

# **LIAR!**

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Francisco Lou - 2211275

Vinicius Araujo - 2210392

Rio de Janeiro,

Maio de 2025

## Índice

1. **História.** 4
2. **Gameplay.** 5
3. **Personagens.** 7
4. **Controles.** 19
5. **Câmera.** 20
6. **Universo do Jogo.** 21
7. **Inimigos.** 21
8. **Interface.** 23

## Introdução

LIAR! é um jogo digital de cartas estratégicas em turnos, que coloca os jogadores em um ambiente de tensão, desconfiança e blefes. Inspirado no clássico jogo de blefe *Coup*, LIAR! reinventa a dinâmica com um novo elenco de personagens, novas regras e foco em habilidades únicas e recursos estratégicos.

Neste universo, os jogadores representam membros de um cartel mexicano envolvido em uma disputa interna por poder e controle. Com o conflito instalado, os participantes buscam eliminar uns aos outros, utilizando mentiras, manipulações e jogadas táticas.

## Justificativas

A proposta do LIAR! parte da popularidade crescente de jogos sociais que envolvem blefe e leitura de intenções – como *Among Us*, *Coup* e *Secret Hitler*. Esses jogos têm ganhado destaque tanto presencialmente quanto digitalmente por sua capacidade de gerar envolvimento emocional e social entre os jogadores.

LIAR! se destaca ao unir esse apelo com uma ambientação mais ousada e personagens com habilidades elaboradas que permitem estratégias diversas. A ideia é oferecer ao jogador não apenas um jogo de dedução, mas também de administração de recursos, risco calculado e leitura de adversários.

Além disso, o design modular de cartas, itens e personagens abre espaço para expansão futura e criação de comunidades em torno de modos e regras alternativas.

## Plataformas Pensadas

Inicialmente, o jogo será desenvolvido para PC (Windows/Linux/Mac), com foco em partidas online entre amigos ou contra jogadores aleatórios.

Caso o jogo tenha boa aceitação e engajamento, está prevista uma adaptação para dispositivos móveis (Android e iOS), com interface adaptada para toque e partidas mais rápidas.

A escolha inicial pelo PC se dá por sua maior facilidade de desenvolvimento, testagem e integração com plataformas de distribuição como Steam e Itch.io.

## Público-alvo

LIAR! é voltado para jogadores a partir de 16 anos, com afinidade por jogos de estratégia, blefe e interação social intensa. O jogo também atrai:

- Fãs de jogos como *Coup*, *Among Us*, *One Night Ultimate Werewolf* e *Secret Hitler*.
- Jogadores que apreciam partidas rápidas, com duração média de 10 a 20 minutos.
- Pessoas interessadas em jogos com forte componente psicológico e de leitura de comportamento.
- Jogadores que buscam experiências multiplayer online com amigos ou comunidades.

# 1. História

Os participantes representam frequentadores de Carcaj, o maior cartel ilegal do México, cada um com o objetivo de matar todos os outros participantes após um forte conflito de interesses em relação à permissividade dos tipos de produto comercializados dentro do cartel.

O cartel de Carcaj, o maior cartel do México, é conhecido pela circulação intensa de mercadorias ilegais e presença de nomes famosos no mundo do crime. O dono do cartel, Javier “El Halcón”, apesar de ter uma personalidade muito forte e realizar uma ótima gestão das operações do cartel, acabou tendo uma overdose e deixou este plano astral, deixando em aberto sua sucessão. Os maiores representantes de facções aliadas, que detinham a confiança do chefe e aprovação do público, viram uma grande oportunidade de ascensão ao disputar pelo posto de sucessor de Javier: uma disputa em que apenas o último vivo vence.

Os jogadores representam as personalidades que estão disputando por esse trono, com habilidades naturais e sobrenaturais distintas.

## 2. Jogos Relacionados e Principais Referências

LIAR! foi inspirado majoritariamente no jogo de cartas *Coup*. A equipe acredita que *Coup* é um jogo com um enorme potencial, mas que não foi aproveitado de forma integral a partir do ponto em que sua principal mecânica, que é duvidar, é arriscada demais e não vale a pena ser utilizada; sempre vai compensar mais apenas esperar que outro jogador duvide no lugar de arriscar metade das suas vidas para ter a chance de tirar metade das vidas de um de todos os adversários da mesa, além do fato de que aplicar dano a um dos jogadores é não se torna uma vantagem direta para quem aplicou, mas para todos. Além disso, o jogo é bastante simples e acreditamos que adicionar uma certa complexidade faria com que vários jogadores se sintam atraídos pelo desafio de ser um bom jogador.

