

# **Check Before Share**

Game Design Document

Versão: 1.0

## **Autores:**

Lucas W S Crispim

Gabriel Henrique Monteiro Tavares

André Barbeto de Figueiredo Coelho

Rodrigo Fernandes Fayer e Silva

# 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>
<b>10. Cronograma</b>	<b>12</b>

# 1. História

- 1) O jogo abre na interface de um aplicativo de mensagens do **Grupo da Família**. Logo aparece uma postagem da sua mãe sobre o **"Remédio X"**, anunciado como "milagroso". Seu sobrinho, desconfiado, responde ao grupo questionando a veracidade da informação, mas logo vira alvo de piadas dos demais parentes. Em seguida, ele lhe envia uma **mensagem privada** (notificação clicável) pedindo ajuda para desmentir o boato. Na DM, recomenda usar ferramentas como **Busca Reversa de Imagens**, **Verificador de Fonte** e **Comparador de Manchetes** para avaliar a notícia.
- 2) O jogador pode então entrar no **Quarto de Investigação**, onde estão disponíveis as ferramentas indicadas: lupa de **Busca Reversa**, painel de **Metadados de URL** e **Comparador de Manchetes**. Após analisar o link e a imagem do "Remédio X", escolhe entre duas respostas automáticas no chat: **"Notícia Confirmada"** ou **"Notícia Falsa"**. Ao tocar na opção, a mensagem é enviada ao grupo e os parentes reagem em tempo real—com emojis de alívio e agradecimento se o boato for desmentido, ou com sinal de "joinha" e novos encaminhamentos se a notícia parecer verdadeira.
- 3) Com o boato do remédio resolvido, a conversa deriva para assuntos triviais e a interface exibe um **fade-out** que sinaliza a passagem para o **Dia 2**. Na manhã seguinte, uma nova notificação surge: seu avô, exultante, anuncia no grupo que "acaba de ganhar **R\$ xx.xxx** num sorteio online". Parentes disparam mensagens de parabéns, mas o avô explica que, para sacar o prêmio, precisa que alguém lhe forneça os dados de uma conta bancária. O tio "espertão" se prontifica imediatamente: "Assim que eu sair do trabalho, te ajudo com isso, pai!"
- 4) Pouco depois, chega uma **DM do sobrinho**: ele contou que conversou com o avô e descobriu que o "prêmio" surgiu após um clique num banner de um site obscuro. Na mesma mensagem, ele cola o **link suspeito** e implora:




"Por favor, verifica esse endereço antes que o tio envie os dados bancários!"

O jogador toca em **"Ir para o Quarto"** e usa as ferramentas de investigação — pré-visualização de domínio, busca WHOIS e comparador de manchetes — até formar um veredito. Satisfeito, retorna ao chat da família e escolhe uma das respostas automáticas: **"Golpe detectado, não enviem nada!"** ou **"Parece legítimo, podem prosseguir."** A reação do grupo acontece em tempo real: emojis de susto e gratidão se o golpe for exposto, ou mensagens de comemoração se o prêmio for considerado verdadeiro. A conversa então muda de assunto, a tela escurece e surge o selo **"Dia 3 desbloqueado"**.

- 5) Logo aparece a notificação de **Dia 3**. Ao abrir o grupo, surge uma postagem do **tio radical**: uma manchete alarmista sobre "**X-xxxxxxx**" que promete "revelar a verdade que a mídia esconde". Sua mãe reage na hora: "Isso é fake news, de novo?" – e a discussão esquenta. Ela marca você no chat:

"Filho, ajuda a gente a checar isso!"

A interface abre automaticamente o **Painel de Verificação**:

-  **Ver Proveniência** (mostra autor anônimo);
-  **Comparar Manchetes** (fontes confiáveis contradizem o texto);
-  **Busca de Imagem** (foto reciclada de outro contexto).

