Roteiro: Finance Life

# Funcionamentos gerais do jogo

O jogo contará com uma estética 2d lateral como por exemplo o jogo Sally Face que o personagem poderá ir de um lado a outro (esquerda e direita)como mostrado na imagem a seguir.



Nesse modo haverá itens e npcs que vão ser gatilhos para um modo de jogo apertando a tecla (E) por convenção de outros games. O jogador terá também um **menu de investimento** acessado pela letra (F ou Q) que irá mostrar a Conta Bancária e a Conta de Investimento

**Conta bancária:** irá conter contas pra pagar, custo de vida em geral como aluguel, familia, contas da casa, alimentação.

**Conta investimento:** vai ter os tipos de investimentos disponíveis para operar como poupança, bolsa de valores, fundo imobiliário e etc

Durante cada Modo de batalha o dinheiro vai estar se movimentando realmente ali no jogo o'que significa que os valores serão mudados a cada modo de batalha.

**Barra de vício:** Essa barra é extremamente importante pra saber se o jogador está se acomodando a um tipo de investimento só, o'que não é bom e dificulta a visão dele para outros investimentos.

# Ato I: A Brincadeira

A cena começa com um homem de meia idade na chuva voltando pra casa andando pela cidade e ele começa a cantar:

* Se um dia eu pudesse ver…
* Meu passado inteiro…
* E fizesse parar de chover…
* Nos primeiros erros…
* Meu corpo viraria sol…
* Minha mente viraria sol
* Mas só chove…. chove e chove.

Ele finalmente chega em casa, uma casa extremamente simples, ele é recebido pela esposa e o filho (que será o personagem principal da história) e decide jogar um jogo com o filho pra ensinar sobre um tipo de investimento.<Batalha> após um ou alguns jogos sobre esse tipo de investimento o tempo inevitavelmente passa e o quão bem ele foi no jogo reflete na quantia de dinheiro que ele terá no próximo ato. O jogador pode querer brincar mais e mais até um ponto em que a percepção dele sobre investimento fica maior tendendo a ficar mais fácil a próxima fase.

A Partir do momento em que o pai entra em casa temos um fade out da casa e ele entrando, logo após um fade in no filho que iremos controlar. A direita terá o pai com uma exclamação na cabeça para ser interagido e a mãe estará na cozinha, quando interagida ela vai dizer “Seu pai está lhe chamando querido.”. Indo pra sala há um porquinho de dinheiro que quando interagido (sem dinheiro) irá falar “Dinheiro insuficiente” indo até o pai e interagindo ele irá falar “Filho, descobri um jogo novo e muito divertido hoje! Vamos Jogar?” e assim começa a batalha dando um fade out da cena e indo pra batalha.

Após a primeira batalha a mãe estará sentada e o jogador terá a opção de jogar com ela quando interagir. uma tela aparecerá para o jogador confirmando se ele quer entrar no jogo ou não “Você quer jogar (Sim) (Não)” se Sim ele vai pra batalha, se Não ele só sai da interação naturalmente. ele também vai poder interagir dessa vez com o porquinho, que ao ser interagido vai surgir a opção “Depositar dinheiro (Sim) ou (Não)” se ele clicar em Sim abrirá um input do valor que ele quer colocar e após depositar o jogo irá salvar automaticamente. Logo após a primeira batalha aparecerá um botão chamativo chamado (Skip) este sendo clicável permite que o jogador possa passar de ato quando ele quiser ao lado da barra de aderência

## Notas técnicas:

**Barra de Aderência:** basicamente terá uma métrica de quanto ele investiu no **porquinho** ou no **menu de investimento** fazendo um pareamento de quanto ele investiu, quanto ele ficou e quantos investimentos ele aplicou esse dinheiro por exemplo: se ele tiver 50R$ e investir 50R$ na poupança ele vai ficar com a barra de aderência em 100% pois todo dinheiro que ele está no momento está investido em um só lugar.

Mas caso ele tenha 100R$ e ele invista 50R$ ele vai ter uma aderência de 50% e assim sucessivamente.

Evolução do nível: A cada jogo que ele vai ganhar 50 reais e a partir desses 50 reais ele já pode ir pro próximo nível porém ele pode conseguir até 1000 reais nesse jogo ou seja ele pode jogar 20 vezes apenas.

## 

## 

## Modo de batalha{

**Elementos do jogo**

O jogo vai ter dois tipos diferentes de cartas:

**Cartas de Informação:** São cartas que vão ficar do lado esquerdo e vão ter informações relevantes sobre um **nicho** que irão afetar na porcentagem desse certo **nicho** na rodada.

