

Falsify

Engane, blefe e vença neste jogo de estratégia e intriga.
Este documento foi feito com **Overleaf**

Lucas Carrijo Ferrari Marco Antônio

11 de junho de 2023

Conteúdo

1	Visão Geral do Jogo	4
1.1	Público Alvo	4
1.2	Conceito do Jogo	4
1.3	Gênero	4
1.4	Resumo do fluxo do jogo	4
1.5	Aparência e Sensação	4
2	História, Cenário e Personagem	4
2.1	História e Narrativa	4
2.2	Lentes	5
2.2.1	Lente#1: Experiência Essencial	5
2.2.2	Lente #2: A lente da Surpresa	6
2.2.3	Lente #3: A lente da Diversão	7
2.2.4	Lente #4: A lente da Curiosidade	7
2.2.5	Lente #5: A lente do Valor Endógeno	7
2.2.6	Lente #6: A lente da Resolução de Problemas	7
2.2.7	Lente #23: A Lente da Emersão	7
2.2.8	Lente #25: A lente dos Objetivos	8
2.2.9	Lente #27: A lente das Habilidades	8
2.2.10	Lente #30 A Lente da Justiça	8
2.2.11	Lente #31 A Lente dos Desafios	8
2.2.12	Lente #34 A Lente da Habilidade vs Chance	9
2.2.13	Lente #35 A Lente da Cabeça vs Mãos	9
2.2.14	Lente #36 A Lente da Competição	9
2.2.15	Lente #37: A Lente da Cooperação	9
2.2.16	Lente #40: A Lente da Recompensa	9
2.2.17	Lente #41: A Lente da Punição	9
2.3	Mundo do Jogo	10
2.3.1	Visual Geral	10
2.3.2	Áreas	10
2.4	Personagens	10
3	Jogabilidade e Mecânicas	10
3.1	Jogabilidade/Gameplay	10
3.1.1	Objetivos	10
3.1.2	Progressão do Jogo	10
3.1.3	Estrutura de Missão/Desafio	11
3.1.4	Estrutura dos Enigmas	11
3.1.5	Fluxo do jogo	11
3.2	Mecânicas	11
3.2.1	Física	11
3.2.2	Movimento no Jogo	11
3.2.3	Objetos	11
3.2.4	Ações	12
3.2.5	Combate	12
3.2.6	Economia	12

3.3	Macetes e Easter Eggs	12
4	Níveis	12
4.1	Primeiro pacote	12
4.2	Segundo pacote	12
4.3	Terceiro pacote	12
5	Interface	13
5.1	Sistema Visual	13
5.2	Sistema de Controle	13
5.3	Audio, música, efeitos sonoros	13
5.4	Sistema de Ajuda	13
6	Técnico	13
6.1	Hardware/equipamento alvo	13
7	Arte do Jogo	13

1 Visão Geral do Jogo

1.1 Público Alvo

O público alvo do jogo são crianças e jovens. Não recomendado para menores de 10 (dez) anos por conter personagens com histórias criminosas e ações que envolvem armas e atos criminosos sem violência.

1.2 Conceito do Jogo

O jogo possui 6 personagens. Cada personagem possui sua história, sua habilidade, e também uma fraqueza contra outro jogador. Conforme o jogo vai avançando, os jogadores vão perdendo seus personagens e ganhando uma moeda específica do jogo que poderá influenciar em suas ações. Vence o último jogador contendo o personagem.

1.3 Gênero

Jogo de cartas de estratégia

1.4 Resumo do fluxo do jogo

Cada jogador recebe uma quantidade fixa de cartas. A primeira rodada é definida por um sorteio com os nomes dos participantes em papeis, o sorteado começa. Existem 3 ações possíveis quando chega a sua vez:

- Pegar \$4 no banco (sem direito a outro jogador bloquear)
- Pegar \$10 no banco (com direito a outro jogador bloquear)
- Utilizar a ação de seu personagem

Após isso, o próximo jogador do sentido horário na mesa deve escolher o que fazer, assim como o jogador anterior fez

1.5 Aparência e Sensação

O jogo terá uma aparência minimalista, onde as cartas apenas vão conter o nome do personagem e uma representação gráfica simples de seu rosto. A moeda específica do jogo será apresentada por uma nota de papel com um cifrão e seu valor equivalente.

Haverá 24 cartas de personagens, e notas de \$10, \$5, \$1.

2 História, Cenário e Personagem

2.1 História e Narrativa

A história do universo do jogo é contada principalmente através das cartas de personagem, que representam um indivíduo com sua própria história inerente. O que há de comum é que todos estão em uma grande batalha para saber quem vai ser o novo prefeito, ou prefeita, da cidade de Coralina no Oeste de Auronina.

Dessa forma, o objetivo do jogo é eliminar todos os adversários e ser o último jogador a sobreviver, e torna-se o novo prefeito.

2.2 Lentes

2.2.1 Lente#1: Experiência Essencial

É um jogo de blefe, intriga e estratégia que coloca os jogadores em uma situação de constante tensão, onde eles devem usar suas habilidades de dedução e engano para sobreviver e vencer. As experiências que o jogo busca proporcionar incluem:

- Empolgação: O jogo deve ser emocionante, com os jogadores se sentindo constantemente em perigo e incertos sobre o que seus oponentes estão planejando.
- O jogo deve apresentar um desafio estratégico para os jogadores, exigindo que eles usem suas habilidades de dedução, blefe e engano para vencer.
- O jogo deve incentivar a interação entre os jogadores, com cada um buscando encontrar a melhor estratégia para vencer seus oponentes.

