flor venenosa, esta poção induz febres discretas e mortais que corroem lentamente a vitalidade.
- Efeito: Envenena um jogador, adicionando +1 marcador de veneno.
- Veneno: +2 marcadores de Veneno no alvo.
- Bônus: +15 Moralidade para o Corrupto

### 5. Essência da Agonia

- Descrição: Um frasco que, ao ser ingerido, desencadeia dores intensas e paralisantes.

- Efeito: Paralisa um jogador por 1 turno, impedindo qualquer ação.
- Veneno: Nenhum.
- Bônus: +5 Moralidade para o Corrupto

## 6. Essência do Desespero

- Descrição: Uma substância que causa profunda tristeza e perda de esperança.
- Efeito: Reduz a moralidade de um jogador em 15 pontos
- Veneno: +1 marcador de Veneno no alvo.
- Bônus: +5 Moralidade para o Corrupto, +1 Corrupção para o alvo

## 7. Elixir da Confusão

- Descrição: Feito com cogumelos raros, esta poção nubla a mente e deixa o alvo vulnerável, incapaz de distinguir verdade de mentira.
- Efeito: O alvo perde a capacidade de votar por 1 turno
- Veneno: +1 marcador de Veneno no alvo.
- Bônus: +5 Moralidade para o Corrupto

## 8. Bruma da Discórdia

- Descrição: Uma poção que, ao ser dispersada, causa confusão e desconfiança entre os jogadores, enfraquecendo suas alianças.

- Efeito: Reduz a moralidade de todos os jogadores em 10 pontos
- Veneno: +1 marcador de Veneno em todos os jogadores.
- Bônus: +5 Moralidade para o Corrupto, +1 Corrupção para todos os jogadores

## 9. Elixir do Torpor

- Descrição: Feito com ervas que induzem sonolência, este elixir faz com que o alvo perca a próxima votação, ficando incapaz de votar.
- Efeito: O alvo não pode votar na próxima rodada
- Veneno: Nenhum.
- Bônus: +10 Moralidade para o Corrupto

## 10. Óleo da Devassidão

- Descrição: Uma substância que causa uma mudança na percepção dos jogadores, tornando-os mais propensos a se corromper.
- Efeito: Adiciona +1 Corrupção para todos os jogadores
- Veneno: +1 marcador de Veneno em todos os jogadores.
- Bônus: +10 Moralidade para o Corrupto

## Cartas do Médico

As cartas do Médico têm foco em cura e suporte, mas muitas delas possuem penalidades para o usuário, representando o sacrifício

necessário para auxiliar os outros jogadores e reduzir os efeitos do veneno.

### 1. Tônico de Saúde Pública

- Descrição: Um elixir revitalizante que os médicos vitorianos usam para fortalecer o corpo contra as doenças.
- Efeito: Reduz 1 marcador de Veneno de todos os jogadores.
- Debuff: O Médico é silenciado no próximo turno, esgotado pelo esforço.
- Bônus: +5 Moralidade pelo sacrifício de tratar todos.

### 2. Bálsamo de Cura Profunda

- Descrição: Um bálsamo raro e caro que alivia significativamente o sofrimento de um paciente específico.
- Efeito: Remove 3 marcadores de Veneno de um jogador alvo.
- Debuff: O Médico perde 5 pontos de Influência devido ao custo elevado da fórmula.
- Bônus: +10 Moralidade pelo ato de cura dedicado.

### 3. Sala de Convalescença

- Descrição: Uma sala isolada onde os doentes podem repousar, evitando a contaminação dos demais.

- Efeito: Pula a votação nesta rodada e reduz 1 marcador de Veneno de todos os jogadores.
- Debuff: O Médico perde 10 pontos de Influência ao dedicar todos os recursos ao isolamento.
- Bônus: +10 Moralidade pela proteção oferecida ao grupo.

#### 4. Vacina Experimental

- Descrição: Uma injeção ousada e arriscada que promete imunidade temporária, mas com possíveis efeitos adversos.
- Efeito: Remove 1 marcador de Veneno do alvo e concede imunidade ao veneno por 2 turnos.
- Debuff: O alvo recebe +1 Corrupção devido aos efeitos colaterais.
- Bônus: +5 Influência pela inovação e coragem em tentar novos métodos.