Além disso, *Balatro*, indicado ao Game of The Year em 2024, também foi uma grande inspiração, tanto em relação à interface do jogo, quanto em relação à jogabilidade, design das cartas e estética.

### 3. Gameplay

- Descrição da mecânica do jogo;

LIAR! é um jogo de cartas de estratégia e turnos. Traz uma resignificação dos personagens de *Coup* e muda a maior parte das mecânicas do jogo, mas mantendo a essência de sua ideia central: o blefe.

No início do jogo, cada jogador recebe 2 (duas) cartas de personagem e começa com 3 (três) pontos de Moral (vida). Perder todos os pontos de Moral elimina o jogador.

A cada turno, os jogadores ganham dinheiro e podem comprar itens com particularidades diferentes. Após isso, os jogadores podem utilizar as ações de personagem.

A principal mecânica do jogo é baseada no fato de que qualquer jogador consegue realizar ações de qualquer personagem que escolher, mas as únicas ações legítimas são as dos personagens que possuem em sua mão.

A diferença entre uma ação legítima e uma ação ilegítima é que, toda ação pode ser contestada antes de ser realizada. O jogador, a princípio, arrisca uma quantidade de moedas para realizar a contestação. Caso ela seja legítima, o jogador que duvidou perde essas moedas. Caso seja ilegítima, o jogador que tentou realizar a ação perde um ponto de Moral.

O jogo termina quando sobrar apenas um jogador com pelo menos um ponto de Moral restante, que será o ganhador do LIAR! e, conseqüentemente, a próxima dupla a deter poder pleno do cartel Carcaj.

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

O jogador encontra impasses desafiadores ao ter que interpretar quais ações são legítimas e quais não são, a partir da posição que os jogadores estão jogando na mesa, na quantidade disponível de cartas de cada personagem e no estilo de jogo de cada adversário. Além disso, existem milhares de combinações entre itens, personagens e situações de jogo, e cabe ao jogador descobrir qual é a melhor para cada situação através da experiência no jogo.

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

O jogador avança no jogo conseguindo fazer uma boa gestão das ações executadas de acordo com o seu raciocínio, a configuração atual do jogo e o quanto ele se sente livre para mentir. Os desafios passam por estágios e categorizações diferentes. Conforme o jogo avança, o leque de possibilidades diminui drasticamente mas continua sendo imenso, já que o jogador sempre pode tentar realizar ações de qualquer personagem e, como consequência da morte dos outros oponentes, existem mais possibilidades de cartas no bolo.

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

As ações dos personagens representam coisas que, genericamente, os personagens criados fariam, como mágicas, sabotagens e agressões, algo típico do estereótipo caricato de um cartel sobrenatural.

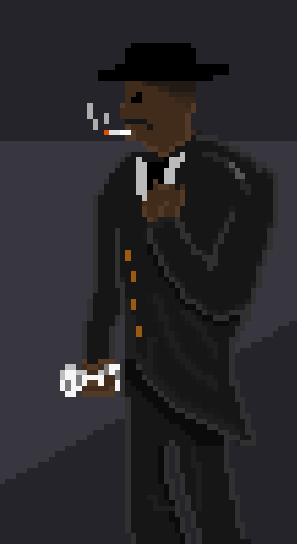
**- Como funciona o sistema de recompensas? Pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens?**

“LIAR!” possui um mercado de itens bastante diverso, desde armas e escudos até espelhos mágicos e itens místicos.

As recompensas pelas ações do jogador são oferecidas através de moedas, que são utilizadas para realizar mais ações de personagens e comprar mais itens; além de, evidentemente, a morte de outros jogadores também ser, de certa forma, uma recompensa, já que diminui a quantidade de jogadores que podem ser os últimos sobreviventes.

