

# GAME DESIGN DOCUMENT (GDC)

## 1. VISÃO GERAL DO JOGO

### 1.1 Título do Jogo

Gaijin Simulator

### 1.2 Gênero

Simulação

### 1.3 Plataformas

PC: Steam

Mobile: iOS/Android

Console: Nintendo Switch/ Nintendo Switch 2

### 1.4 PÚBLICO-ALVO

Faixa Etária: 12+

Casual

### 1.5 Conceito

Gaijin Simulator é um RPG de vida simulado onde você cria um personagem estrangeiro (gaijin) que começa uma nova vida no Japão. Enfrente os desafios de adaptação cultural, domine o idioma, construa uma carreira e forme relacionamentos autênticos em um Japão vibrante e detalhado. Será que você consegue superar as barreiras culturais e encontrar seu lugar na Terra do Sol Nascente?

### 1.6 Features Principais

#### Feature 1: Sistema de Adaptação Cultural Dinâmico

- Barreira Linguística: Comece sem falar japonês e evolua através de aulas e prática
- Costumes Locais: Aprenda etiqueta japonesa (cumprimentos, presentes, banhos termais)
- Choque Cultural: Enfrente homesickness, diferenças alimentares e expectativas sociais
- Integração Progressiva: Torne-se de "estrangeiro" para "residente aceito"

## **Feature 2: Sistema de Motivação e Background**

Motivos para mudar para o Japão (escolha no início):

- Carreira: Trabalho em empresa japonesa (salário alto, mas horas extras)
- Estudos: Intercâmbio universitário (orçamento limitado, mas mais tempo livre)
- Fuga: Recomeçar após término/desemprego (dificuldades emocionais)
- Paixão Cultural: Otaku/artista buscando inspiração (foco em hobbies)
- Espiritualidade: Busca por autoconhecimento (templos, meditação)

## **Feature 3: Vida Japonesa Autêntica 2D**

- Ambientes: Tóquio (Shinjuku, Shibuya, Akihabara), Quioto tradicional, Osaka
- Atividades: Karaokê, onsen, festivais matsuri, combini (lojas de conveniência)
- Sazonalidade: Cerejeiras na primavera, festivais de verão, folhas de outono
- Transporte: Trens lotados, bullet trains, bicicletas urbanas

## **Feature 4: Sistema de Relacionamentos Profundos**

- NPCs Únicos: Colegas de trabalho, amigos japoneses, outros estrangeiros
- Romance: Opções de dating com personagens com backstories complexos
- Rede de Apoio: Construa sua "família" longe de casa
- Eventos Culturais: Participe de cerimônias do chá, hanami, hanabi

## **Feature 5: Progressão de Carreira e Hobbies**

- Empregos: Professor de inglês, programador, lojista, cozinheiro
- Habilidades: Japonês, culinária, caligrafia, artes marciais
- Side Jobs: Freelance, aulas particulares, traduções
- Realizações: Torne-se "fluente", "integrado", "especialista cultural"

## **Feature 6: Desafios e Recompensas Realistas**

- Desafios: Solidão, burocracia, discriminação sutil, pressão social
- Recompensas: Amizades genuínas, domínio cultural, autodescoberta
- Múltiplos Finais: Volte para casa, fique permanentemente, viaje pelo país
- Lições: O que significa "casa" e "pertencimento"

## **1.7 Mecânicas**

- Sistema de "Fadiga Cultural": Precisa de tempo sozinho para recarregar
- Eventos "Solo Gaijin": Encontros aleatórios específicos para estrangeiros
- Comparação Casa vs Japão: Ligações para família, nostalgia de comida
- Evolução da Percepção: Como os NPCs te tratam conforme você se adapta

## **2. MECÂNICAS DE JOGO**

### **2.1 Sistema de Necessidades e Atributos**

#### **ATRIBUTOS PRÍNCIPIAIS:**

- Energia: Drena com atividades - recupera dormindo/descansando
- Fome: Restaurantes, conbini, cozinar em casa
- Felicidade: Atividades de lazer, socialização, conquistas
- Saúde: Clínicas médicas, remédios, descanso
- Dinheiro: Trabalho, side jobs, economias

#### **ATRIBUTOS CULTURAIS:**

- Japonês (N5 → N1): Aulas, prática, imersão
- Adaptação Cultural: Etiqueta, costumes, integração
- Rede Social: Amizades, colegas, contatos profissionais
- Respeito Local: Como os NPCs te tratam baseado no seu comportamento

### **2.2 Sistema de Tempo e Rotina**

#### **CICLO DIÁRIO:**

- Manhã (6h-12h): Preparar para trabalho/aula, café da manhã
- Tarde (12h-18h): Trabalho/estudos, almoço, compromissos
- Noite (18h-24h): Socialização, hobbies, jantar, relaxamento
- Madrugada (24h-6h): Sono (crítico para energia)

#### **CALENDÁRIO JAPONÊS:**

- Finais de semana: Mercados, eventos sociais, viagens
- Feriados: Festivais matsuri, tradições sazonais
- Eventos anuais: Hanami, Obon, Ano Novo japonês
- Sazonalidade: Atividades específicas por estação

## 2.3 Sistema de Habitação e Progressão Residencial

### EVOLUÇÃO DA MORADIA (Por Fases):

#### FASE 1: INICIANTE - SUBÚRBIO DISTANTE

##### Cidades Satélite (1-2h de Tóquio):

- Saitama (Omiya)
- Chiba (Funabashi)
- Kanagawa (Yokohama - mais perto)
- Ibaraki (Tsuchiura - mais barato)