Quando decide que já tem provas, o jogador retorna ao grupo e escolhe uma das respostas pré-formatadas:

1. **"Notícia Falsa – evidências anexas"** → Harmonia Familiar +1, Reputação +10.
2. **"Sem dados suficientes, cuidado ao compartilhar"** → barras neutras.
3. **"Parece legítimo, podem divulgar"** → Harmonia -1, Reputação -10.

O chat reage em tempo real: emojis de alívio ou novos encaminhamentos, conforme a escolha. A conversa se dispersa, a tela escurece e aparece o selo **"Dia 4 desbloqueado"**.

- 6) Na abertura do **Dia 4**, uma nova notificação surge. Ao entrar no chat, você encontra um áudio da **avó** suplicando: "Gente, preciso de ajuda para quitar uma dívida de **R\$ xx.xxx** que apareceu no meu nome!" Imediatamente, o tio responde que já transferiu parte do valor, enquanto a mãe e a prima pedem o **Pix** para completar o restante.

O **sobrinho**, desconfiado, questiona no grupo: "Vó, de onde veio essa dívida?" Ela explica que recebeu um e-mail do suposto credor instruindo-a a depositar numa conta específica. Alarmado, o sobrinho envia uma mensagem em caixa-alta:




"PAREM! Não mandem dinheiro ainda!"

Vendo que a avó continua insistindo, ele abre uma **DM** para você:

"Ela está caindo num golpe de e-mail, ajuda a provar!"

O painel de ferramentas é exibido automaticamente, convocando você a desmascarar a fraude antes que mais dinheiro seja perdido.

- 7) O jogo o transporta mais uma vez para o **Quarto de Investigação** — uma cena interativa com celular, notebook, quadro de pistas e, para imersão, pequenos "brinquedos" opcionais (fazer carinho no cachorro, girar a cadeira, ajustar a luminária). No painel de ferramentas aparecem:

-  **Analisador de Cabeçalho de E-mail** – exibe o remetente real por trás do endereço.
-  **Verificador de Domínio** – mostra se o site está em listas de fraude.
-  **Buscador de Reclamações** – pesquisa denúncias sobre a empresa cobradora.

Depois de reunir provas suficientes, o jogador volta ao grupo e escolhe uma resposta automática:

1. **"Golpe confirmado: não enviem dinheiro!"** → Finanças do Avô +1, Reputação +15.
2. **"Indícios inconclusivos: aguardem confirmação."** → barras neutras.
3. **"Dívida verdadeira: pagamento autorizado."** → Finanças -1, Reputação -15.

As barras HUD pulsam de acordo com a escolha e os parentes reagem em tempo real — emojis de alívio, agradecimentos ou discussões acaloradas. A conversa logo muda de assunto, a tela escurece e surge a transição **"Dia concluído"**, encerrando o capítulo.

- 8) Passado algum tempo, o jogo dispara um evento-retorno ligado à decisão do **Dia 1**:
- **Se o jogador não conseguiu convencer ninguém:** a mãe manda um áudio abatido — "Gente, tomei aquele remédio e agora estou passando muito mal...". A barra **Saúde da Mãe** despenca e surgem emojis de preocupação no grupo.

- **Se o jogador desmentiu o boato a tempo:** ela escreve animada — “Fui ao médico hoje; ainda bem que não tomei aquele remédio! Estou ótima, obrigada por me alertar ❤️.” A barra de saúde sobe e aparecem reações de alívio e agradecimento.

9) Logo depois, o roteiro revisita o **Caso Fake Político**:

*Se o jogador desmascarou a notícia*

- A prima publica no grupo um **vídeo recém-gravado** mostrando a verdadeira situação, desmontando a manchete sensacionalista.
- Ela brinca: “Olha aí, tio, fake news derrubada ao vivo! 😂”
- Envergonhado, o tio admite: “Tá certo, errei feio. Vou checar melhor antes de repassar qualquer coisa.”
- **Harmonia Familiar** sobe; o grupo reage com emojis de risada e aplausos, marcando o jogador como referência de confiança.

