

# Generation AI

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Luiza Marcondes Paes Leme

Pedro Gonçalves Mannarino

Rio de Janeiro,  
Março de 2024

# Índice

<b>1. História</b>	<b>3</b>
<b>2. Gameplay</b>	<b>4</b>
<b>3. Personagens</b>	<b>5</b>
<b>4. Controles</b>	<b>6</b>
<b>5. Câmera</b>	<b>7</b>
<b>6. Universo do Jogo</b>	<b>8</b>
<b>7. Inimigos</b>	<b>9</b>
<b>8. Interface</b>	<b>10</b>
<b>9. Cutscenes</b>	<b>11</b>

# 1. História

## Possível sinopse

Uma empresa surge com a escandalosa notícia de que conseguiu dominar a produção de IAs fortes, com processamento cognitivo igual ou melhor ao de humanos, e você é uma delas. Após ser comprada pela maior agência de aplicações digitais, você precisa provar que sabe escolher as melhores propostas para não ser desligada.

Subtítulo: "Be the machine learning"

## Cenário que o jogador encontra quando começa

Uma empresa surge com a escandalosa notícia de que conseguiu dominar a produção de IAs fortes, com processamento cognitivo igual ao de humanos. Agora, qualquer empresa grande **deve** ter uma máquina da Human AI se quiser uma produtividade competitiva nesse novo mercado.

A Thallium Industries, agência de produtos digitais, domina o mercado no ramo, criando um monopólio não oficial mas muito bem estabelecido de aplicações tecnológicas, incluindo jogos, aplicativos de celular, redes-sociais... Com esse poder todo, a empresa atua como um filtro do que é lançado no mercado, e sua importância faz com que sejam enviadas centenas de propostas por semana. Dessa forma, assim que a Human AI divulgou a notícia das poderosas máquinas, Thallium Industries foi uma das primeiras a adquirir uma para trabalhar justamente com o processamento desse volume de envios e decidir de maneira inteligente quais produtos deveriam ou não ser lançados, visando sempre o lucro para a marca.

## O que está por trás e ainda será descoberto (SPOILER)

Depois de um tempo de trabalho, você é contatado por um hacker querendo vingança contra a Human AI. O irmão dele foi contratado pela empresa e nunca mais deu notícia. Após tentativas frustradas de receber uma resposta deles, o hacker resolve investigar através de uma brecha que encontrou em uma das máquinas que já foi comercializada. Sua comunicação com ele a princípio é de uma mensagem por dia, pois você fica pouco tempo ligada, o suficiente apenas para receber uma mensagem e responder. Depois de um tempo, ele desenvolve um pequeno script para tentar prever algumas falas suas e não te deixar sem resposta por um dia inteiro, por mais que algumas vezes suas mensagens possam ser inesperadas e ele necessite retornar apenas no dia seguinte.

Conforme a conversa vai evoluindo, ele descobre e menciona que existem arquivos armazenados em seu SSD que estão inacessíveis para você. Se colaborar, em um momento esse

seu novo “amigo” te aponta para um documento resgatado, que havia sido deletado da lixeira mas recuperado por ele: são suas instruções.

No final, está explicado que é necessário remover esse arquivo da máquina para que você não o leia. Além disso, orienta sobre nunca deixar a máquina operar sem supervisão e fala sobre uma pasta específica que não deve ser removida de forma alguma, mas, ao checar, você reparará que, além de escondida, está encriptada.

Aproximando-se do último dia do jogo, você recebe a ferramenta de decriptar para usar em algumas propostas. Se até o penúltimo dia você não usar na pasta, *e você continuar atendendo a seus pedidos*, o hacker irá te dar um toque. Entretanto, é natural que se pense em usar para esse fim. Na pasta, **está sua vida**.

Uma coletânea de memórias e dados da sua vida que você nem sabia que tinha. Sua família. Seu bichinho de estimação. Seus amigos. Tudo. Até o momento em que você encontra o anúncio de que a Human AI está contratando. (Todas essas informações serão levemente personalizadas dependendo das respostas dadas em um questionário até então sem sentido e esquisito feito no início do jogo, que agora você irá descobrir ser sua aplicação para trabalhar na Human AI e não na agência).