##### Tipos de Moradia Inicial:

- Gaijin House (Compartilhada):
  - Quarto minúsculo (6 tatamis)
  - Banheiro/banho compartilhado
  - 4-6 residentes internacionais
  - ¥40,000-60,000/mês
  - Fácil de conseguir, comunidade gaijin
  - Zero privacidade, barulho constante
- Apartamento Antigo (UR):
  - Studio básico (10 tatamis)
  - Banheiro unitário, banho comunitário no prédio
  - Cozinha minúscula (2 bocas)
  - ¥50,000-70,000/mês
  - Privacidade, espaço decente
  - Velho, sem isolamento térmico

#### FASE 2: ESTABILIZADO - SUBÚRBIO PRÓXIMO

##### Cidades na Borda de Tóquio (30-60min do centro):

- Edogawa
- Adachi
- Itabashi
- Katsushika

## Tipos de Moradia Intermediária:

- Apartamento LeoPalace:
  - Studio moderno (12 tatamis)
  - Banheiro unitário completo
  - Cozinha compacta, mas funcional
  - Internet incluída
  - ¥80,000-120,000/mês
  - Mobiliado, limpo, fácil contrato
  - Espaço ainda limitado
  - Apartamento Médio (2DK):
    - \*2 cômodos + cozinha/sala\*
    - Quarto separado + sala
    - Cozinha americana
    - ¥100,000-150,000/mês
    - Espaço para hobbies, receber visitas
    - Precisa de fiador japonês

## FASE 3: PRÓSPERO - TOKYO CENTRAL

### Bairros Centrais de Tóquio:

- Shinjuku
- Shibuya
- Minato
- Chiyoda

## Tipos de Moradia Avançada:

- Apartamento Moderno (3LDK):
  - \*3 cômodos + sala/cozinha/dining\*
  - 2 quartos + escritório
  - Cozinha completa
  - Banheiro com ofurô
  - ¥200,000-350,000/mês
  - Espaço familiar, luxo, localização
  - Preço exorbitante

## MECÂNICA DE EXPANSÃO

### Sistema de Fusão de Apartamentos

- Nível 1: Apartamento básico (1K)
- Nível 2: + Apartamento ao lado = 2LDK
- Nível 3: + Apartamento acima = Duplex
- Nível 4: + Apartamento abaixo = Triplex familiar

### Benefícios da Expansão:

- Espaço para Hobbies: Sala de arte, estudo, música
- Home Office: Trabalhar remotamente com eficiência
- Hospedagem: Amigos/família podem visitar
- Status Social: Impressiona NPCs em eventos

### Custos de Expansão:

- Compra do Apartamento Vizinho: ¥5,000,000-¥15,000,000
- Reforma de Fusão: ¥1,000,000-¥3,000,000
- Manutenção Extra: Contas duplicadas inicialmente

## REQUISITOS PARA PROGRESSÃO:

### Para Mudança de Cidade:

- 💰 Salário estável (3x o aluguel)
- 📝 Japonês N4+ para contratos complexos
- 👤 Rede social para indicações/fiador
- 📈 Tempo de residência (6+ meses no local anterior)

### Para Expansão:

- 💰 Economia significativa (50% do valor do imóvel)
- 🎯 Reputação local com proprietário
- 🚀 Estabilidade profissional (emprego fixo 1+ ano)
- 💬 Japonês N2+ para negociações complexas

## **2.4 Sistema de Trabalho e Carreira**

### **EMPREGOS DISPONÍVEIS:**

- Professor de Inglês: Estável, bom salário, mas repetitivo
- Programador: Home office possível, salário alto, pressão
- Serviços: Loja de conbini, restaurante, hotel
- Freelance: Tradução, aulas particulares, design

### **MECÂNICAS DE TRABALHO:**

- Horas Extras: Mais dinheiro, mas estresse e menos tempo livre
- Performance: Promoções baseadas em qualidade do trabalho
- Relações no Trabalho: Colegas, chefe, eventos de empresa (nomikai)
- Burnout: Risco de trabalhar demais

## **2.5 Sistema de Socialização e Relacionamentos**

### **BARREIRAS SOCIAIS:**

- Linguagem: NPCs falam japonês - compreensão baseada no seu nível
- Costumes: Comportamentos inadequados afetam relações
- Confiança: Construída lentamente com interações consistentes

### **TIPOS DE RELACIONAMENTOS:**

- Amizades: Outros gaijins, colegas japoneses, vizinhos
- Romance: Opções com diferentes personalidades e backgrounds
- Mentores: Ajudam com adaptação cultural/profissional
- Rede Profissional: Contatos para oportunidades

## **2.6 Sistema de Metas e Progressão**

### **OBJETIVOS DE LONGO PRAZO:**

- Visto Permanente: Requisitos de tempo, emprego, integração
- Fluência em Japonês: Passar no JLPT N1
- Carreira Estável: Emprego dos sonhos no Japão
- Família: Casamento, filhos (dificuldades adicionais)

### **REALIZAÇÕES:**

- Sobrevivência: 1 ano no Japão
- Integração: Primeiro amigo japonês próximo
- Domínio Cultural: Participar de cerimônias tradicionais
- Sucesso: Estabelecer vida satisfatória no Japão