*Se o jogador não convenceu a família*

- O tio descobre, tarde demais, que a informação era falsa—perdeu dinheiro ou reputação (texto adaptável).
- Chocado, tenta minimizar: “Mudando de assunto... Vocês viram essa outra notícia bombástica?” e posta novo boato.
- **Harmonia Familiar** cai; surgem emojis de decepção e o clima no grupo fica tenso, reforçando o impacto das escolhas do jogador.

10) Minutos depois, a avó encaminha uma reportagem: **“Polícia Federal prende quadrilha que enviava e-mails falsos e anúncios de prêmios”** — exatamente o golpe que havia mirado nos avós.

*Se o jogador desmascarou a fraude a tempo*

- Ela escreve emocionada: “Graças a você e ao netinho detetive não caímos nessa! 💖”

- O avô completa: "Vamos recompensar vocês dois — jantar especial garantido!"
- A barra **Finanças do Avô** sobe e o grupo celebra com emojis de coração.

*Se o jogador falhou em impedir o golpe*

- A avó lamenta: "Infelizmente perdi minhas economias... 😞"
- O tio explode de raiva pelo prejuízo e o clima no grupo azeda.
- A barra de finanças despenca, acompanhada de emojis de tristeza e indignação.

11) Por fim, surge a **Tela de Resultados**: um placar resume acertos, tempo de resposta e impacto nas quatro barras HUD. Dependendo da pontuação:

- **Alto desempenho** — o grupo envia uma chuva de emojis de troféu e mensagens de orgulho: "Nosso detetive particular!"
- **Desempenho mediano** — parentes trocam conselhos e sugerem "praticar mais".
- **Baixo desempenho** — instaura-se nova discussão: "Precisamos checar melhor da próxima vez!"

## 2. Gameplay

### • Descrição da mecânica do jogo:

O jogo é baseado em **missões de investigação** dentro de uma narrativa dividida por capítulos temáticos (como *Remédio Milagroso*, *Fake Político*, *Golpe do Prêmio*, *Reunião*). Em cada missão, o jogador:

1. **Seleciona uma mensagem suspeita**
2. **Aplica uma ferramenta de checagem** (possivelmente um recurso que simula verificação de fatos)
3. **Rotula a mensagem como verdadeira ou falsa**
4. **Dá feedback via chat (com familiares fictícios)**

A pontuação do jogador é refletida em um "**Medidor de Confiabilidade do Investigador**", que sobe conforme ele acerta as investigações.

---

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

#### Desafios encontrados:

- Identificar fake news entre mensagens reais.
- Usar corretamente as ferramentas de checagem.
- Convencer os personagens do jogo (familiares) sobre a veracidade das informações.
- Resolver quebra-cabeças informacionais complexos com base em contexto.

#### Métodos para superá-los:

- Analisar criticamente as mensagens.
- Utilizar ferramentas de verificação (ex: buscadores, sites de fact-checking simulados).



- Aplicar raciocínio lógico e conhecimento prévio sobre fake news.
- 

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

### Avanço no jogo:

O jogador progride **conforme resolve com sucesso os quebra-cabeças** das missões investigativas, aumentando o nível de "Confiabilidade do Investigador" e desbloqueando novos capítulos da história.

### Aumento da dificuldade:

- As fake news se tornam mais sutis e complexas.
  - Ferramentas de checagem podem ser mais limitadas ou menos eficazes.
  - A pressão dos personagens (familiares) pode aumentar, desafiando mais o julgamento do jogador.
- 

## • Como o gameplay está relacionado com a história?

O gameplay está diretamente conectado à narrativa.

**Sim, o jogador precisa resolver quebra-cabeças investigativos para avançar na história.**

Não há menção a chefões, mas a progressão é estruturada por **capítulos narrativos** (como episódios), que só são concluídos ao resolver os desafios de desinformação presentes.

---

## • Como funciona o sistema de recompensas?

### Sistema de recompensas:

- **XP / Pontuação:** Representado pelo "Medidor de Confiabilidade do Investigador".
- **Feedback dos personagens:** Emojis e reações dos parentes indicam progresso emocional/narrativo.