**Cartas de Ação:** São cartas de ações de diferentes nichos e diferentes valores, por exemplo: Transporte, Siderúrgica, Tecnologia, Saúde, Alimentação. Essas cartas vão ter valores embutidos que podem ir de 10R$ até 40R$ no início do jogo e dependendo das Cartas de Informação elas aumentam ou diminuem de preço

**Tabuleiro:** O tabuleiro vai ser constituído por 6 campos de cartas de cada lado, que serão os campos que serão usados para investir as cartas de ações nas rodadas. As cartas jogadas vão aparecer um ícone se a ação está subindo ou descendo e quanto está perdendo ou ganhando na ação (tenho algoritmo pronto pra isso).

**Regras e Funcionamento do game:**

O jogo vai começar e vc começa com 500R$ no modo fácil e em toda rodada ambos podem sacar de 1 a 3 cartas de informação, a medida que essas cartas vão sendo sacadas elas afetam diretamente nas cartas de ações da seguinte forma.( considerando cartas de informação como positivas e negativas)

| positiva | mudança=+20 |
| --- | --- |
| positiva+positiva | mudança=+40 |
| positiva+negativa | mudança=0 |
|  |  |
| negativa+positiva | mudança=0 |
| negativa+negativa | mudança=-40 |
| negativa | mudança=-20 |

É importante ter atenção para que nunca venham duas cartas de informação uma junto da outra, por exemplo duas de transporte na mesma mão. As cartas de informação não são consumíveis ou seja elas são temporárias da rodada. o jogo termina após 10 rodadas com quem tiver o maior valor em ações (se o dinheiro ficar parado não irá contar)

quando colocar uma carta de ação ela vai pedir o valor que vc vai investir naquela ação e é a mesma coisa na hora de vender

## }

### **Roteiro Organizado do Jogo de Tabuleiro Virtual**

## 

### **1. Elementos do Jogo**

#### **a) Cartas de Informação**

## Local: Lado esquerdo do tabuleiro.

## Função: Fornecem dados sobre nichos específicos, afetando as porcentagens de valorização ou desvalorização das ações.

## Tipos de nichos: Transporte, Siderúrgica, Tecnologia, Saúde, Alimentação.

## Efeito: As informações afetam o valor das cartas de ação nas rodadas, sendo positivas ou negativas.

#### **b) Cartas de Ação**

## Função: Representam ações de diferentes nichos, com valores variando de 10R$ a 40R$ no início do jogo.

## Nichos: Transporte, Siderúrgica, Tecnologia, Saúde, Alimentação.

## Alteração de preço: Dependendo das Cartas de Informação, as ações podem valorizar ou desvalorizar.

#### **c) Tabuleiro**

## Composição: 6 campos de cartas em cada lado (um para cada jogador).

## Função: Serve como espaço onde os jogadores investem suas Cartas de Ação em cada rodada.

## Indicadores: Mostram se as ações estão subindo ou descendo, bem como a porcentagem de perda ou ganho.

## 

### **2. Regras e Funcionamento**

#### **a) Setup Inicial**

## Dinheiro Inicial: No modo fácil, cada jogador começa com 500R$.

## Rodadas: O jogo tem um total de 10 rodadas.

## Objetivo: O vencedor é aquele que, após 10 rodadas, tiver o maior valor em ações (dinheiro não investido não conta para a pontuação final).

#### **b) Saque de Cartas**

## Em cada rodada, os jogadores podem sacar de 1 a 3 Cartas de Informação.

## Essas cartas têm efeito temporário, apenas na rodada em que são apresentadas.

## As cartas de informação não devem se repetir no mesmo nicho na mesma rodada para o mesmo jogador. (ex.: não podem vir duas Cartas de Informação de "Transporte" ao mesmo tempo).

#### **c) Efeitos das Cartas de Informação**

## Os efeitos das cartas de informação se combinam da seguinte maneira:

## Carta Positiva: +20

## Duas Cartas Positivas: +40

## Positiva + Negativa: 0 (efeito neutro)

## Negativa + Positiva: 0 (efeito neutro)

## Duas Cartas Negativas: -40

## Carta Negativa: -20

#### **d) Investimento e Venda de Ações**

## Quando um jogador coloca uma Carta de Ação no tabuleiro, ele deve decidir o valor que vai investir naquela ação.

## A mesma lógica se aplica ao vender: o jogador escolhe quanto vai vender, com base nas mudanças de valor das ações.

## O ícone de ganho/perda será mostrado, ajudando o jogador a avaliar as variações.

## 

### **3. Condições de Vitória**

## O jogo termina após 10 rodadas.

## O jogador com o maior valor em ações vence (dinheiro não investido não é considerado na contagem final).

## 

## Esse formato organiza as regras e mecânicas do jogo, oferecendo uma visão clara de como os jogadores devem proceder durante o jogo

# 