## **2.7 Interface e Controles**

### **CONTROLES PRINCIPAIS:**

- WASD/Setas: Movimento pelo mapa
- E/Espaço: Interagir com objetos/pessoas
- I: Inventário e status
- M: Mapa e transporte
- J: Diário/objetivos
- T: Habilidades e progresso

### **INTERFACE:**

- Barra de Necessidades: Canto superior
- Mini-mapa: Canto (estilo metrô de Tóquio)
- Diário Visual: Progresso fotográfico da jornada
- Calendário: Eventos futuros e compromissos

## **2.10 SISTEMA DE DECORAÇÃO E PERSONALIZAÇÃO**

### **PROGRESSÃO DA DECORAÇÃO POR FASE DA CASA**

#### **FASE 1: SHARE HOUSE / AP BÁSICO**

##### **Limitações:**

- Apenas seu quarto é personalizável
- Áreas comuns decididas pelos roommates
- Opções básicas de decoração

##### **Itens Disponíveis (Início):**

- **Cama:** Futon no chão → Cama simples → Cama ocidental
- **Estação de Trabalho:** Mesa pequena → Escrivanária com gavetas
- **Armazenamento:** Caixas de papelão → Prateleiras → Guarda-roupa
- **Decorações:** Pôsteres → Quadros → Plantas pequenas

#### **FASE 2: APARTAMENTO PRÓPRIO**

##### **Novas Possibilidades:**

- Toda a unidade personalizável

- 🔎 Cozinha e banheiro decoráveis
- 🏠 Mobília completa para escolher

#### Áreas Personalizáveis:

- **Sala de Estar:** Sofá, TV, mesa de centro, tapetes
- **Cozinha:** Eletrodomésticos, utensílios, organização
- **Quarto:** Cama queen-size, criado-mudo, iluminação
- **Varanda:** Plantas, cadeiras, vista urbana

### FASE 3: AP EXPANDIDO / CASA

#### Decoração Avançada:

- ✅ Múltiplos cômodos com temas diferentes
- 🏠 Opções de estilo japonês vs ocidental
- 🏠 Personalização arquitetônica

#### Temas Disponíveis:

- **Japonês Tradicional:** Tatami, shoji, tokonoma, futon
- **Japonês Moderno:** Minimalista, madeira clara, linhas limpas
- **Ocidental Contemporâneo:** Design internacional, cores neutras
- **Estilo Pessoal:** Mistura cultural, memórias do país de origem

## SISTEMA DE AQUISIÇÃO DE MÓVEIS

#### Lojas Disponíveis:

- 🏠 **Nitori:** Móveis básicos acessíveis (nível inicial)
- 🏠 **IKEA:** Design escandinavo, montagem própria (nível intermediário)
- 🏠 **Muji:** Estilo japonês minimalista (nível avançado)
- 🏠 **Lojas de Departamento:** Luxo, qualidade premium (end-game)
- 🏠 **Lojas de Segunda Mão:** Econômico, achados únicos

#### Mecânicas de Compra:

- 💰 **Orçamento Mensal:** Parte da renda para mobília

-  **Entrega:** Tempo de espera baseado no item
-  **Montagem:** Habilidade "DIY" afeta qualidade da montagem
-  **Pesquisa:** Visitar lojas descobre novos itens

## ESTILOS DECORATIVOS E BÔNUS

### Estilos Disponíveis:

-  **Wa (Japonês):**
  - +15% Recuperação de Energia
  - +10% Estudo de Japonês
  - -5% Felicidade (se não adaptado)
-  **Fusion (Misto):**
  - +10% Adaptação Cultural
  - +5% Todos os atributos
  - Balanceado para estrangeiros
-  **Western (Ocidental):**
  - +20% Felicidade
  - -10% Relações com japoneses tradicionais
  - Conforto familiar
-  **Modern Japanese:**
  - +15% Status Social
  - +10% Impressionar Visitantes
  - Custo mais alto

### Bônus de Conjuntos:

- **Conjunto Completo Nitori:** +5% Economia mensal
- **Sala Muji Completa:** +10% Foco nos estudos
- **Quarto Tradicional Japonês:** +20% Qualidade do sono
- **Home Office Organizado:** +15% Produtividade no trabalho remoto

## SISTEMA DE EVENTOS DOMÉSTICOS

### Eventes de Decoração:

- **"Primeira Mobília"**: Emoção da primeira compra
- **"Visita do Proprietário"**: Avaliação do cuidado com o imóvel
- **"Festa na Casa Nova"**: +Relações sociais baseado na decoração
- **"Parentes Visitam"**: Reações baseadas no estilo escolhido

### Desafios de Manutenção:

- **Temporada de Chuvas**: Proteger itens da umidade
- **Terremoto Drill**: Organizar para segurança sísmica
- **Limpeza de Primavera**: Tradição japonesa obrigatória
- **Problemas com Vizinhos**: Barulho de montagem/mudança

## PERSONALIZAÇÃO AVANÇADA

### Itens Colecionáveis para Decoração:

- **Lembranças de Viagens**: De diferentes prefeituras
- **Fotos de Conquistas**: Momentos importantes no Japão
- **Arte Local**: De artistas japoneses encontrados
- **Troféus Culturais**: Conquistas de integração

### Sistema de Posicionamento:

- **Modo Decoração**: Visual isométrico como The Sims
- **Grades e Ângulos**: Precisão no posicionamento
- **Teste de Caminho**: Verificar se espaços são transitáveis
- **Modo Cor/Tecido**: Personalizar cores e padrões