### Benefícios:

- XP alto permite avançar para novos capítulos e desbloquear o final positivo do jogo (salvar a família).
- Reações positivas dos personagens reforçam o impacto das escolhas do jogador na história.

Não há menção a dinheiro, armas, poderes ou itens colecionáveis.

---

### • Qual é a condição de vitória?

A condição de vitória é:

**Ter um nível alto de "Confiabilidade do Investigador" e conseguir salvar a família das fake news.**

Ou seja, o jogador precisa resolver as missões com sucesso e manter uma reputação confiável ao longo do jogo.

---

### • Qual é a condição de derrota?

A condição de derrota é:

**Ter um nível baixo de "Confiabilidade do Investigador"**, o que impede o jogador de concluir o jogo com sucesso e deixa a família vulnerável à desinformação.

### 3. Personagens

#### Protagonista (Jogador)

- **Nome:** Não definido (representa o jogador)
- **Idade:** Provavelmente jovem adulto
- **Tipo:** Investigador digital / Membro da família
- **História:** Um familiar que serve como referência confiável no grupo da família; é contatado pelo sobrinho para ajudar a verificar boatos e golpes.
- **Personalidade:** Analítico, empático, racional, cuidadoso
- **Habilidades:**
  - Utilização de ferramentas digitais de checagem (busca reversa, WHOIS, análise de e-mail etc.)
  - Capacidade de análise lógica e tomada de decisão narrativa
- **Ações:**
  - Selecionar mensagens suspeitas
  - Navegar pelo "Quarto de Investigação"
  - Utilizar ferramentas específicas
  - Escolher respostas pré-definidas nos chats
- **Métrica de gameplay:**
  - “Medidor de Confiabilidade do Investigador”
  - Barras de reputação, harmonia familiar, saúde e finanças dos familiares

Personagem	Descrição
Mãe	Primeira personagem a compartilhar fake news (Remédio X). Reage emocionalmente às decisões do jogador.
Sobrinho	Aliado do jogador. Sempre alerta e envia mensagens privadas pedindo ajuda. Serve como "narrador assistente".
Avô	Vítima de golpe do prêmio e do e-mail de cobrança. Tem papel emocional forte.
Avó	Ingênua, mas afetiva. Confia nas mensagens e é vítima de e-mails falsos
Tio “espertão”	Reage impulsivamente, tenta ajudar sem verificar. Costuma ser enganado.
Prima	Mais crítica e reativa. Participa de forma ativa nos debates.

Esses personagens **não são jogáveis**, mas **suas reações e atitudes são impactadas diretamente pelas decisões do jogador**. Emojis e mensagens são usados como feedback emocional e moral.

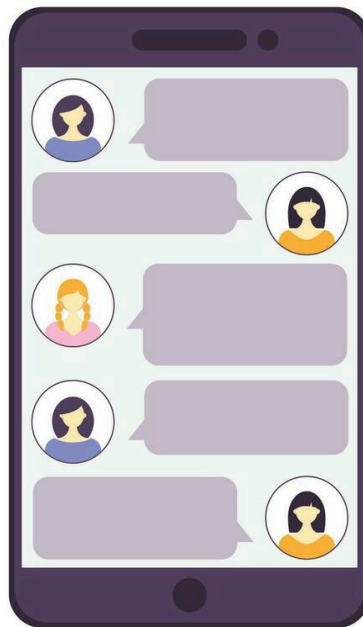
## 4. Controles

O jogo todo se passa simulando um telefone celular, sendo assim, todos os comandos são feitos por touchscreen ou usando o mouse (dependendo da plataforma que o usuário está jogando).

Não existe um personagem controlável no jogo e todas as ações são feitas através de interação com a interface, como botões, caixas de escolha, ícones, etc.

## 5. Câmera

O jogo é totalmente 2D, e a câmera é fixa simulando a visão da tela de um telefone celular.



