**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, onsens, festivais matsuri, conbini (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 PRÍNCIPAIS:**

* Energia: Drena com atividades - recupera dormindo/descansando
* Fome: Restaurantes, conbini, cozinhar 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 nationais

- 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

📅 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 conbini

• 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

🎉 "PRIMEIRO PRÊMIO"

• +50 Felicidade instantânea

• Opções: Gastar, Investir, Doar

🏠 "SONHO REALIZADO"

• Comprar casa própria no Japão

• Pular vários anos de economia

🌟 "VIDA MUDADA"

• NPCs te tratam diferente

• Oportunidades exclusivas

🎁 "PRESENTES INESPERADOS"

• Amigos/parentes pedindo dinheiro

• Decisões morais difíceis

**Eventos Negativos:**

text

💸 "VÍCIO EM JOGOS"

• 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

📅 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

🔢 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 DIFICULDADE:

🟢 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 DIFICULDADE**

**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