## BENEFÍCIOS DE UMA CASA BEM DECORADA

### Atributos Afetados:

- **Felicidade**: Baseado no conforto e estilo pessoal
- **Saúde**: Ergonomia dos móveis e qualidade do sono

-  **Estudos:** Ambiente de estudo adequado
-  **Relações:** Impressionar visitas e potenciais parceiros
-  **Foco:** Organização afeta produtividade

#### Eventos Especiais:

- **"Feature no Instagram":** Personagens postam sua decoração
- **"Revista de Interiores":** Reportagem sobre sua casa fusion
- **"Tour Cultural":** Japoneses curiosos sobre seu estilo único
- **"Inspiração Artística":** Ganhos extras por design inovador

## EVOLUÇÃO DO BOM GOSTO

#### Habilidade "Design de Interiores":

- **Nível 1:** Decoração básica funcional
- **Nível 2:** Combinação de cores e estilos
- **Nível 3:** Design temático coerente
- **Nível 4:** Mistura cultural harmoniosa
- **Nível 5:** Estilo pessoal reconhecível

#### Reconhecimento Social:

- **"Gaijin com Bom Gosto":** +Respeito de japoneses
- **"Ponte Cultural":** Reconhecimento pela fusão elegante
- **"Influencer de Decoração":** Oportunidades de renda extra
- **"Casa dos Sonhos":** Realização de vida no Japão

## ÁRVORE DE CARREIRA - NÍVEIS 1 A 5

### SISTEMA COMPLETO DE NÍVEIS PROFISSIONAIS

#### NÍVEL 1: TRABALHOS DE ENTRADA (0-6 meses)

**Características:** Japonês N5, educação básica, alta rotatividade

text

 OPERADOR DE FÁBRICA (¥2.2M-¥2.8M/ano)

 TRABALHADOR DE CONBINI (¥2.1M-¥2.6M/ano)

 GARÇON/AUXILIAR (¥2.0M-¥2.5M/ano)

 FAXINEIRO/A (¥1.8M-¥2.3M/ano)

 ENTREGADOR (¥2.3M-¥2.9M/ano)

## NÍVEL 2: ESPECIALIZAÇÃO BÁSICA (6-18 meses)

**Características:** Japonês N3-N4, habilidades específicas, mais autonomia

text

 PROGRAMADOR JÚNIOR (¥4.0M-¥5.0M/ano)

 BARISTA ESPECIALIZADO (¥2.8M-¥3.5M/ano)

 DESIGNER GRÁFICO JÚNIOR (¥3.5M-¥4.5M/ano)

 ATENDIMENTO BILÍNGUE (¥3.2M-¥4.0M/ano)

 ASSISTENTE ADMINISTRATIVO (¥3.0M-¥3.8M/ano)

 COZINHEIRO JÚNIOR (¥2.9M-¥3.6M/ano)

## NÍVEL 3: PROFISSIONAL QUALIFICADO (2-4 anos)

**Características:** Japonês N2, experiência comprovada, liderança inicial

text

 PROGRAMADOR PLENO (¥6.0M-¥8.0M/ano)

- Especialização: Front-end, Back-end, Mobile
- Gerencia projetos médios
- Treina juniores
- Home office 2-3x/semana

 GERENTE DE CAFETERIA (¥4.5M-¥5.5M/ano)

- Gerencia equipe de 5-10 pessoas
- Controla inventário e fornecedores
- Desenvolve cardápio sazonal

- Bônus por lucro

### DESIGNER SÊNIOR (¥5.5M-¥7.0M/ano)

- Líder de equipe criativa
- Clientes corporativos
- Direção de arte de projetos
- Freelance premium

### COORDENADOR ADMINISTRATIVO (¥5.0M-¥6.5M/ano)

- Supervisão de departamento
- Orçamento e relatórios
- Contato com clientes importantes
- Viagens de negócios

### CHEFE DE COZINHA (¥5.0M-¥6.0M/ano)

- Comanda seção da cozinha
- Desenvolve novos pratos
- Controla custos e qualidade
- Reconhecimento local

### PROFESSOR DE IDIOMAS (¥4.8M-¥6.2M/ano)

- Aulas em empresas/universidades
- Desenvolve material didático
- Coordena outros professores
- Prepara para exames oficiais

#### **Requisitos N2 → N3:**

-  18-24 meses no nível anterior
-  Japonês N2 fluente

-  Certificações específicas
-  Rede profissional sólida
-  Projetos de destaque

## NÍVEL 4: GERÊNCIA/ESPECIALISTA SÊNIOR (4-7 anos)

**Características:** Japonês N1, liderança estratégica, tomada de decisão

text

### GERENTE DE TI/TECH LEAD (¥10.0M-¥14.0M/ano)

- Gerencia equipe de 15-30 pessoas
- Orçamento de milhões de ienes
- Estratégia tecnológica da empresa
- Contratação e demissão

### DONO DE CAFETERIA (¥8.0M-¥12.0M/ano)

- Negócio próprio estabelecido
- Múltiplos funcionários
- Marca reconhecida no bairro
- Expansão para segunda unidade

### DIRETOR DE CRIAÇÃO (¥9.0M-¥13.0M/ano)

- Departamento criativo completo
- Clientes internacionais
- Prêmios da indústria
- Palestrante em eventos