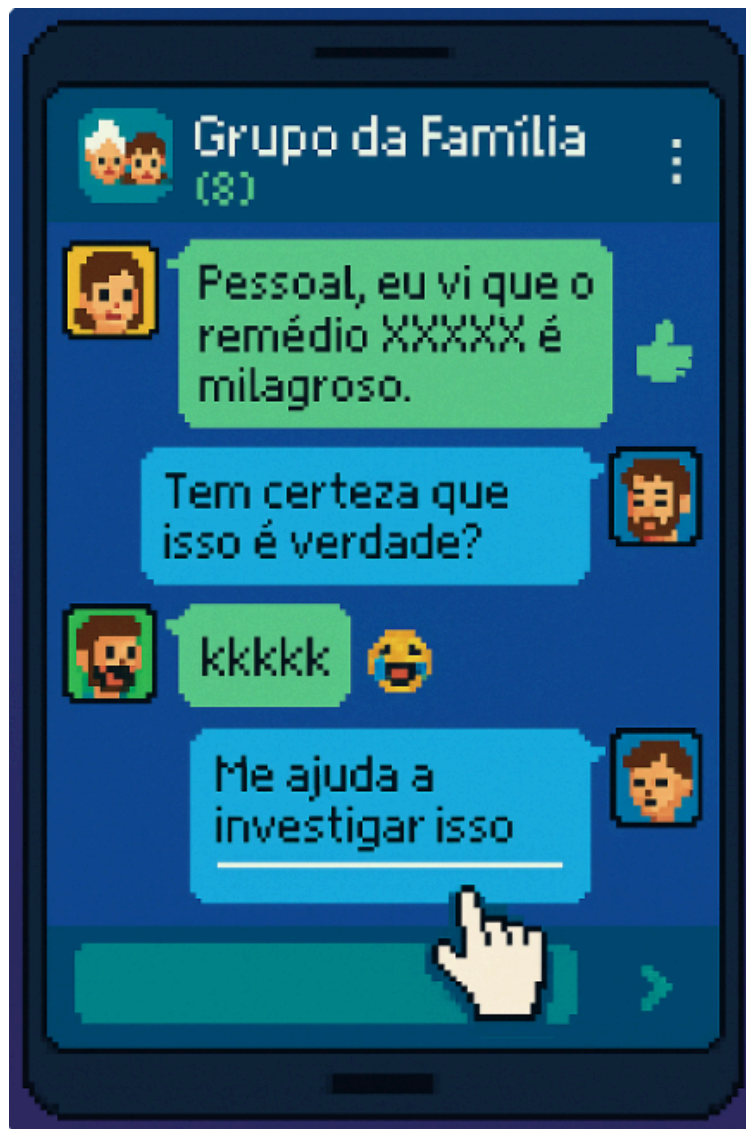
## 6. Universo do Jogo

### Descrição dos cenários (com ilustrações)

#### A. App de Mensagens — “Grupo da Família”

Interface de chat em 8 bits; balões coloridos por personagem (mãe, avó, tio, sobrinho), reações (😂👍😡), notificação de DM e leve gradiente azul→roxo sugerindo passagem do tempo. É onde surgem os boatos e as decisões sociais.

**Ilustração sugerida:** Tela do Grupo da Família (8 bits).



#### B. Quarto de Investigação (Hub)

Quarto pixelado com notebook (LED online), celular piscando, quadro de pistas com fios

vermelhos, luminária articulada, videogame retrô e cachorro (alívio cômico). Espaço seguro para preparar checagens e escolher contatos (médico/jornalista).

**Ilustração sugerida:** *Tela do Quarto–Hub (8 bits).*



### C. Computador de Investigação (Ferramentas)

Janela estilo DOS com barra de endereço, botões **Cabeçalho de E-mail / Verificar URL / Comparar Manchetes** e painel fósforo-verde exibindo **OK :/ALERTA :**. Aplica métodos objetivos (WHOIS, busca reversa, listas de fraude).