## 4. Personagens

### Espião



**M. Bones** é um homem misterioso e bastante aplicado que cresceu aprendendo a viver na sombra dos outros. Oriundo de Compton, Califórnia, Bones veio ao cartel com a motivação de destruir de dentro para fora a máfia que causou o desaparecimento de sua mãe sem motivo aparente, com o pretexto de ser conectada a uma linhagem envolvida no tráfico de drogas, mesmo com a distância desse envolvimento para os dias de hoje já sendo secular.

Após vivenciar esse desaparecimento quando criança, o jovem, marcado pelo trauma, dedicou-se no aprendizado das mais diversas artes marciais, em concursos de perícia criminal e campeonatos de luta amadores, ganhando destaque e mais destaque em seus nichos. um agente do FBI e convidado a fazer parte da missão de investigação generalizada da máfia responsável, denominada internamente de Operação Carcaj ou apenas Caj.

Por conta desse passado conturbado e graças ao forte controle de mente adquirido através da prática da luta, M. Bones é uma pessoa calma, mas cuidado ao mexer com ele: a raiva ainda existe lá dentro. E, quanto mais tempo passa dentro desse cartel, maior ela se torna.

- **Habilidade 1 (Ativa):** Vê uma carta aleatória de um oponente escolhido.
- **Habilidade 2 (Passiva):** Esconde os itens comprados no turno.

## Mercenário



Nascido em Medellín, **Pablo Bianque** cresceu nas ruas, cercado por violência, tráfico e injustiça. Quando criança, viu seu irmão mais velho ser recrutado para um cartel e depois desaparecer sem deixar vestígios. Determinado a não ter o mesmo destino, Pablo aprendeu desde cedo a lutar, negociar e matar. Aos 18 anos, já era conhecido nos bastidores do submundo como um soldado letal, mas discreto.

Porém, sua fama cresceu quando passou a operar como freelancer para cartéis rivais, grupos revolucionários e até governos corruptos. Pablo é frio, calculista e não se apegava a ninguém. Seu lema é simples: "Confiança é um luxo. E eu não trabalho de graça". Agora, aceitou trabalhar para o cartel mais poderoso da região, mas ninguém sabe ao certo se é por dinheiro... ou por vingança.

- **Habilidade 1 (Ativa):** Ao eliminar um jogador, ganha 7 moedas.
- **Habilidade 2 (Passiva):** Ao causar dano a alguém, pode pagar mais 5 moedas para dar dano também em outro jogador.

---

## Voduista



Uma praticante sombria de rituais ancestrais, a Vodouista manipula forças místicas para enfraquecer seus inimigos sem sequer tocá-los. Sua origem é envolta em camadas de mistério – há quem diga que ela surgiu dos pântanos esquecidos da Louisiana, onde aprendeu a dominar as fronteiras entre o mundo dos vivos e o dos mortos com entidades que desafiam a compreensão humana.

Desde que apareceu pela primeira vez, ninguém jamais soube seu nome verdadeiro. Nos registros, nas histórias sussurradas por criminosos ou em relatos da polícia secreta, ela é sempre



chamada apenas de *a Voduísta*. Seus bonecos de voodoo são moldados com restos do que parecem ser fragmentos de alma, e cada ponto costurado guarda uma dor cuidadosamente selecionada.

Seu silêncio é tão ameaçador quanto seus rituais. Nunca se sabe se está observando ou executando, mas o efeito sempre chega – dor, confusão, medo. Ela não luta por dinheiro ou poder visível. Seus passos seguem um propósito oculto, como se uma força antiga a conduzisse. Quem tentou descobrir mais sobre ela simplesmente... desapareceu.

- **Habilidade 1 (Passiva):** Controla um Voodoo com os seguintes efeitos:
    - A vítima não pode aplicar dano;
    - A vítima não pode se curar;
    - Metade do dinheiro (arredondado para baixo) que a vítima receber será transferido ao Voduísta;
    - O Voodoo pode ser derrotado por 4 moedas;
    - Caso derrotado, entra em recarga por 1 turno.
  - **Habilidade 2 (Ativa):** Coloca o Voodoo em um jogador.
    - Obs.: Um jogador só pode estar sob efeito de um Voodoo por vez. Se a vítima morrer, o Voodoo retorna imediatamente sem recarga.
-

## Herdeiro



Nascido em berço de ouro, **Augustus Belmont** cresceu rodeado de luxo, seguranças particulares e festas em mansões onde o champanhe era mais comum que água. Teve acesso às melhores escolas, aos círculos mais exclusivos e a todos os recursos que o dinheiro pode comprar – exceto respeito. Sempre visto como “o filhinho do papai”, passou a vida ouvindo que tudo o que conseguiria seria herdado, jamais conquistado.