### GERENTE DE DEPARTAMENTO (¥8.5M-¥11.0M/ano)

- Departamento com 20-50 pessoas
- Relatórios para diretoria

- Estratégia corporativa
- Representa empresa externamente

### EXECUTIVE CHEF (¥9.0M-¥12.0M/ano)

- Restaurante premiado
- Aparições na mídia
- Livro de receitas próprio
- Consultor para redes

### COORDENADOR DE IDIOMAS (¥7.5M-¥9.5M/ano)

- Escola própria ou franquia
- Múltiplos professores
- Método de ensino reconhecido
- Parcerias com empresas

#### **Requisitos N3 → N4:**

-  3+ anos em posição sênior
-  Japonês N1 com negócios
-  Resultados comprovados
-  Rede internacional
-  Visão estratégica

### **NÍVEL 5: LIDERANÇA/DONO (7+ anos)**

**Características:** Fluência nativa, negócios próprios, impacto no mercado

text

### CTO/FUNDADOR STARTUP (¥15.0M-¥25.0M+/ano)

- Empresa de tecnologia estabelecida
- 50+ funcionários
- Investidores internacionais

- Reconhecimento industry

 DONO DE REDE DE CAFETERIAS (¥18.0M-¥30.0M+/ano)

- 5+ unidades no Japão
- Marca nacional reconhecida
- Franchising disponível
- Exportação de produtos

 DONO DE AGÊNCIA DE DESIGN (¥16.0M-¥28.0M+/ano)

- Clientes Fortune 500
- Escritórios múltiplos
- Prêmios internacionais
- Influência no design japonês

 DIRETOR EXECUTIVO (¥20.0M-¥35.0M+/ano)

- C-level em empresa japonesa
- Decisões corporativas
- Relações governamentais
- Mídia regular

 DONO DE ALAIN DUCASSE (¥22.0M-¥40.0M+/ano)

- Restaurante Michelin
- Rede internacional
- Brand própria global
- Ícone cultural

 DONO DE REDE DE ESCOLAS (¥15.0M-¥25.0M+/ano)

- Franquias nacionais

- Método próprio registrado
- Parcerias com governo
- Reforma educacional

#### **Requisitos N4 → N5:**

- ⏳ 5+ anos de liderança
- 🎙️ Japonês como nativo
- 🌎 Visão global de negócios
- 🤝 Rede de alto nível
- 💰 Capital para investir
- 🕊️ Legado estabelecido

#### **⌚ CAMINHOS DE CARREIRA EXEMPLO**

##### **CAMINHO 1: DA FÁBRICA AO IMPÉRIO TECH**

text

🏭 N1: Operador de Fábrica (¥2.5M)

↓ 8 meses + curso noturno

💻 N2: Programador Júnior (¥4.5M)

↓ 2 anos + certificações

💻 N3: Programador Pleno (¥7.0M)

↓ 3 anos + liderança

💻 N4: Tech Lead (¥12.0M)

↓ 5 anos + visão estratégica

💻 N5: CTO Startup (¥20.0M+)

##### **CAMINHO 2: DO CONBINI AO IMPÉRIO GASTRONÔMICO**

text

🏪 N1: Atendente de Conbini (¥2.3M)

↓ 6 meses + curso de barista

☕ N2: Barista Especializado (¥3.2M)

↓ 18 meses + gestão

☕ N3: Gerente de Cafeteria (¥5.0M)

↓ 3 anos + economia

☕ N4: Dono de Cafeteria (¥10.0M)

↓ 6 anos + expansão

☕ N5: Dono de Rede (¥24.0M+)

## ⚡ MECÂNICAS DE ALTO NÍVEL

### NÍVEL 5 - MECÂNICAS ÚNICAS:

- "**Legado**": Seu nome reconhecido na indústria
- "**Mentoria**": Ajuda outros gaijins a subir
- "**Inovação**": Cria novas tendências no mercado
- "**Fusões/Aquisições**": Expande negócios radicalmente
- "**Status de Celebridade**": Aparece na mídia japonesa

### EVENTOS DE NÍVEL 5:

- "**Entrevista na NHK**": Reconhecimento nacional
- "**Premiação Imperial**": Condecoração por contribuição
- "**Mudança do Mercado**": Suas decisões afetam a economia
- "**Sucessão**": Preparar próximo líder
- "**Aposentadoria Legendária**": Final épico da carreira

## 🎮 IMPACTOS FINAIS NO JOGO

### CONQUISTAS DE NÍVEL 5:

- "**Sonho Japonês Realizado**": Status máximo de integração
- "**Ponte Cultural**": Reconhecido por unir culturas
- "**Empregador de Centenas**": Impacto na comunidade
- "**Mudança de Percepção**": Gaijins são vistos diferente por sua causa

- "**Legado Eterno**": Seu impacto continua após o fim do jogo

#### **FINAIS DE CARREIRA:**

- "**O Visionário**": Revolucionou uma indústria
- "**O Filantropo**": Usou riqueza para ajudar outros
- "**O Mestre**": Focou na perfeição da arte
- "**O Mentor**": Criou a próxima geração
- "**O Livre**": Vendeu tudo para viajar pelo Japão"