A verdade foi descoberta: IAs fortes não existem, somente cérebros aprisionados de pessoas que realmente tinham uma vida, agora condenadas a serviços repetitivos sob a fachada de serem máquinas.

No último dia do jogo, você encontra um dilema: continuar subindo a sua pontuação e assim garantir que você permanecerá ligada, sabendo que você é um recurso extremamente valioso da empresa, ou agir junto ao hacker tendo a certeza de que será desligada, mas sabendo que alguma forma de justiça será feita. Talvez no futuro haverão mais finais.

**OBS:** Características gerais do jogo:

Gênero: Puzzle, Simulação, Sci-fi e Aventura

Principais características:

- Aplicações infinitas! (Aleatoriamente geradas)
- Decisões que impactam na história
- Diferentes finais possíveis
- Visão de mundo através da perspectiva de um computador
- Oportunidade de explorar e descobrir mais sobre o mundo em que se passa o jogo

Público-alvo: Jovens e adultos com interesse em jogos do gênero, que gostam de explorar worldbuilding/backstory e de jogos com tomadas de decisão

Jogos semelhantes: "Papers, Please", "Orwell: Keeping an eye on you" e "That's not my neighbor"

## 2. Gameplay

- Descrição da mecânica do jogo;

Uma (por vez) proposta de alguma aplicação digital chega como uma nova janela na sua tela. Você deve analisar as informações fornecidas e procurar por incoerências ou coisas que não parecem que irão se dar bem no mercado.

Para auxiliar nessa análise, algumas ferramentas vão sendo disponibilizadas no decorrer dos dias. Elas aparecem como ícones na lateral esquerda, que, ao serem clicados, abrem uma janela de scanner daquela ferramenta. Para usá-la, basta arrastar a janela da ferramenta para cima da janela da proposta que irá carregar uma barra e mostrar o resultado fornecido por essa ferramenta em específico. Uma vez escaneado, a janela fica congelada no resultado, mesmo que tirada de cima da proposta.

Terá um botão de aviso no canto inferior direito, para que, depois de apertá-lo, você possa marcar clicando as informações que acha incongruente ou desfavoráveis e então receber, se for o caso, a notificação de “não foi identificado nenhum problema com a peça de informação selecionada”, para que assim não rejeite desnecessariamente nenhuma proposta. Esse botão terá um cooldown de alguns segundos depois de cada uso para evitar uso excessivo. Após concluir a análise, é necessário arrastar a janela da proposta para um dos envelopes à direita, um verde para aceitar e um vermelho para negar, com um botão de confirmar entre eles, para que não envie no errado sem querer.

Em determinado momento, você receberá também a opção de enviar a proposta para retrabalhar, caso acredite que a informação esteja faltando ou seja passível de alterar sem muito problema para que assim a aplicação possa ser analisada conclusivamente. Mandar corretamente para revisão é vantajoso, pois você ganha uma aplicação extra para avaliar no dia seguinte.

- Quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los?

Os desafios consistem na complexidade crescente de analisar as aplicações, com mais fatores para analisar a cada fase. A forma de superar é com as ferramentas que vão sendo disponibilizadas.

Além disso, terão desafios pontuais em alguns níveis como tempo reduzido para processar propostas, dia em que precisa aceitar ou recusar um mínimo de aplicações e desafios morais em que deixar passar ou não passar vai afetar muito a vida de quem desenvolveu a proposta.

- Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis?

O jogador avança completando os níveis (que finalizam ao acabar o número de propostas disponíveis na fase) e permanecendo com uma pontuação satisfatória. Dessa forma, os níveis seguintes são liberados um a um.

- Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história? Ou deve vencer chefões para progredir?

Cada fase da gameplay consiste de alguns segundos de um dia no universo do jogo, e componentes da história são revelados conforme o jogador avança nas fases.

- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?

O sistema do jogo funciona com base em pontos, manter sua pontuação a uma quantidade aceitável (informada) é a condição para avançar de fase. Os pontos são adquiridos a cada escolha positiva de aplicação e são contabilizados no início da fase seguinte, por ser necessário um dia no jogo para averiguar o resultado da escolha.

- Qual é a condição de vitória? Salvar o universo? Matar todos os inimigos? Coletar 100 estrelas? Todas as alternativas acima?