Foi esse desprezo disfarçado de gentileza que o empurrou para o submundo. Por puro capricho ou revolta silenciosa, decidiu infiltrar-se no jogo perigoso onde títulos de nobreza não valem nada, e só sobrevive quem é esperto, ousado ou cruel. Sem avisar à família, cortou temporariamente seus próprios privilégios e começou a construir uma reputação à parte, longe das câmeras de gala e das colunas sociais.

Seu maior medo? Que seus pais descubram. Porque se tem uma coisa que a velha aristocracia não admite, é ver o nome Belmont envolvido com o tipo de gente que “não frequenta o clube”. Mas Augustus está cansado de jogar seguro. Talvez pela primeira vez, ele esteja realmente vivendo – e, ironicamente, arriscando tudo o que sempre teve para construir algo que finalmente possa chamar de seu.

- **Habilidade 1 (Ativa):** Troca essa carta por outra aleatória e recebe 5 moedas.
  - **Habilidade 2 (Ativa):** Gasta o turno inteiro para ganhar 5 moedas.
-

## Vagabundo



**Jeremiah “Miah” Crow** já teve um endereço fixo. Já teve família, diploma, até um cachorro chamado Rufus. Mas a vida tem um talento especial para virar gente do avesso – e com ele, foi cruelmente criativa. Um erro de confiança aqui, um sistema quebrado ali, e tudo que ele conhecia desmoronou como uma barraca velha na chuva.

Hoje, ele caminha pelas bordas invisíveis da cidade, onde o luxo não chega e o Estado finge que não existe. Dorme onde der, come quando pode, e vive de trocas, truques e uma malandragem que só quem já viu o fundo do poço pode entender. Alguns o chamam de mendigo, outros de louco. Mas ele prefere o termo “sobrevivente”.

Para Jeremiah, a moralidade virou luxo de quem nunca passou fome. Ele sabe que, no fim, moedas compram mais que ideais – e quando não tem moedas, inventa um jeito. Com uma inteligência afiada pela necessidade, e olhos que enxergam detalhes que os poderosos ignoram, Miah aprendeu a transformar invisibilidade em vantagem.

Desacreditado por todos, ele caminha no escuro com a serenidade de quem não tem mais nada a perder – e, talvez por isso mesmo, tenha muito mais a ganhar.

- **Habilidade 1 (Passiva):** Pode perder 6 moedas no lugar de perder 1 ponto de Moral.
  - **Habilidade 2 (Passiva):** Pode realizar ações que exigem moedas mesmo estando com saldo negativo, até um limite de -10.
-

## Mágico



**Valentino Mirage** já foi um nome de brilho e luxo nos cassinos de Atlantic City. Ilusionista de palcos lotados, dominava truques com maestria e arrancava aplausos com um simples aceno de sua cartola. Mas, entre fumaça e espelhos, algo estranho começou a acontecer — pequenos deslizes, vozes sussurradas entre os truques, e um crescente vazio entre o ato e o aplauso.

Dizem que a cartola, antes apenas um símbolo do show, começou a agir por conta própria. Ao longo dos anos, Valentino passou a tirar dela coisas que não lembrava ter colocado: facas, cartas manchadas de sangue, olhos de vidro, chaves para portas que nunca viu. O público achava tudo genial — ele fingia também. Mas por dentro, sabia que havia algo errado.

A mágica deixou de ser espetáculo e passou a ser vício. Com o tempo, o ilusionista não sabia mais se estava enganando ou sendo enganado. A cartola o hipnotizou, e o show virou espiral. Foi assim que ele desapareceu dos palcos e reapareceu no submundo — um lugar onde sua nova magia era bem-vinda, mesmo que ele próprio já não tivesse controle do que poderia invocar.