**Ilustração sugerida:** *Tela do Computador (8 bits).*





#### D. Reunião de Família — “CSI do Sofá” (Clímax)

Sala de estar em 8 bits; familiares em semicírculo enquanto o jogador apresenta as provas (foto antiga, domínio fraudulento, autor fantasma) na TV/quadro. Sintetiza a investigação e aplica consequências.

**Ilustração sugerida:** *Tela da Reunião/Quadro de Provas (8 bits).*

**Observação:** se desejar, eu entrego essas quatro ilustrações em PNG (256×144) com as legendas prontas para o seu GDD.

---



## Como as fases estão conectadas?

Cada “dia” repete um laço Social → Pesquisa → Técnica → Síntese, com stakes crescentes.

- **Dia 1 – Remédio Milagroso:** Chat → Quarto → Computador → Chat (decisão)
- **Dia 2 – Golpe do Prêmio:** Chat (cronômetro) → Quarto/Computador → Chat (decisão)
- **Dia 3 – Fake Político:** Chat → Quarto/Computador → Chat (decisão)
- **Dia 4 – Reunião CSI:** Quadro de Provas → Veredito → Score

**Estados persistentes (HUD): Saúde da Mãe, Finanças do Avô, Harmonia Familiar, Reputação do Investigador.**

As escolhas alteram esses estados, destravando falas, reações e finais.

---

## Estrutura do mundo

- **Camada Social (Chat):** onde nasce o problema (boato/pressão social).
- **Camada de Pesquisa (Quarto/Hub):** seleção de ferramentas e contatos confiáveis.
- **Camada Técnica (Computador):** checagens objetivas (URL, imagem, manchete, e-mail).
- **Camada de Síntese (Reunião):** apresentação de provas e aplicação de consequências.

Progressão linear por dias, com **ramificações controladas** (2 desfechos por caso + 2 finais globais) para manter escopo viável e rejogabilidade.

## 7. Inimigos

O jogo não apresenta inimigos ou adversários que precisam ser derrotados. O jogo é baseado na interação entre o jogador e seus familiares através de um chat.

Os integrantes do grupo são: Pai, Avó, Avô, Tio, Sobrinho e Prima.

Durante a progressão do jogo, a relação entre os participantes do grupo podem melhorar ou piorar dependendo do desempenho do jogador e sua habilidade de convencer e educar os integrantes.

No pior dos casos, os familiares podem discutir, cortar relações ou até mesmo acabar saindo do grupo, e é o trabalho do jogador tentar manter a harmonia e interação saudável no grupo.

Cada família possui sua própria personalidade e área de interesse, influenciando o tipo de notícia que irão postar durante as fases do jogo ou como irão reagir com determinada postagem de outros integrantes. A personalidade e comportamento dos familiares são descritos com mais detalhes na seção de personagens desse documento.

A cada etapa do jogo, um desses familiares irá postar uma possível fake news no grupo, e o jogador deve investigá-la e juntar provas para provar para o autor da postagem e os outros integrantes do grupo que leram a notícia se ela é verdadeira ou não. Se o jogador tiver sucesso, a relação entre as pessoas do grupo é reforçada, se o jogador falhar em determinar corretamente a veracidade da notícia, conflitos irão surgir e a relação entre os integrantes irá se deteriorar.

## 8. Interface

### HUD (Head-Up Display) — Design (texto descritivo)

**Estilo:** 8 bits, paleta limitada (até 32 cores), fonte pixel 6×6, sem antialias.

Resolução base **256×144 px** (retrato no mobile; ampliar por *integer scaling*).

**Identidade:** ícones simples (12×12 px) com borda 1 px escura; barras de status de 4 px de altura; feedback com bipes curtos.