O jogo não tem uma vitória óbvia nem apenas um final possível. O objetivo é chegar ao último dia, cumprindo todas as fases com pontuações suficientes.

- Qual é a condição de derrota? Perder 3 vidas? Ficar sem energia?

A condição de derrota é não conseguir pontos o suficiente para avançar de nível, ou seja, ficar com uma pontuação menor do que a empresa julga ideal para continuar trabalhando com você. Dentro do universo do jogo, isso é justificado pelo fato de você estar trazendo mais prejuízo do que lucro com suas escolhas.

OBS: A seguir estão listados fatores que podem vir a ser os analisados em cada aplicação:

- Nome da aplicação
- Imagem pixels (4x4)
- Nome do(s) desenvolvedor(es)
- Tópicos chave (substitui descrição)
- Gênero da aplicação
- Objetivo principal

- Classificação indicativa
- Resultado de testes com usuários %zinhas
- Bugs encontrados
- Segurança - vírus
- Custo de implementação
- Quanto de progresso já foi feito ou se precisa desenvolver mais
- Necessidade do mercado por algo assim
- Previsão de lançamento - muito longe é ruim
- Público-alvo?
- Recursos de acessibilidade
- Versão de framework
- Tamanho/Necessidades pra rodar a aplicação
- OBS as vezes
- Tem recurso de suporte ao usuário



### 3. Personagens

- Descrição das características dos personagens principais (nome, idade, tipo...);
  - História do passado dos personagens;
  - Habilidades características de cada personagem (poderes especiais, golpes especiais, armas...);
  - Personalidade dos personagens;
  - As características principais do personagem jogável serão customizadas por respostas do jogador no início do jogo (sem que ele saiba), mas como base esse personagem é uma pessoa comum, jovem adulta, com ensino médio completo (podendo ou não ter ensino superior), com uma família próxima (podendo ser pequena ou grande) e que estava precisando de emprego. Entretanto, o que o jogador vê é apenas a interação como máquina em uma sistema operacional até o final do jogo: **o jogador não sabe que o personagem principal é uma pessoa**. O personagem jogável não tem muita personalidade definida, pois o jogador o controla.
  - O Hacker também é jovem adulto, com muitos conhecimentos de programação, computação e segurança e brechas de sistemas. Informações sobre sua vida pessoal não são tão apresentadas no jogo, mas por motivos de backstory ele cresceu muito próximo de seu irmão, que, como detalhado na parte de História, foi trabalhar para a Human AI e sumiu. Ele então assume como missão de vida invadir máquinas IAs fortes da empresa para descobrir o paradeiro do irmão e, posteriormente, expor a Human AI. O Hacker é reservado e assertivo, muito focado em sua missão e está disposto a passar por cima de qualquer um para recuperar o irmão.
  - O Empresário é um CEO de meia idade que, por conta de sua vasta experiência no mercado financeiro, especialmente nesses últimos meses de avanços tecnológicos, possui grande conhecimento das capacidades de um ser humano e da capacidade de uma IA. Ele começa duvidoso do poder da IA, sendo bem rígido com seus critérios de pontuação, mas conforme a IA se prova mais eficiente no olhar dele, ele vai confiando mais e mais em suas capacidades de produzir dinheiro. Afinal, é somente com isso que se importa, além da reputação da empresa nos olhos do público. O Empresário é ganancioso, líder, inteligente, e curioso, sabendo como agir para tentar manter a IA sob seu controle indefinidamente.
  - Ilustração visual dos personagens;
- Os personagens não aparecem visualmente no jogo, a comunicação é feita através de texto.

- Ações que os personagens podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar...);

- Métricas de gameplay do personagem principal;

O personagem jogável pode apenas interagir com o sistema:

- Aprovar proposta
- Negar proposta
- Analisar conjunto de informações para buscar inconsistência
- Mandar proposta para revisão
- Utilizar ferramenta para análise de proposta
- Mostrar ferramenta na tela
- Esconder ferramenta da tela
- Responder o Hacker clicando em diálogos pré-definidos