Hoje, Valentino Mirage é imprevisível. Num instante, é charme e charme; no outro, pura loucura. Seus aliados nunca sabem se ele vai tirar uma carta salvadora... ou uma maldição irreversível. Nem ele sabe. E talvez nem queira saber.

- **Habilidade 1 (Ativa):** Gasta 2 moedas para criar um item aleatório.
  - **Habilidade 2 (Ativa):** Copia um item por um custo de até 3 moedas a menos (mínimo: 0).
-

## Juiz



**Judson Varela**, o Juiz, sempre foi o pilar da justiça em uma cidade onde a corrupção dominava. Desde jovem, se destacou pelo seu rigor moral e pela forma implacável com que perseguia a verdade. As salas de tribunal, antes sua arena de combate, não mais bastaram. Sentindo o peso da hipocrisia da justiça institucional, ele viu nas sombras do submundo uma oportunidade de fazer valer sua visão imutável sobre o que é certo e o que é errado – mesmo que isso significasse desafiar as próprias leis.

Não se sabe ao certo quando a linha entre moralidade e tirania se apagou para Judson, mas, no momento em que adentrou o cartel, ele se transformou. Agora, Judson Varela é implacável. Seu olhar é capaz de ver através de qualquer mentira, e sua autoridade é tão absoluta quanto a sentença de morte. Aqueles que se atrevem a desafiá-lo ou esconder a verdade de seus olhos são punidos de forma intransigente. Não há espaço para falhas ou redenção – apenas a busca insaciável pela verdade, não importa os meios.

Embora muitos o temam, poucos ousam enfrentá-lo diretamente. Sua presença impõe silêncio. Sua voz, uma condenação. E a única regra que segue é a sua: não há ordem sem justiça.

- **Habilidade 1 (Ativa):** Escolhe um jogador que não poderá mentir no próximo turno.
  - **Habilidade 2 (Passiva):** Ao ser alvo de uma dúvida e estiver dizendo a verdade, ganha até 5 moedas, dependendo da quantidade mínima de moedas do adversário.
-

## Assassino



**Vincent "Clean Cut" Shaw**, o Assassino, é um nome que circula pelas bocas dos mais temidos criminosos do cartel, mas ninguém jamais ousa mencioná-lo em voz alta. Ele não é uma lenda; é uma realidade. Conhecido por sua precisão e eficiência, Vincent foi forjado nas sombras, onde a vida e a morte se confundem. Desde jovem, foi treinado para ser a lâmina afiada de um cartel impiedoso – um executor cuja única missão é eliminar, sem hesitação ou emoção.

Sua fama é tal que se tornou uma figura quase mítica. Quando alguém é marcado para morrer, o Assassino não é chamado diretamente – sua presença é sentida antes mesmo de aparecer. Sabe-se que ele nunca falha. Sua habilidade de se infiltrar, observar e, em seguida, remover seu alvo sem deixar vestígios é o que o tornou uma lenda dentro do submundo. Ele trabalha sozinho, movendo-se como uma sombra, sem jamais ser visto ou notado, até que a missão esteja cumprida. Seu nome, "Clean Cut", reflete sua especialidade: um assassinato sem rastros, sem gritos, sem sangue derramado desnecessariamente.

O que mais assusta é o fato de que Vincent Shaw não sente qualquer prazer no que faz. Para ele, matar não é uma questão de emoção ou vingança, mas de eficiência. Não há arrependimentos, não há remorso – apenas a missão cumprida. E o pior de tudo: ninguém ousa denunciá-lo. Falar o nome de Clean Cut em qualquer contexto pode ser a última coisa que alguém faz, porque todos sabem que quem o delatar, seja um aliado ou inimigo, acaba morrendo antes de conseguir abrir a boca. Ele é o espectro que paira sobre os outros criminosos, e ninguém nunca sabe onde ele está até que seja tarde demais.

- **Habilidade 1 (Ativa):** Gasta 4 moedas para causar 1 dano direto a um jogador.
- **Habilidade 2 (Passiva):** Se eliminar um jogador, pode atacar novamente, pagando 4 moedas.

