**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

[**1.**](#_pb01dijcx35m) **História** 3

[**2.**](#_d5jxjrine82f) **Gameplay** 4

[**3.**](#_tjvo95hfgsku) **Personagens** 5

[**4.**](#_7ayzv1i0g4sy) **Controles** 6

[**5.**](#_wi0wi19kfhi1) **Câmera** 7

[**6.**](#_setffivrsdhe) **Universo do Jogo** 8

[**7.**](#_smd9wv3rfiud) **Inimigos** 9

[**8.**](#_efa8eh6720b) **Interface** 10

[**9.**](#_ohxig6xjesz) **Cutscenes** 11

[**10.** **Cronograma** 12](#_wi0z9ysgxh6n)

1. **História**
2. 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.
3. 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.
4. 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!”
5. 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”.**

1. 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”**.

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. 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!”

1. **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.

1. **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.

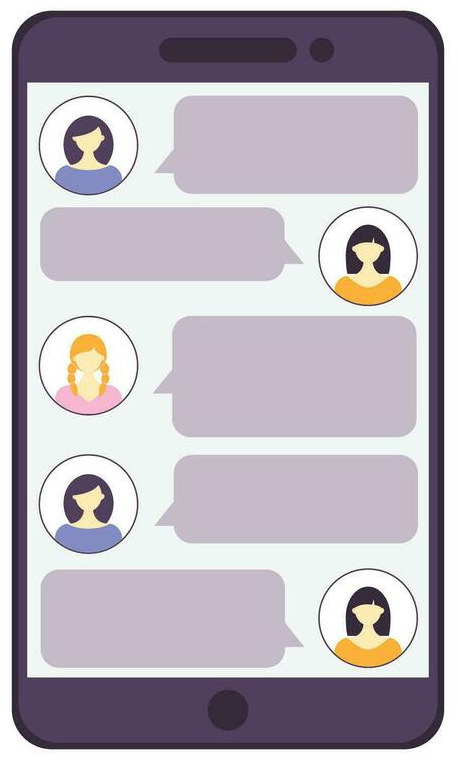
1. **Controles**

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.

1. **Câmera**

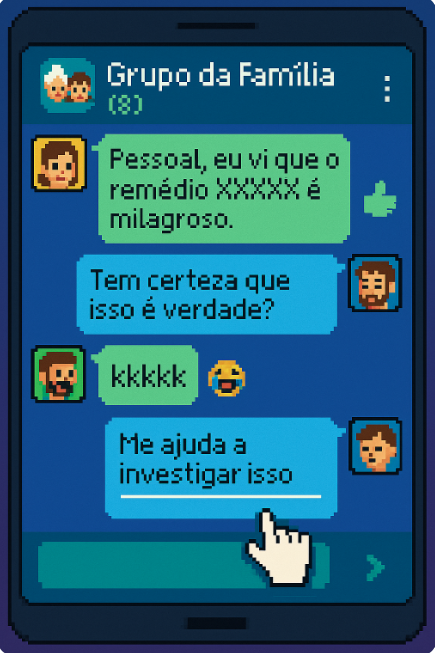
O jogo é totalmente 2D, e a câmera é fixa simulando a visão da tela de um telefone celular.



1. **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.

1. **Inimigos**

O jogo não apresenta inimigos ou adversários a serem “derrotados”. O antagonista aqui é **o ecossistema da desinformação** (pressão social para compartilhar, manchetes sensacionalistas, vieses de confirmação e urgência). Toda a experiência é baseada na interação entre o jogador e seus familiares dentro de um chat, onde o objetivo é **reduzir danos informacionais** e **manter a harmonia** comunicando evidências com empatia.

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

Durante a progressão do jogo, **as relações entre os participantes** podem melhorar ou piorar conforme o desempenho do jogador e sua habilidade de **investigar, argumentar com respeito e educar** os integrantes sobre boas práticas de checagem.

No pior dos casos, os familiares podem discutir, cortar relações ou até mesmo sair do grupo; é trabalho do jogador **evitar o escalonamento**, administrando tempo e emoções (especialmente em golpes “com cronômetro”) e escolhendo o tom adequado para **preservar a convivência**.

Cada família possui sua própria **personalidade** e **área de interesse** (p. ex., saúde, finanças, política), influenciando o tipo de notícia que irão postar em cada fase e **como reagem** às intervenções dos outros integrantes. A personalidade e o comportamento dos familiares estão detalhados na seção **Personagens** deste documento.

A cada etapa do jogo, um familiar posta uma **possível fake news** no grupo, e o jogador deve **investigá-la** (imagem, URL, manchete, cabeçalho de e-mail) e **apresentar provas** para o autor e para quem leu. Se o jogador tiver sucesso, **o vínculo do grupo se reforça**; se falhar em determinar corretamente a veracidade, **surgem conflitos** e a relação entre os integrantes **se deteriora**, podendo levar a silenciamentos ou saída temporária do grupo.

1. **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.

1. **Cutscenes**

O jogo **não utiliza vídeos nem cutscenes pré-renderizadas**. Toda a narrativa acontece **dentro do chat da família**, por meio de mensagens, reações e pequenas animações em 8 bits. No início de cada etapa, um **bloco curto (6–8 mensagens)** introduz a nova desinformação de forma diegética — com stickers, emotes e **trepidação leve** em posts alarmistas — enquanto **SFX curtos** (notificação, whoosh) marcam o ritmo. O jogador escolhe **respostas pré-rotuladas** que exibem **prévia de consequência** nas barras do HUD (Saúde, Finanças, Harmonia, Reputação) e, então, aciona o botão **INVESTIGAR AGORA**, que o leva ao Hub e às ferramentas de checagem. Se ficar inativo, o **sobrinho sugere uma dica**; há ainda **opções de acessibilidade** (ler em voz alta, fonte maior, modo lento) e a possibilidade de **pular** o diálogo com um **resumo “TL;DR”**. Após concluir a investigação, o jogador retorna ao chat para publicar o **veredito** — acompanhado de um **resumo de 1 linha** com o impacto nas barras — fechando a micro-cena e liberando a próxima etapa. Essa abordagem mantém o **ritmo ágil**, reduz custos de produção e reforça a fantasia de **“detetive digital”** no lugar onde as fake news nascem.

1. **Cronograma**

- Descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento;

- Modelo de cronograma:

|  | **Março** | | | | **Abril** | | | | **Maio** | | | | **Junho** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefa/Semana** | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | **Progreso** |
| Escrever o GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Apresentar GDD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Completo |
| Selecionar/desenhar a arte dos personagens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Selecionar/desenhar a arte dos cenários |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Em Progresso |
| Desenvolver o sistema de controle do jogador |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de mapas e fases |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar a detecção de colisão |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Desenvolver sistema de pontuação |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |
| Implementar inimigos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Planejado |