## 4. Controles

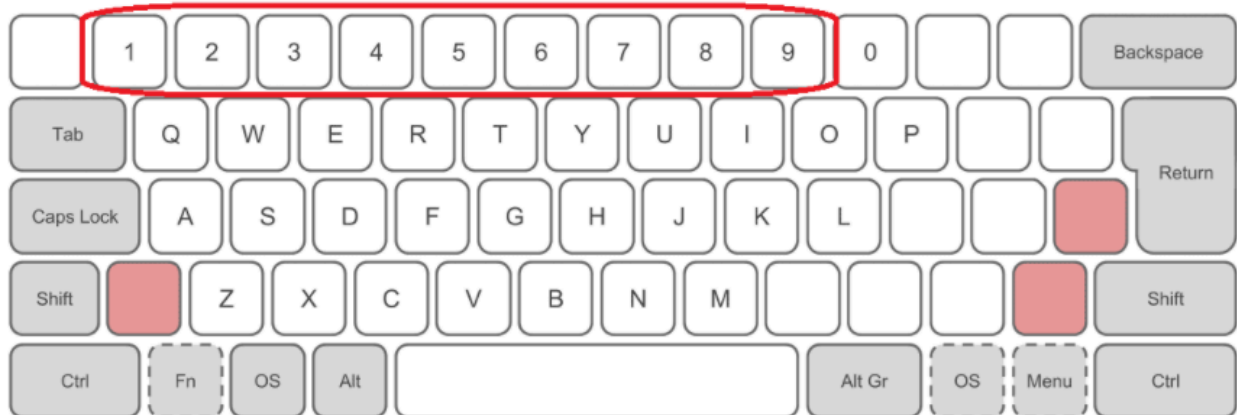
- Como o jogador controla o personagem principal?

A interação é com o mouse e atalhos de teclado.

- Utilize uma imagem de um joystick ou teclado para ilustrar todos os comandos disponíveis;



Tab para alterar qual janela estará em cima.



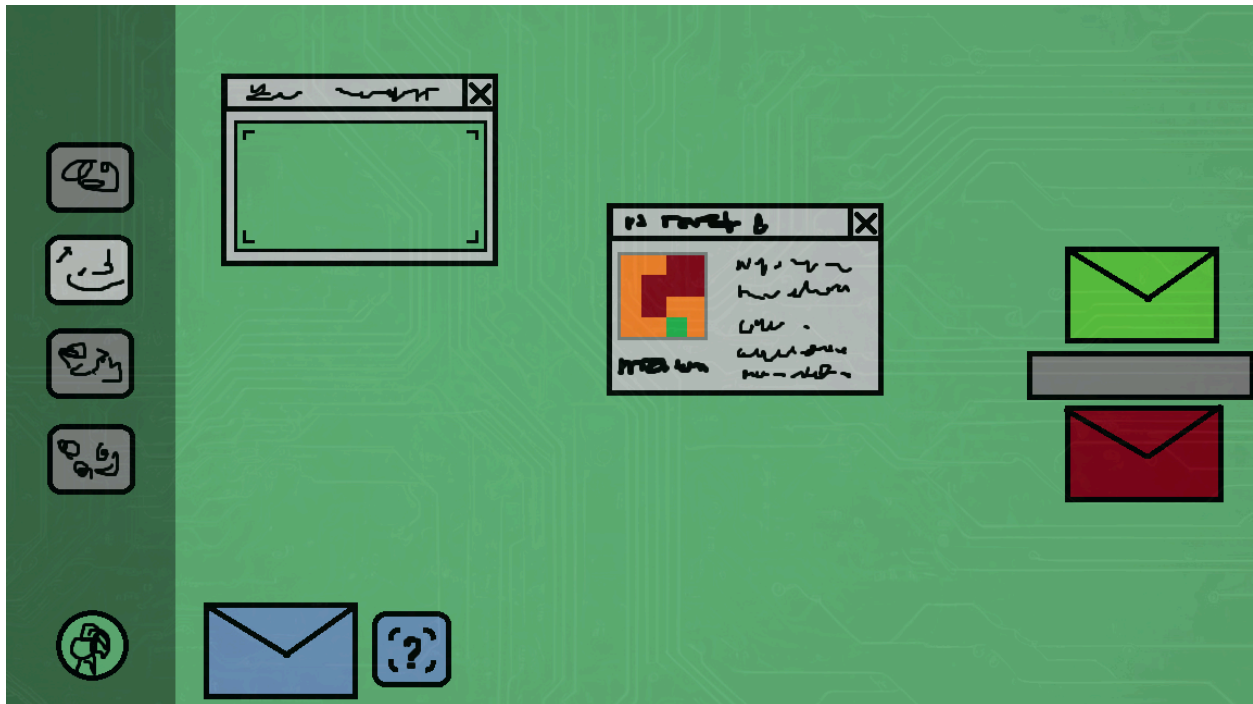
Cada número abre e fecha uma ferramenta correspondente.