## Mitomaníaco



Mitomaníaco é um mestre das palavras, mas não pela habilidade em convencê-los – ele manipula as verdades e as distorce até que nada mais seja real. Para ele, mentir não é apenas uma ferramenta, mas a essência de sua existência. Cada mentira é uma arma, cada história fabricada, um passo a mais na construção de uma realidade própria. Ele não mente para enganar os outros; ele mente para se convencer de que sua visão distorcida do mundo é a única que importa. Cada nova mentira que ele conta o torna mais forte, mais envolvente, mais perigoso.

Seu nome? **Lucian “The Weaver” Vellard.**

Lucian cresceu cercado por falsas promessas e enganos. Sua infância foi marcada por um labirinto de mentiras, onde cada verdade era uma invenção distorcida por aqueles ao seu redor. Como produto desse ambiente, ele aprendeu que a verdade é maleável e que, se souber como manipulá-la, pode controlar a percepção de todos – inclusive a sua própria.

Ao longo dos anos, Lucian começou a se perder em suas próprias invenções. As mentiras que ele contava se tornaram tão complexas que ele já não sabia mais onde terminava a ficção e começava a realidade. Ele não precisava mais de uma razão para mentir; a mentira em si era seu propósito, e ele se alimentava dessa constante reinvenção.

No cartel, The Weaver se tornou uma figura insidiosa, um manipulador cujas palavras têm o poder de desfazer alianças, criar inimigos e alterar os destinos de todos ao seu redor. Ele não precisa de armas, apenas de suas histórias – porque ninguém pode confiar no que ele diz, e, nesse mundo, a dúvida é mais perigosa que qualquer espada.

Lucian “The Weaver” Vellard não busca a verdade. Ele busca controle. E, enquanto for capaz de tecer suas mentiras, continuará a exercer seu poder sobre os outros, um fio de engano por vez.

- **Habilidade 1 (Passiva):** Ao mentir com sucesso, armazena 3 moedas no Cofre. Se duvidar com sucesso, armazena mais 3.
  - **Habilidade 2 (Ativa):** Descarte esta carta para resgatar todas as moedas do Cofre. Se for perder Moral e escolher perder esta carta, o Cofre também é ativado.
- 

## Bardo



Com a habilidade de transformar qualquer narrativa em uma arma e qualquer palavra em uma moeda de troca, o Bardo é um mestre da manipulação através da linguagem. Sua eloquência é quase hipnótica, e suas histórias, encantadoras, têm o poder de conquistar corações e mentes com a mesma facilidade com que ele conquista o que deseja. Ele sabe que um homem não é apenas o que faz, mas o que os outros acreditam que ele faz. E, ao entoar suas rimas e versos, ele reescreve a realidade de quem o ouve.

Nascido em um vilarejo remoto, onde a pobreza e a luta pela sobrevivência moldavam os mais resilientes, **Alistair Rhys** foi desde cedo um mestre da persuasão. Aprendeu a se vender, a convencer os outros de que tinha valor, mesmo quando o único valor que possuía era sua língua afiada. Ele era o tipo de homem capaz de vender areia no deserto, apenas com as palavras certas. Porém, como muitos mestres em sua arte, ele percebeu que não bastava enganar com charme e talento: para realmente controlar, era preciso mais. Assim, ele partiu para o submundo, onde suas habilidades não eram apenas um passatempo, mas uma necessidade.

Alistair se tornou um personagem conhecido entre os mafiosos e cartéis, não apenas por sua habilidade em manipular aqueles que o cercam, mas por seu dom de espalhar desinformação e contos fantásticos que muitas vezes eram mais perigosos que qualquer faca ou arma. Suas trocas não eram apenas comerciais, mas de poder, e ele as realizava com a precisão de um mestre.



Chamado de **Silver Tongue** pelos seus aliados e inimigos, **Alistair Rhys** tem o poder de transformar qualquer negociação em uma obra-prima literária, deixando todos ao redor dele encantados... até que a verdadeira natureza de suas intenções seja revelada. E, quando ele se perde em seus próprios versos, a realidade se torna cada vez mais distante, até que não reste mais nada além do conto que ele criou. O problema é que, ao tecer suas histórias, ele aprendeu a manipulá-las da mesma forma que manipula os outros – e nunca sabemos qual será o próximo verso em sua canção.