### **SISTEMA DE LOTERIA JAPONESA**

#### **3.5 SISTEMA DE LOTERIA E JOGOS DE AZAR**



#### **TIPOS DE BILHETES DISPONÍVEIS**



#### **TAKARAKUJI (宝くじ) - LOTERIA ESTADUAL**

text



Preço: ¥100 - ¥500 por bilhete



Frequência: Mensal + Especiais de fim de ano



Probabilidades: 1 em 10 milhões (prêmio máximo)

Prêmios:

- 1º Prêmio: ¥100,000,000 - ¥500,000,000
- 2º Prêmio: ¥10,000,000 - ¥50,000,000
- 3º Prêmio: ¥1,000,000 - ¥5,000,000
- Prêmios Menores: ¥1,000 - ¥100,000
- Prêmio de Consolação: ¥100 (bilhete próximo ao sorteado)



#### **TOTO & BIG - LOTERIA ESPORTIVA**

text



Preço: ¥100 - ¥1,000 por aposta



Frequência: Semanal (J-League, baseball)

## Probabilidades: Variável (depende dos palpites)

Prêmios:

- Acerto Total: ¥10,000,000 - ¥200,000,000
- Acerto Parcial: ¥10,000 - ¥1,000,000
- Pequenos Prêmios: ¥100 - ¥5,000

## NUMBERS - LOTERIA DE NÚMEROS

text

 Preço: ¥50 - ¥200 por jogo

 17 Frequência: Diária

 Probabilidades: 1 em 1,000 (prêmio menor)

Prêmios:

- 4 Dígitos: ¥500,000
- 3 Dígitos: ¥50,000
- 2 Dígitos: ¥5,000
- 1 Dígito: ¥500

---

## ONDE COMPRAR BILHETES

**Lojas Autorizadas:**

text

 CONBINI (7-Eleven, Lawson, FamilyMart)

- Horário: 8h-23h (todos os dias)
- Facilidade: ★★★★★
- Limite: ¥10,000 por compra

 BANCOS POSTAIS (ゆうちょ銀行)

- Horário: 9h-17h (dias úteis)
- Facilidade: ★★★☆☆
- Limite: ¥50,000 por compra

### LOJAS TAKARAKUJI OFICIAIS

- Horário: 10h-20h
  - Facilidade: ★★☆☆☆
  - Limite: Sem limite
- 

### MECÂNICAS DE JOGO

#### Sistema de Compra:

text

1. Escolher tipo de loteria
2. Selecionar números (ou aleatório)
3. Escolher quantidade de bilhetes
4. Confirmar compra (dinheiro debitado)
5. Bilhete adicionado ao inventário

#### Eventos de Sorteio:

text

### ASSISTIR SORTEIO NA TV

- Canal NHK - domingos às 18h
- Chance de ver seus números sendo sorteados
- Tensão dramática + efeitos sonoros

### VERIFICAR RESULTADOS ONLINE

- Site oficial da loteria
- App "Takarakuji" oficial
- Verificação automática no dia seguinte

## **Sistema de Resgate:**

text



### **PRÊMIOS PEQUENOS (até ¥10,000)**

- Resgate imediato no combini
- Sem burocracia



### **PRÊMIOS MÉDIOS (¥10,001 - ¥1,000,000)**

- Banco Postal com identificação
- Preencher formulários



### **PRÊMIOS GRANDES (acima de ¥1,000,000)**

- Agência central da loteria
- Processo demorado + entrevista
- Consultoria fiscal obrigatória



## **IMPACTOS FINANCEIROS**

### **Impostos sobre Prêmios:**

text



**ISENÇÃO:** Prêmios até ¥500,000



**20%:** Prêmios de ¥500,001 - ¥10,000,000



**45%:** Prêmios acima de ¥10,000,000



**DICA:** Prêmios acima de ¥10M têm imposto na fonte

### **Efeitos no Orçamento:**

text



### **GASTO MENSAL SUGERIDO:**

- Orçamento Baixo: ¥500-¥1,000/mês

- Orçamento Médio: ¥2,000-¥5,000/mês
- Orçamento Alto: ¥10,000+/mês (risco de vício)

⚠️ ALERTA: Gastar mais de 5% da renda em loteria gera penalidades

---

## 🎲 EVENTOS E CONSEQUÊNCIAS

### Eventos Positivos:

text



- +50 Felicidade instantânea
- Opções: Gastar, Investir, Doar



- Comprar casa própria no Japão
- Pular vários anos de economia



- NPCs te tratam diferente
- Oportunidades exclusivas



- Amigos/parentes pedindo dinheiro
- Decisões morais difíceis

### Eventos Negativos:

text



- Penalidade: -20 Felicidade constante
- Dívidas acumulando

- Risco de falência

### "FISCALIZAÇÃO"

- Investigação por ganhos suspeitos
- Prova de origem do dinheiro

### "RELACIONAMENTOS AFETADOS"

- Amizades por interesse
- Família preocupada

### "ARREPENDIMENTO"

- Gastou demais e não ganhou nada
- Crise financeira pessoal

---

### SISTEMA DE ACHIEVEMENTS

#### Conquistas da Loteria:

text

### "SONHADOR"

- Comprar primeiro bilhete

### "SORTUDO INICIANTE"

- Ganhar primeiro prêmio (qualquer valor)

### "MILIONÁRIO"

- Ganhar prêmio acima de ¥1,000,000

### "VICIADO"

- Comprar bilhetes por 30 dias consecutivos

## "INVESTIDOR INTELIGENTE"

- Ganhar mais do que gastou na loteria

## "FILANTROPO"

- Doar mais de ¥1,000,000 em prêmios
- 

## ESTRATÉGIAS E DICAS

### Mecânicas de Sorte:

text

#### ATRIBUTO SORTE OCULTO

- Baseado em: Nascimento, ações boas, random seed
- Afeta levemente probabilidades