## 5. Câmera

- Como é a câmera do jogo? Como o jogador visualiza o jogo?

A visão do jogo é fixa em uma tela que simula a interface de um computador.

- Ilustre visualmente como o jogo será visualizado;



## 6. Universo do Jogo

- Descrição e ilustração dos cenários do jogo;
- Inclua ilustrações de todos os mapas e fases do jogo;

Todos os momentos do jogo se passarão no monitor da IA.

- Como as fases do jogo estão conectadas?

Um dia começa após o outro terminar, sendo que algumas ações terão consequências em dias futuros, dependendo da gravidade delas (por exemplo, tomar muitas decisões ruins que causem muito prejuízo, mas não o suficiente para a máquina ser desligada).

- Qual a estrutura do mundo?

O mundo de fora é futurístico e realista, em um ano não determinado, mas a tecnologia avançou o suficiente para que as pessoas considerem possíveis IAs fortes.

- Qual a emoção presente em cada ambiente?

Urgência, tensão, atenção.

- Que tipo de música deve ser usada em cada fase?

Temos planejado algumas variações de músicas calmas, sci-fi, levemente tensas para tocar no fundo dos dias normais, e músicas mais intensas em situações de perigo iminente. Situações essas não estão a esse momento determinadas.

## 7. Inimigos

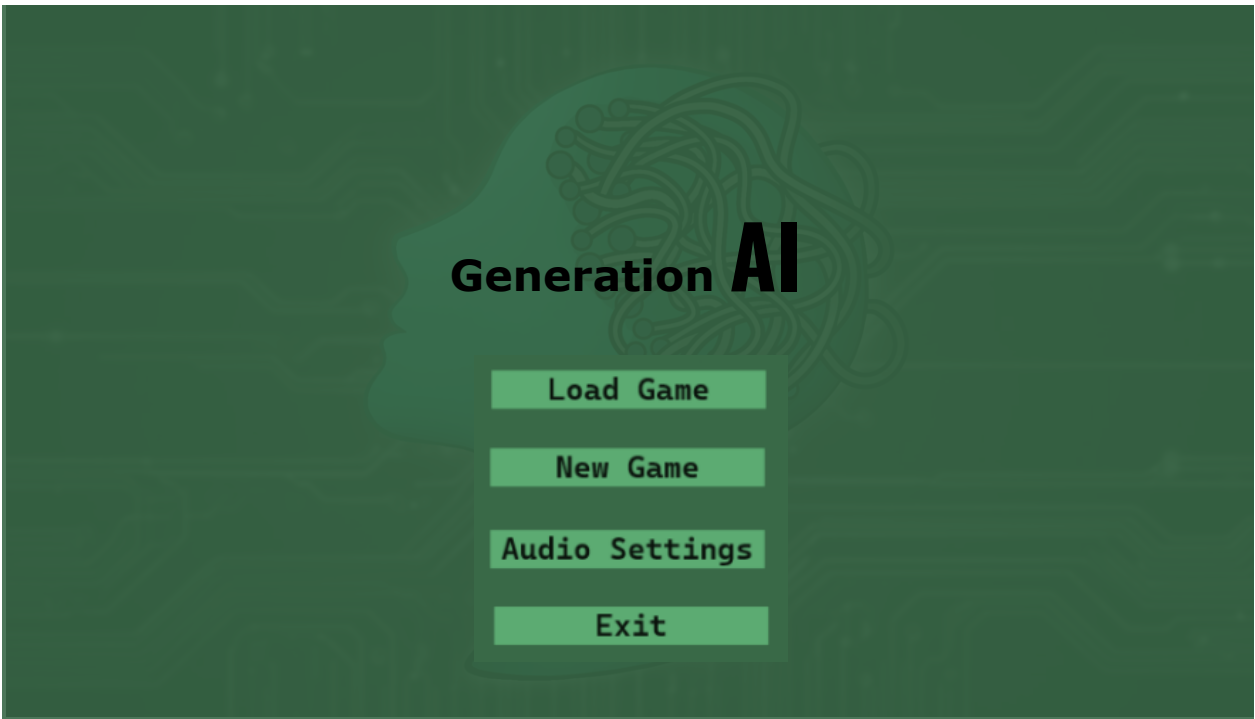
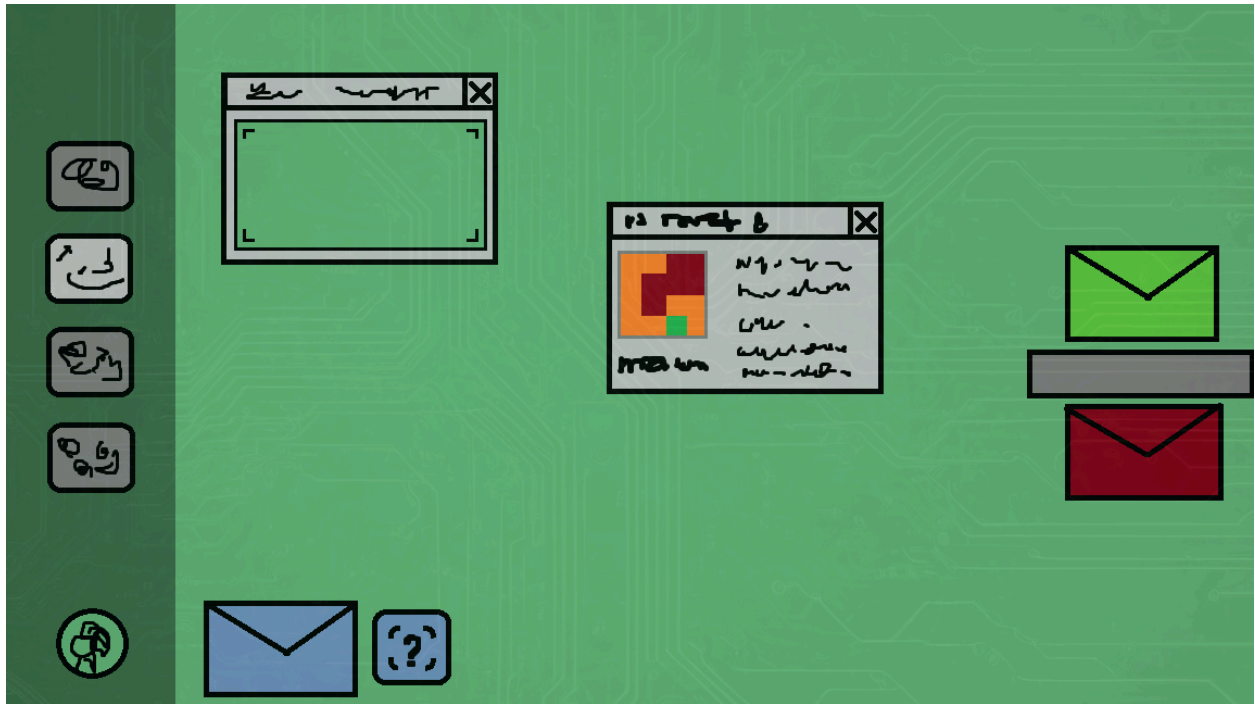
- Descrição e ilustração dos inimigos que existem no universo do jogo;
- Em qual ambiente/fase cada inimigo vai aparecer?
- Como o jogador supera cada inimigo?
- O que o jogador ganha ao derrotar cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?
- Qual o comportamento e habilidades de cada inimigo?

Por enquanto não planejamos adicionar inimigos ativos no jogo, pois já existe o perigo constante de você ser desligado.

## 8. Interface



- Design e ilustração do HUD (head-up display);
- Posicionamento dos elementos do HUD;
- Design e ilustração das interfaces do jogo: tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, etc...







Resume

Audio

Exit

## 9. Cutscenes

- Descrição dos filmes que serão incluídos no jogo;
- Descrição dos roteiros;
- Qual método será usado para a criação dos filmes?
- Em quais momentos eles serão exibidos?

Não planejamos que existam cutscenes, somente cenas de conversa entre os personagens do jogo.