- **Habilidade 1 (Ativa):** Escolhe um jogador, rouba todo o dinheiro dele e troca de personagem com ele (o adversário escolhe qual carta será trocada).
  - **Habilidade 2 (Passiva):** É imune a habilidades e itens que roubam moedas.
- 

## Itens

### Morte

- **Custo:** 7 moedas
  - **Efeito:** O jogador-alvo perde 1 ponto de Moral caso a ação seja executada com sucesso.
- 

### Capa da Invisibilidade

- **Custo:** 7 moedas
  - **Efeito:** O jogador que usar este item não poderá ser alvo de habilidades nem de itens até o início de seu próximo turno.
-

## Saco de Dinheiro

- **Custo:** 5 moedas
  - **Efeito:** Aumenta em +2 o ganho passivo de moedas por rodada enquanto estiver ativo.
- 

## Troca de Almas

- **Custo:** 2 moedas
  - **Efeito:** Troca aleatoriamente uma das suas cartas com uma carta de um oponente escolhido.
- 

## Escudo

- **Custo:** 5 moedas
  - **Efeito:** Enquanto estiver no inventário, protege o jogador de efeitos de itens e habilidades. O escudo quebra ao ser alvejado.
- 

## Espelho Mágico

- **Custo:** 9 moedas
  - **Efeito:** Enquanto estiver no inventário, reflete habilidades e efeitos de itens. O espelho quebra após refletir um ataque.
-

## Silenciador

- **Custo:** 6 moedas
  - **Efeito:** Pode ser ativado no instante em que um oponente utiliza uma habilidade. Cancela a habilidade.
- 

## Roleta Russa

- **Custo:** 2 moedas
- **Efeito:** Escolhe aleatoriamente um jogador. Caso a ação seja bem-sucedida, ele perde 1 ponto de Moral.

# 5. Controles

**LIAR!** é um jogo totalmente controlado por mouse (ou toque, em versões móveis futuras). A interface foi pensada para ser simples, clara e responsiva, com foco na interação direta com os elementos da mesa e das cartas.

### Esquema de Controles:

- **Clique Esquerdo:**
  - Selecionar uma carta para realizar ação.
  - Selecionar um alvo para a ação (quando necessário).

- Comprar itens no mercado.
- Confirmar ações, desafios ou negações.
- **Hover:**
  - Mostrar descrições rápidas de ações, personagens e itens.

#### **Teclado (funções auxiliares):**

- **ESC:** Pausar o jogo / abrir o menu.

## **6. Câmera**

A câmera do jogo é fixa e posicionada no estilo top-down, como se o jogador estivesse sentado à mesa observando suas próprias cartas, itens e o panorama geral da mesa.

#### **Características da câmera:**

- **Visão Superior (Top-Down):**

O jogador vê a mesa de forma completa, com suas cartas posicionadas próximas à parte inferior da tela e os outros jogadores ao redor da mesa, respeitando a posição de cada um.
- **Perspectiva Limitada:**

O jogador só pode ver suas próprias cartas e itens, bem como as ações públicas e visíveis dos oponentes. Cartas dos outros jogadores permanecem ocultas, a menos que reveladas por habilidades.

## 7. Universo do Jogo

**LIAR!** se passa em um universo fictício onde sociedades secretas disputam poder e influência por meio de jogos mentais, blefes e manipulação. Cada cenário representa uma "fase" do jogo: um ambiente com visual, trilha sonora e atmosfera emocional distintas, que ajudam a reforçar o clima psicológico da partida.

**Importante:** As fases são meramente ilustrativas e não impactam a jogabilidade entre os jogadores. Todos os confrontos seguem as mesmas regras, mecânicas e equilíbrio, independentemente do ambiente visual ou narrativo escolhido.

### Estrutura do Mundo

O mundo de **LIAR!** é representado como uma série de salas (mapas) temáticas, conectadas por uma narrativa imersiva que guia o jogador por diferentes camadas de poder e manipulação. Embora a progressão narrativa sugira uma escalada em dificuldade e tensão, isso serve apenas para enriquecer a ambientação – não há variação nas regras ou mecânicas do jogo entre fases.

## 8. Inimigos

Em **LIAR!**, os inimigos são os outros participantes sentados à mesa com você, sejam humanos em partidas online ou bots controlados por inteligência artificial em modos solo ou offline.