#### 5. Infusão Purificadora

- Descrição: Uma mistura de ervas purificadoras preparada para remover impurezas do corpo e restaurar a paz.
- Efeito: Remove 1 marcador de Veneno de todos os jogadores e aumenta 5 pontos de Moralidade de todos.
- Debuff: O Médico perde 5 pontos de Moralidade ao esgotar suas próprias forças.
- Bônus: +10 Influência pela contribuição ao bem-estar coletivo.

## **6. Essência Restauradora**

- Descrição: Um tônico valioso que restaura a vitalidade e imuniza temporariamente contra a praga.
- Efeito: Remove 2 marcadores de Veneno de um jogador e concede imunidade ao veneno por 1 turno.
- Bônus: +10 Moralidade pela generosidade do Médico.

## **7. Chá de Calêndula**

- Descrição: Um chá calmante, preparado com ervas raras, que purifica a mente e o corpo, restaurando a paz.
- Efeito: Remove 1 marcador de Veneno e aumenta 10 pontos de Moralidade do alvo.
- Debuff: Silencia o Médico por 1 turno devido ao tempo necessário para o preparo.
- Bônus: +5 Influência ao oferecer consolo e cura.

## **8. Elixir de Pureza**

- Descrição: Uma mistura rara, composta por raízes e folhas purificadoras, que clarifica a mente e o corpo.
- Efeito: Anula todos os debuffs no alvo e reduz 1 Corrupção do alvo.
- Bônus: +5 Moralidade pelo trabalho

## **9. Pó de Carvão Ativado**

- Descrição: Um remédio popular usado para remover venenos e toxinas do corpo de maneira rápida, mas custosa.
- Efeito: Remove todos os marcadores de Veneno de um jogador e aumenta 5 pontos de Moralidade do alvo.
- Debuff: O Médico perde 10 pontos de Influência devido ao custo do pó de carvão.
- Bônus: +10 Moralidade pelo sacrifício em salvar uma vida.

## 10. Óleo de Lavanda

- Descrição: Um óleo calmante, aplicado na pele para reduzir o impacto de venenos e dar resistência ao paciente.
- Efeito: Reduz pela metade os efeitos de venenos e debuffs em um jogador pelos próximos 2 turnos.
- Debuff: O Médico perde 5 pontos de Moralidade devido ao esgotamento.
- Bônus: +10 Influência pela proteção concedida.

# MULTIPLAYER E MODOS DE JOGO

*Cartas do Fado* foi pensado para proporcionar uma experiência envolvente e interativa em modo local, onde jogadores se reúnem presencialmente para explorar mistérios, tomar decisões estratégicas e enfrentar dilemas morais cara a cara. A interação presencial adiciona uma camada extra de intensidade, permitindo que cada participante observe reações e pistas sutis nos outros, enquanto tentam identificar quem é o Corrupto.

No modo local, o jogo promove uma dinâmica única, em que todos se comunicam diretamente, participando de debates e votações que decidem o futuro de cada jogador. Esse contato direto torna as votações ainda mais emocionantes, criando momentos de tensão no qual as alianças se formam e as estratégias são testadas de maneira intensa e imersiva. O formato presencial também facilita a interação rápida, permitindo discussões mais fluidas e oportunas.

# MONETIZAÇÃO

O jogo Cartas do Fado foi desenvolvido com o propósito de promover valores éticos e morais, e como parte desse compromisso, ele é totalmente gratuito para a sociedade. Acreditamos que, ao eliminar barreiras financeiras, mais pessoas poderão acessar e se beneficiar das lições e experiências proporcionadas pelo jogo. Nossa meta é incentivar a reflexão sobre ética e honestidade de maneira acessível a todos, garantindo que escolas, instituições e indivíduos possam aproveitar essa ferramenta educacional sem nenhum custo. Não há planos para implementar compras no aplicativo ou microtransações, reforçando nosso compromisso com a gratuidade e acessibilidade.