### Elementos do HUD (jogo ativo):

- **[A] Indicadores familiares (4 barras):**
  - **Saúde da Mãe** (👨‍⚕️) – verde #46d183 → **vermelho** #d14848.
  - **Finanças do Avô** (💰) – verde #5ad16e → **vermelho** #d15a5a.
  - **Harmonia Familiar** (👨‍👩‍👧) – **violeta** #a88ce8.
  - **Reputação do Investigador** (🔍) – **ciano** #35d3ff.
  - Cada barra tem **100 px** de largura × **4 px** de altura, com moldura 1 px #1a1a1a e *tick marks* a cada 20 px.
- **[B] Relógio / Dia Atual:** etiqueta “**DIA 1/2/3/4**” (chip-label 36×10 px) no topo.
- **[C] Notificações (DM / alerta):** *toast* 60×20 px, canto superior-direito, fundo roxo #3a1378, texto branco; some após 2 s.
- **[D] Cronômetro (quando ativo):** cápsula 48×14 px, números grandes 6×8, borda amarela #ffd97c; pisca a <10 s.
- **[E] Botão de Pause (⏸):** ícone 12×12 px, canto superior-esquerdo; atalho rápido para menu.

### Posicionamento dos elementos do HUD

- **Topo esquerdo (coluna):**
  - Linha 1: **[E] Pause** (12×12), ao lado **[B] DIA**.
  - Linhas 2–5: **[A] 4 barras** (empilhadas, 2 px de espaçamento).
- **Topo direito:** **[C] Notificações** (quando houver).
- **Rodapé direito (quando houver):** **[D] Cronômetro**.

- **Centro-baixo:** campo de entrada (apenas nas telas de chat) — 160×14 px, borda cinza #8e99a8.

### Feedbacks do HUD:

- Variação de barra: **pulsar** (expande 1 px, 2 frames) + *bip* curto.
- Queda brusca (>20 pts): *shake* horizontal (2 px, 3 frames).
- Aumento máximo (100%): *stinger* “check” e brilho 1 frame.

### Interfaces do jogo (texto descritivo)

#### Tela Inicial

- **Fundo:** mosaico pixelado suave (azul-marinho #0d1d4d).
- **Logo:** “Grupo da Família — ZAP ZAP” com borda dupla 1 px (ciano #35d3ff + branco).
- **Botões grandes (cards 96×24):**
  - **JOGAR** (verde-limão #6bff6b), **CONTINUAR**, **OPÇÕES**, **CRÉDITOS**.
  - Navegação por **toque** ou setas/enter (no desktop).
- **Dica rotativa** (rodapé, 6×6): “Dica: compare a data da fonte com a data da mensagem.”

#### Menu de Opções

- **Layout em abas:** Áudio | Acessibilidade | Gameplay | Vídeo.
- **Áudio:** volume geral / SFX / música (sliders 60 px, cursor quadrado).
- **Acessibilidade:**
  - **Modo Sênior** (fonte +20%, botões maiores, alto contraste).
  - **Narração de mensagens** (on/off).
  - **Daltônico:** alterna paleta — verde/ciano trocados por **amarelo** #ffd34d e **azul** #3b8cff.
- **Gameplay:** velocidade do texto, dicas do sobrinho (freq. baixa/padrão/alta).
- **Vídeo:** *integer scaling* (x2/x3/x4), vibração (se disponível).







#### Tela de Pause

- **Overlay** translúcido (preto 60%).

- **Cartão central (128×72):**

- **Retomar, Reiniciar Cena, Opções, Sair ao Menu.**
- Mostra mini-resumo das barras atuais (4 mini-linhas 60×4 px) para o jogador decidir.

**Menu de Itens / Ferramentas (quando no Quarto ou no Computador)**

- Grade 2×3 de ícones 24×24 px com etiquetas:
  -  **Busca Reversa**,  **Verificar URL**,  **Comparar Manchetes**,  **Cabeçalho de E-mail**,  **WHOIS**,  **Contatos (Médico/Jornalista).**
- **Estados do ícone:** normal / selecionado (contorno amarelo) / **cooldown** (desaturado, relógio 8×8 sobreposto).
- **Tooltip** de 2 linhas (máx. 24 caracteres/linha) ao focar.