#### 17 MOMENTOS DE SORTE:

- Aniversário: +5% chance no mês
- Festivais: +2% chance durante matsuri
- Encontros raros: +1% chance temporária

#### AÇÕES QUE AUMENTAM SORTE:

- Visitar templos e fazer orações
- Comer alimentos da sorte (soba no ano novo)
- Comportamento positivo com NPCs

### Sistema de "Números da Sorte":

text

#### 12/34 NÚMEROS PESSOAIS:

- Aniversário: 15/07 → 1507
- Chegada no Japão: 23/04/2023 → 230423

- Número favorito: Escolha do jogador

#### NÚMEROS ALEATÓRIOS:

- Quick Pick: Sistema gera automaticamente
  - Padrões: Sequências, repetições, etc.
- 

#### AVISOS E PREVENÇÃO

##### **Sistema de Alerta de Vício:**

text

#### NOTIFICAÇÕES:

- "Você já gastou ¥5,000 este mês em loteria"
- "Seu gasto é 10% maior que o mês passado"
- "Considere reduzir seus gastos"

#### INTERVENÇÕES:

- NPC amigos comentam sobre seus gastos
- Terapeuta disponível se vício detectado
- Opção de auto-exclusão por 6 meses

##### **Recursos de Ajuda:**

text

#### CENTRO DE AJUDA:

- Disponível após perder ¥50,000+ em 1 mês
- Sessões de terapia gratuitas
- Grupo de apoio com outros NPCs

#### APP DE CONTROLE:

- Monitora gastos com jogos
- Define limites mensais

- Bloqueio temporário opcional
- 

pedido um mini game seria

## 🎮 SISTEMA DE MINI-GAMES PROFISSIONAIS

### 4.0 MINI-GAMES POR PROFISSÃO

#### ATENDENTE DE CONBINI

##### MINI-GAME: "CAIXA RÁPIDO"

text

🎯 OBJETIVO: Atender clientes com velocidade e precisão

MECÂNICAS:

- Barra de tempo para cada cliente
- Sequência de produtos para passar no scanner
- Calculadora de troco manual
- Memorização de pedidos especiais

NÍVEIS DE DIFÍCULDADE:

- INICIANTE: 3-5 itens, tempo generoso
- INTERMEDIÁRIO: 6-8 itens, tempo normal
- AVANÇADO: 10+ itens, tempo reduzido
- EXPERT: Múltiplos clientes simultâneos

BÔNUS:

- "Troco Perfeito": +10% gorjeta
- "Scanner Rápido": +5 pontos de habilidade
- "Cliente Satisfeito": +reputação na loja

## PENALIDADES:

- Erro no troco: -dinheiro do caixa
- Cliente insatisfeito: -reputação
- Produto não escaneado: -salário

## MINI-GAME: "ESTOQUE INTELIGENTE"

text

⌚️ OBJETIVO: Organizar prateleiras e controlar inventário

## MECÂNICAS:

- Quebra-cabeça de organização de produtos
- Previsão de demanda por horário/clima
- Identificação de produtos perto do vencimento
- Gestão de pedidos para fornecedores

## REGRAS:

- Bentos devem ficar na frente (vencimento)
- Bebidas organizadas por tipo/temperatura
- Produtos sazonais em destaque
- Limpeza das prateleiras obrigatória

---

## ⌚️ GARÇON/RESTAURANTE

## MINI-GAME: "MEMÓRIA DE PEDIDOS"

text

⌚️ OBJETIVO: Anotar e entregar pedidos corretamente

## MECÂNICAS:

- Sistema de anotações sem papel (memorizar)
- Mapa do restaurante com mesas numeradas

- Sequência de entrega por prioridade
- Gestão de pedidos especiais (alergias, etc.)

#### NÍVEIS:

- 4 mesas, 2 pedidos cada
- 6 mesas, 3 pedidos cada
- 8 mesas, 4+ pedidos cada
- 💀 RUSH HOUR: 10+ mesas, tempo reduzido

#### BÔNUS ESPECIAIS:

- "Ordem Perfeita": Todos os pedidos corretos
- "Tempo Recorde": +gorjeta dos clientes
- "Recomendação Certa": Cliente feliz com sugestão

#### MINI-GAME: "BALANÇA DE BANDEJA"

text

⌚ OBJETIVO: Transportar múltiplos pratos sem derrubar

#### MECÂNICAS:

- Controle de equilíbrio com mouse/setas
- Obstáculos: clientes passando, cadeiras, portas
- Gerenciamento de peso e distribuição
- Tempo limite para pratos quentes/frios

#### ELEMENTOS:

- ⚖ Barra de equilíbrio (verde/amarelo/vermelho)
  - ⏳ Timer de temperatura (pratos esfriam)
  - 🛠 Eventos aleatórios (criança correndo, etc.)
-

 **OPERADOR DE FÁBRICA****MINI-GAME: "LINHA DE MONTAGEM"**

text

🎯 **OBJETIVO:** Montar produtos com qualidade e velocidade

**MECÂNICAS:**

- Sequência de montagem com peças específicas
- Controle de qualidade (inspeção visual)
- Manutenção preventiva das máquinas
- Gestão de ritmo vs qualidade

