

Versão: 1.0

Autores: Estéfane Lima Ferreira, Rhuan Pablo De Carvalho, João Pedro Dos Santos Rodrigues

## 1. História

O jogo "Neblina" conta a jornada de uma pessoa que perde o emprego e decide mudar de vida explorando as oportunidades da internet. Logo ao se conectar, o protagonista é bombardeado com notícias, mensagens e anúncios, muitos dos quais enganosos ou falsos. A missão do jogador é ajudá-lo a distinguir entre o que é verdadeiro e o que é fake news.

As decisões do jogador impactam diretamente o rumo da vida do personagem, afetando aspectos como finanças, emoções, reputação e conhecimento. O jogo apresenta três finais possíveis:

Sucesso absoluto (financeiro, afetivo, emocional e profissional),

Derrota absoluta,

Crescimento pessoal (mesmo sem sucesso financeiro, o personagem desenvolve pensamento crítico e segurança digital).

## 2. Gameplay

O jogador interage com elementos como redes sociais, sites de notícia e propagandas digitais. Cada conteúdo apresenta um desafio de decisão: confiar, ignorar, denunciar ou compartilhar.

Desafios: distinguir notícias reais de fake news, reconhecer golpes e tomar boas decisões.

Progressão: os conteúdos se tornam mais sutis e difíceis de interpretar com o tempo.

Sistema de recompensas:

Acertos: aumentam conhecimento, reputação e podem trazer ganhos financeiros.

Erros: trazem perdas emocionais, financeiras ou bloqueios de progresso.

Vitória: alcançar sucesso total ou crescimento pessoal.

Derrota: acúmulo de más decisões que levam a consequências negativas nos diversos aspectos da vida.

## 3. Personagens

Protagonista (personalizável): um adulto comum, desempregado no início, que busca se reinventar online.

História: Sem nome fixo, permitindo identificação do jogador.

Personalidade: inseguro, curioso, com desejo de mudança.

Habilidades: análise crítica, leitura atenta, decisão lógica.

Ações possíveis: clicar, investigar, compartilhar, denunciar, ignorar.

Métricas: barras de conhecimento, confiança, emocional, finanças.

#### **4. Controles**

Mouse ou toque (mobile): clicar nos elementos interativos.

Teclado: setas para navegação, Enter para confirmação.

Comandos ilustrativos: simples e intuitivos para todas as idades.

#### **5. Câmera**

Visão 2D fixa, simulando um desktop digital.

O jogador enxerga como se estivesse usando o próprio computador, com pop-ups, janelas e alertas.

#### **6. Universo do Jogo**

O jogo acontece dentro de um sistema de computador simulado.

Cada "fase" é uma sessão diferente: redes sociais, e-mail, sites de compra, fóruns, etc.

Os ambientes se tornam mais "poluídos" ou limpos conforme as decisões.

Música: trilha ambiente suave, com variações conforme o clima das escolhas (leveza ou tensão).

#### **7. Inimigos**

Inimigos simbólicos: golpes online, fake news, propagandas enganosas.

Aparecem em contextos variados (e-mails, redes sociais, fóruns).

O jogador os supera com escolhas corretas.

Derrotar inimigos traz aumento de reputação e pontuação.

Comportamento: enganoso, persuasivo, visualmente chamativo.

## 8. Interface

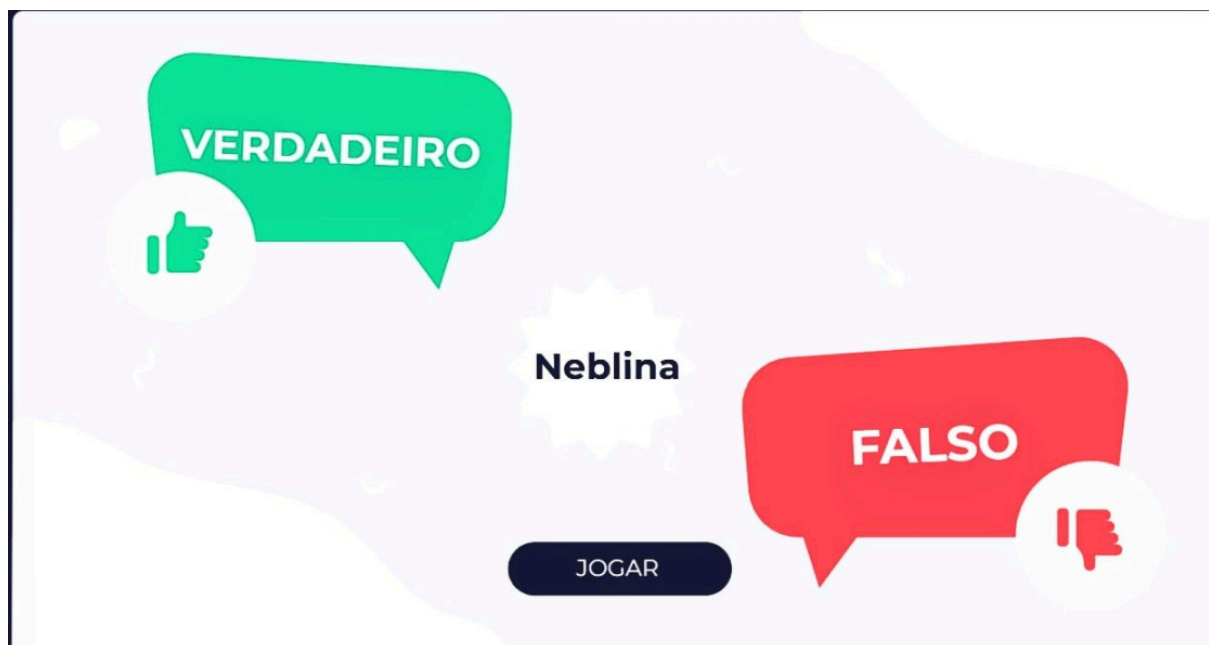
HUD com:

Barras de status (confiança, emoção, finanças, conhecimento).

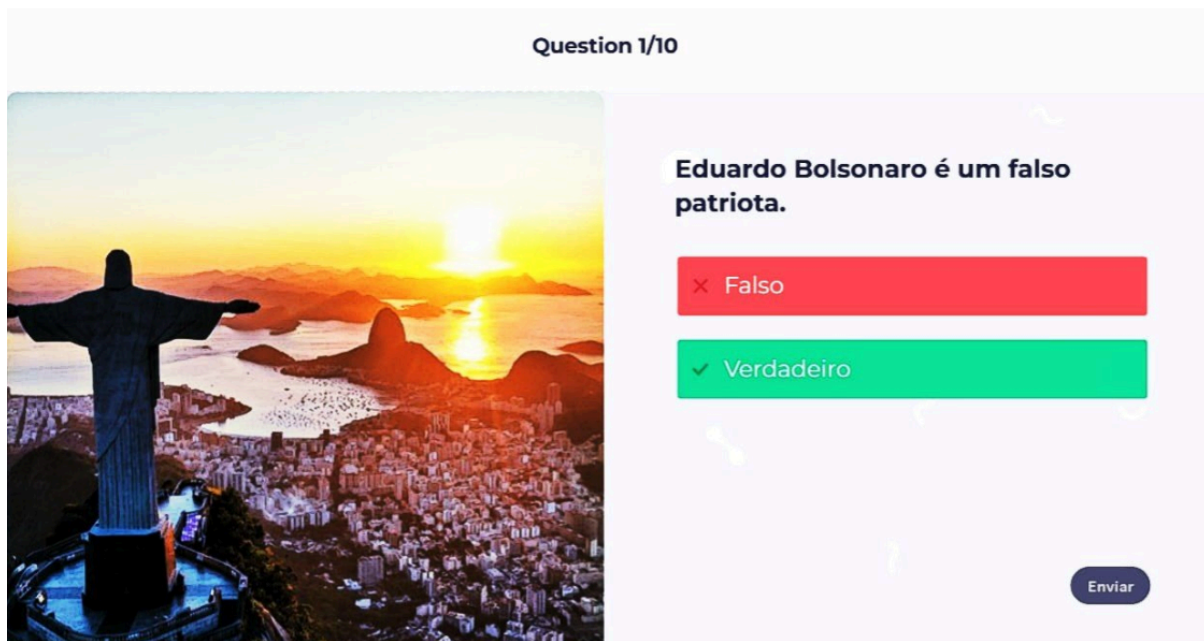
Caixa de mensagens, janelas de decisão.

Telas do jogo:

Tela inicial:



Funcionamento do jogo:



Possível Final do jogo:



## 9. Cutscenes

Curtas animações mostram como o personagem é impactado pelas escolhas.

São exibidas após momentos decisivos e no final do jogo.

Produzidas em animação 2D simples ou estilo visual novel.

Mostram a passagem de tempo (antes e depois das decisões).

## 10. Cronograma

Tarefa   Março   Abril   Maio   Junho   Julho

Escrever o GDD		✓			
Apresentar GDD		✓			
Selecionar/desenhar arte dos personagens			✓	✓	
Selecionar/desenhar cenários		✓	✓		
Desenvolver sistema de controle				✓	✓
Desenvolver sistema de mapas/fases				✓	✓
Implementar detecção de colisão				✓	✓
Desenvolver sistema de pontuação				✓	✓
Implementar inimigos			✓	✓	