# PERGUNTAS FREQUENTES (FAQ)

## POR QUE JOGAR CARTAS DO FADO?

O jogo *Cartas do Fado* oferece uma experiência única, onde ética e estratégia se misturam em uma narrativa envolvente. Além de ser divertido, ele faz com que os jogadores reflitam sobre suas escolhas, recompensando a honestidade e a moralidade. A cada turno, é possível se envolver em desafios que testam o caráter dos participantes, tudo isso enquanto se tenta desvendar a identidade do Corrupto. É um jogo desafiador, estratégico e diferente de qualquer outro!

## POR QUE AS INSTITUIÇÕES DEVEM DIVULGAR O JOGO?

*Cartas do Fado* é mais do que um jogo; ele é uma ferramenta de educação ética. Ao promover o tema "Esperto mesmo é ser honesto", o jogo ensina valores fundamentais como honestidade, colaboração e responsabilidade social. Incentivando a moralidade em decisões

simples, o jogo oferece às escolas uma forma inovadora de ensinar esses princípios aos alunos de maneira prática e envolvente, além de melhorar o trabalho em equipe e o senso de cidadania entre os estudantes.

## POR QUE ESSE JOGO INFLUENCIARIA O MODO DE VIVÊNCIA E ATITUDE DO USUÁRIO?

O jogo encoraja os jogadores a pensarem nas consequências de suas ações, tanto individuais quanto coletivas. Através das cartas que promovem atitudes de bondade e moralidade, os jogadores são constantemente desafiados a fazer o bem, mesmo que haja tentações de agir de forma egoísta. Essa dinâmica contribui para as pessoas refletirem mais sobre suas escolhas na realidade, incentivando atitudes mais positivas e colaborativas no dia a dia.

## POR QUE O NOSSO JOGO É MELHOR QUE AMONG US E WEREWOLF/JOGOS DE DEDUÇÃO SOCIAL?

*Cartas do Fado* traz uma nova dimensão aos jogos de dedução social ao incorporar elementos éticos e morais em sua jogabilidade. Ao contrário de Among Us ou Werewolf, onde a dedução é o único foco, *Cartas do Fado* desafia os jogadores a fazer escolhas que impactam não só o jogo, mas também sua moralidade dentro da narrativa. Além disso, a mecânica de veneno do Corrupto e a

transformação em Farsante adicionam camadas de estratégia e profundidade, diferenciando-o dos concorrentes.

## POR QUE VOCÊ DEVE JOGAR CARTAS DO FADO?

Porque ele oferece uma experiência única e divertida, ao mesmo tempo que desafia sua habilidade de fazer escolhas morais. O jogo te convida a usar sua inteligência para traçar estratégias, descobrir quem é o Corrupto e garantir a vitória dos Inocentes ou se aliar ao lado sombrio. Com uma combinação de ética e estratégia, você terá uma aventura empolgante e enriquecedora.

## POR QUE INCENTIVAR O SEU FILHO A JOGAR CARTAS DO FADO?

*Cartas do Fado* é uma excelente maneira de ensinar valores essenciais ao seu filho de forma divertida. O jogo incentiva a honestidade, a colaboração e a tomada de decisões conscientes, tudo em um ambiente seguro e interativo. Ao participar desse jogo, seu filho não só se diverte, mas também aprende a importância de fazer o bem, refletindo sobre suas escolhas e seus impactos.

# APOIO TECNOLÓGICO NA CRIAÇÃO COLABORATIVA

Este documento foi elaborado com o apoio de ferramentas de inteligência artificial, como o ChatGPT. Utilizamos essas ferramentas para auxiliar na discussão e organização das ideias, além de revisar e corrigir o texto. A IA desempenhou um papel importante em agilizar o processo de criação e assegurar a precisão e clareza do conteúdo, permitindo uma abordagem colaborativa e eficiente. Embora o documento tenha sido enriquecido pela inteligência artificial, todas as ideias, decisões e revisões finais foram realizadas por pessoas, garantindo que a essência do projeto fosse mantida em sua totalidade.