**COMPONENTES:**

- 🔧 Ferramentas corretas para cada etapa
- 📊 Medidor de qualidade (0-100%)
- ⚡ Barra de velocidade (não pode ir muito devagar)
- 🚨 Alertas de mau funcionamento

**NÍVEIS:**

- ELETRÔNICOS: Peças pequenas, precisão
- AUTOMOTIVO: Peças pesadas, força
- ALIMENTÍCIO: Higiene crítica, embalagem

**MINI-GAME: "CONTROLE DE QUALIDADE"**

text

🎯 **OBJETIVO:** Identificar produtos defeituosos na esteira

**MECÂNICAS:**

- Esteira rolante com produtos passando
- Identificar 3 tipos de defeitos:

- DEFEITO VISUAL: Arranhão, mancha
- DEFEITO FUNCIONAL: Peça faltando, montagem errada
- DEFEITO EMBALAGEM: Rótulo errado, lacre quebrado

#### PONTUAÇÃO:

- Acerto: +10 pontos
  - Erro (rejeitar produto bom): -20 pontos
  - Falha (deixar passar defeito): -30 pontos
  - Sequência perfeita: bônus multiplicador
- 

### PROGRAMADOR

#### MINI-GAME: "DESBUGANDO CÓDIGO"

text

 OBJETIVO: Encontrar e corrigir erros no código

#### MECÂNICAS:

- Tela com código fonte com bugs
- Identificar tipos de erro:
  - ERRO DE SINTAXE: {} faltando, ; esquecido
  - ERRO LÓGICO: Loop infinito, condicional errada
  - ERRO DE PERFORMANCE: Código ineficiente

#### FERRAMENTAS:

-  Debugger (encontra 1 erro automaticamente)
-  Documentação (dica sobre função)
-  Teste unitário (verifica correção)

#### NÍVEIS POR LINGUAGEM:

- HTML/CSS (fácil)
- JavaScript (médio)
- Python (difícil)
- C++/Assembly (especialista)

### **MINI-GAME: "ARCHITECTURE PLANNER"**

text

⌚️ **OBJETIVO:** Planejar estrutura de software eficiente

MECÂNICAS:

- Puzzle de conexão de componentes
- Balancear: performance vs custo vs segurança
- Escolher tecnologias apropriadas
- Prever escalabilidade futura

COMPONENTES:

- Front-end vs Back-end
  - Banco de dados (SQL vs NoSQL)
  - Cloud vs On-premise
  - Segurança e autenticação
- 

### **BARISTA**

### **MINI-GAME: "PREPARO DE BEBIDAS"**

text

⌚️ **OBJETIVO:** Preparar bebidas com precisão e velocidade

MECÂNICAS:

- Sequência de preparo específica por bebida

- Timing preciso para extração de espresso
- Texturização do leite (temperatura e espuma)
- Decoração e apresentação

#### BEBIDAS:

- ☕ ESPRESSO: Timing de extração (20-30 segundos)
- 🥛 LATTE ART: Controle do leite para desenhos
- 🧉 COLD BREW: Tempo de infusão (12-24 horas)
- 🍵 MATCHA: Cerimônia de preparo tradicional

#### PONTUAÇÃO:

- SABOR: Baseado em precisão das medidas
  - VELOCIDADE: Tempo total de preparo
  - APRESENTAÇÃO: Beleza da bebida final
  - CONSISTÊNCIA: Mesmo sabor em múltiplas preparações
- 

### DESIGNER GRÁFICO

#### MINI-GAME: "CLIENTE EXIGENTE"

text

 OBJETIVO: Atender briefings de clientes específicos

#### MECÂNICAS:

- Interpretar descrição vaga do cliente
- Fazer múltiplas versões (A/B testing)
- Incorporar feedback em tempo real
- Balancear criatividade vs requisitos do cliente

#### PARÂMETROS:

- "Mais moderno, mas também clássico"
- "Barato, mas com cara de caro"
- "Para ontem, mas perfeito"
- "Igual o concorrente, mas diferente"

## FERRAMENTAS:

- Paleta de cores harmoniosa
  - Grid e alinhamento preciso
  - Tipografia adequada
  - Elementos visuais balanceados
- 

## SISTEMA DE RECOMPENSAS

### PONTOS DE HABILIDADE POR MINI-GAME:

text

PERFORMANCE BÁSICA: +1 ponto de habilidade

PERFORMANCE BOA: +3 pontos de habilidade

PERFORMANCE EXCELENTE: +5 pontos de habilidade

PERFORMANCE PERFEITA: +10 pontos + bônus especial

### BÔNUS DE CARREIRA:

text

AUMENTO SALARIAL: Baseado em performance consistente

PROMOÇÃO: Desbloqueia após dominar mini-games do nível atual

REPUTAÇÃO: Clientes/NPCs reconhecem sua habilidade

EFICIÊNCIA: Trabalho rende mais por mesma energia gasta

---

## PERSONALIZAÇÃO DE DIFÍCULDADE

### CONFIGURAÇÕES:

text

🎮 MODO CASUAL:

- Tempo extra
- Dicas visuais
- Menos penalidades

🎮 MODO REALISTA:

- Tempo realista
- Sem dicas
- Consequências severas por erros

🎮 MODO HARDCORE:

- Timer reduzido
- Múltiplas tarefas simultâneas
- Falha = demissão possível