IDEIA DO JOGO

IDEIA DO JOGO

O player terá 3 vozes:

* Anjo (moral, socialmente correto, mas ás vezes difícil de seguir)
* Demônio (impulsivo, prazeroso, mas socialmente incorreto)
* Você mesmo (tentando um equilíbrio)

O peso do jogo esta justamente em fazer o player duvidar de si mesmo, questionar o que eh certo ou errado e sentir o impacto real das decisões.

ROTEIRO DO JOGO

ATO 1 – O Assalto

Era a primeira vez que o menino colocava os pés em um teatro.  
Para ele, aquilo sempre soava como algo tedioso, distante, reservado apenas para adultos sérios demais.  
Mas, conforme as cortinas se abriram e os atores tomaram o palco, a surpresa veio: o espetáculo era vibrante, quase mágico.  
O pai, sentado ao lado, apenas sorriu com aquele ar de “eu sabia que você ia gostar”.

Quando a peça terminou e os aplausos se apagaram, eles deixaram o salão iluminado e seguiram para fora.  
O silêncio da rua contrastava com a energia que ainda pulsava no coração do garoto.  
O pai o guiava, firme, enquanto caminhavam por um beco estreito e mal iluminado — o caminho mais rápido de volta para casa.

De repente, a escuridão ganhou forma.  
Um homem mascarado surgiu, a sombra de um sobretudo acompanhando seus passos pesados.  
A arma brilhou sob a luz fraca do poste, apontada diretamente para a cintura do pai.

Foi então que algo estranho aconteceu.  
O garoto sentiu um calafrio percorrer a espinha quando duas vozes ecoaram dentro de sua mente:

Uma era áspera, incandescente

A outra era suave, firme, quase paternal

As palavras se chocavam, repetindo-se, crescendo, como se o mundo inteiro tivesse se reduzido àquele instante.  
O coração do menino acelerava, o suor escorria pelas mãos, e o tempo parecia suspenso.

Ali, naquela encruzilhada entre medo e coragem, começava a verdadeira escolha.