O jogo é centrado na manipulação psicológica, dedução e blefe, e por isso os adversários não são criaturas ou personagens com padrões previsíveis, mas sim mentes rivais tentando enganar, induzir erros e esconder suas intenções.

### Tipos de Inimigos

- Jogadores Humanos  
Em partidas multiplayer online, cada adversário é um jogador real, com estratégias únicas, imprevisíveis e adaptáveis.  
A interação com esses jogadores é a essência da experiência de LIAR!.
- Bots (IA)  
Quando não há jogadores suficientes ou em modos solo, bots assumem o papel de oponentes.  
Eles simulam o comportamento humano com níveis ajustáveis de dificuldade:
  - Fácil: Comportamento mais direto e previsível, útil para iniciantes.
  - Médio: Adversários que usam blefes básicos e leitura de jogadas.
  - Difícil: Bots com simulações avançadas de blefe e contra-estratégia.

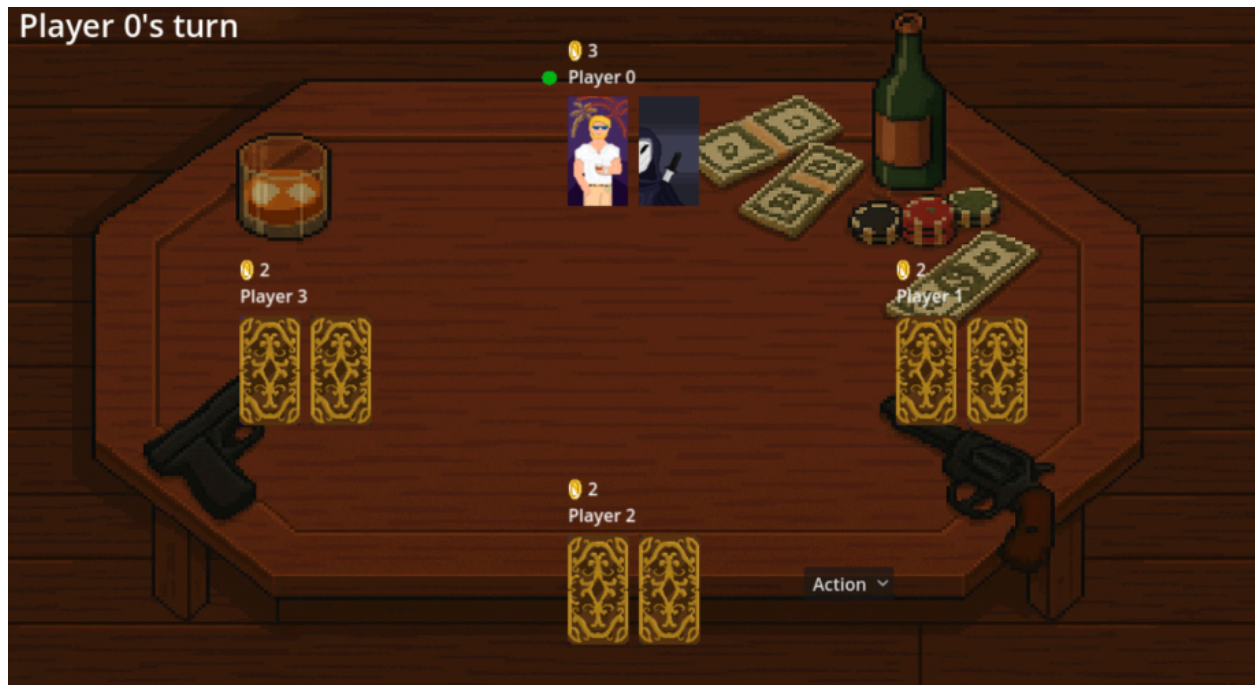
#### Comportamento dos Inimigos

Todos os inimigos (humanos ou IA) compartilham os mesmos objetivos:

- Mentir e enganar para vencer.
- Ler as intenções dos outros e desmascarar blefes.
- Manipular a percepção alheia com base em comportamento e pistas.

## 9. Interface

- Design e ilustração do HUD (head-up display);



## Player 0's turn

Player 0 targeted Player 3.



## Player 0's turn

Player 0 chose Fickle from Heir.