**Tela de Loading**

- **Fundo:** gráfico de sinais (barras subindo) em 1 bit animado (4 frames).
- **Texto:** “CARREGANDO DADOS...” em branco; **dicas** alternando a cada 2 s.
- **Duração alvo:** < 3 s; preencher com *progress bar* 80×4 px.

**Tela de Chat (in-game)**

- **Barra superior:** ícone do grupo + título + contador de membros.
- **Área de mensagens:** balões de 2 tons por personagem, fonte 6×6; reações (👍😂😡) 10×10 px sobem 4 px e desaparecem.
- **Campo de entrada** (160×14 px) + ícone **Enviar** (10×10).
- **Toast de DM** no topo direito; toque abre conversa privada.

**Tela do Quarto (Hub)**

- **Cenário:** notebook, celular, quadro de pistas, dog, boom-box, TV e porta (hotspots).
- **HUD** permanece visível (coluna superior-esquerda).
- **Toque/clique** em cada hotspot abre sub-tela (Computador, Contatos, Minijogos).

**Tela do Computador (Ferramentas)**

- **Janela estilo DOS:** barra de endereço, botões empilhados (Busca Reversa / Verificar URL / Comparar Manchetes / Cabeçalho de E-mail / Reclamações).
- **Painel de resultados:** texto fósforo-verde; **OK:** em verde-claro, **ALERTA:** em vermelho.
- **Barra de progresso** (1 px alto) e **selo** “X FAKE” ou “✓ LEGÍTIMO”.

#### Tela de Reunião / Clímax (Quadro de Provas)

- **Quadro central com cartas-prova** (Foto 2015 / Domínio Fraudulento / Autor Fantasma).
- **Gestos:** arrastar cartas para slots numerados 1–3; confirma com **APRESENTAR**.
- **Resultado:** aplausos/vaia, medalhas e relatório de impacto nas barras.

#### Tela de Resultados (Score)

- **Resumo:** pontos por acerto, tempo de resposta, variação das 4 barras (setas ▲/▼).
- **Medalhas:** Detector de Manchetes / Guardião das Finanças / Pacificador Político.
- **Ações:** **Rejogar** (conteúdo embaralhado) | **Compartilhar Checklist Anti-Fake** | **Menu**.

#### Regras de navegação e acessibilidade

- **Toque único** para confirmar; **toque longo** = detalhes/tooltip.
- **Gestos simples:** arrastar links/imagens para ferramentas; arrastar cartas no clímax.
- **Modo Sênior:** fonte +20%, botões 1,25×, contraste reforçado; narração opcional.
- **Feedback coerente:** toda ação relevante dispara **som curto** + **micro-animação** (≤ 8 frames).
- **Erros amigáveis:** mensagens curtas (“Sem conexão”, “Fonte não encontrada”), com sugestão (“Tente Verificar URL”).

#### Diretrizes de “ilustração” textual

- **Bordas** 1 px escuras; **sombra** 1 px para destacar botões.
- **Estados (UI):** normal / hover (amarelo #ffd97c) / ativo (pressionado 1 px).
- **Paleta base:**
  - Azul-marinho #0d1d4d, Roxo #301a78, Ciano #35d3ff, Verde-limão #6bff6b, Amarelo #ffd97c, Vermelho #d14848, Branco #ffffff, Preto #000000.

## 9. Cutscenes

O jogo não possui cutscenes e vídeos pré-renderizados, e o enredo principal se passa dentro de um grupo de chat em família através de diálogos e interações dos integrantes. Os diálogos acontecem no início de cada etapa introduzindo de forma imersiva uma nova fake news ou notícia e o jogador pode interagir clicando em escolhas de diálogos predefinidos. Após um breve diálogo no grupo contextualizando o jogador, ele fica livre para iniciar a investigação da notícia e dar o veredito final no grupo sobre a veracidade da informação compartilhada pelos seus familiares.



## 10. Cronograma

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

[illegible]