O essencial para uma experiência imersiva no jogo são:

- Cartas de personagem: As cartas de personagem são a base do jogo, cada jogador recebe duas cartas de personagem que representam os personagens do jogo, cada um com suas habilidades únicas capazes de tornar o jogo emocionante e às vezes mudar totalmente o rumo do jogador.
- Blefes e dedução: por ser um jogo de blefe e dedução, então os jogadores devem ser capazes de enganar seus oponentes para vencer, ao mesmo tempo em que descobrem as habilidades dos personagens dos outros jogadores para evitar serem enganados.
- Duelos: O jogo apresenta o elemento de duelos, onde um jogador pode desafiar a ação de outro jogador, levando a um confronto que pode eliminar um dos jogadores do jogo.
- Cartas de apoio: Cartas de apoio, como o Duque e o Capitão, permitem que os jogadores obtenham moedas e eliminem as moedas dos outros jogadores, dando mais opções táticas aos jogadores.
- Dinâmica de jogo rápido: Falsify é um jogo rápido e pode ser jogado em apenas alguns minutos, o que o torna fácil de jogar em qualquer ocasião. As regras são claras e específicas, tornando seu aprendizado disponível para qualquer pessoa que nunca o jogou.

Incluindo-se nos elementos principais do jogo, estas serão as cartas que vão compor toda a jogatina e dar emoção ao Falsify:

- Mia a Ladra - Mia nasceu em uma família de ladrões de arte e se tornou uma ladra habilidosa. Ela sempre busca novos desafios e seu próximo alvo é um dos maiores museus do mundo.
- Diplomata Luiz - Luiz é um diplomata habilidoso que usa sua inteligência e persuasão para lidar com conflitos internacionais. Ele é conhecido por sua habilidade de encontrar soluções criativas para problemas difíceis.
- Atriz Disfarçada Isabella - Isabella é uma atriz talentosa que pode se transformar em qualquer pessoa graças a suas habilidades de atuação e disfarce. Ela usa essas habilidades para obter informações e resolver mistérios.
- Ceifador Marco - Marco é um assassino treinado que trabalha para os chefões do crime organizado. Ele é conhecido por suas habilidades de combate e sigilo, e é temido por muitos.

- Juiz Corrupto Lucas - Lucas é um juiz corrupto que usa sua posição para benefício próprio. Ele é conhecido por aceitar subornos e manipular julgamentos em seu favor.
- Médico Experiente Rafaela - Rafaela é uma médica habilidosa que pode usar suas habilidades para investigar incidentes suspeitos. Ela é conhecida por sua capacidade de descobrir a verdade em circunstâncias difíceis.

As quantidades de cartas disponíveis no jogo serão, como já mencionado, 24 cartas, com cada personagem contendo uma habilidade:

- 4x Mia a Ladra
 - poder: roubar duas moedas de outro jogador
- 4x Diplomata Luiz
 - poder: bloquear a ação de outro jogador
- 4x Atriz Disfarçada Isabella
 - poder: olhar a carta de personagem de outro jogador
 - caso seja descoberta no blefe, ao invés de perder a carta, pode-se pagar \$5 ao banco
- 4x Ceifador Marco
 - poder: eliminar a carta de personagem de outro jogador por \$4
- 4x Juiz Corrupto Lucas
 - poder: forçar outro jogador a revelar uma de suas cartas de personagem
- 4x Médico Experiente Rafaela
 - poder: não se responsabiliza por blefes mal feitos

2.2.2 Lente #2: A lente da Surpresa

Falsify consegue surpreender os jogadores com as habilidades inerentes de cada personagem. Graças a pluralidade de efeitos disponíveis, o jogo sempre contará com finais inesperados e reviravoltas planejadas estrategicamente por cada jogador. Junto com isso, a capacidade de cada pessoa de blefar também será um diferencial, afinal, quanto mais manipular os outros jogadores com suas cartas, maiores serão as chances de chegar até o final do jogo e ser o campeão.

Regras do jogo

- No seu turno o jogador escolhe apenas uma ação. Não é permitido passar a vez. Após a ação ser escolhida, os outros jogadores têm a oportunidade de desafiar ou bloquear quando possível
- Desafios são resolvidos antes de qualquer ação ou ação contrária.
- Quando um jogador perde todas as suas influências ele está imediatamente fora do jogo. Ele deixa suas cartas viradas para cima e devolve todo seu dinheiro ao Tesouro Central
- Qualquer jogador pode desafiar o outro jogador, independentemente de estarem ou não envolvidos na ação.

- Uma vez que uma ação ou ação contrária é declarada deve ser dada aos outros jogadores uma oportunidade para desafiar. Se o jogo prosseguir, a ação não poderá mais ser contestada
- Se um jogador é desafiado, ele deve provar que possui o personagem necessário, mostrando que o personagem relevante era uma de suas cartas viradas para baixo. Se não puder, ou não quiser prová-lo, ele perde o desafio. Se puder, e quiser, o desafiante perde. Quem perder o desafio imediatamente perde um personagem
- O jogo termina quando houver apenas um jogador restante

Os jogadores podem realizar as seguintes ações em sua respectiva vez:

- Pegar \$4 no banco (sem direito a outro jogador bloquear)
- Pegar \$10 no banco (com direito a outro jogador bloquear)
- Utilizar a ação de seu personagem

2.2.3 Lente #3: A lente da Diversão

O jogo se torna mais divertido conforme restam poucas pessoas sob a mesa, em que cada movimento se torna decisivo para o rumo da jogatina. Neste momento, é de suma importância não desafiar o oponente quando se está em desvantagem, a não ser que queira ficar sem nenhuma carta na mão.

2.2.4 Lente #4: A lente da Curiosidade

Falsify promove discussões e dúvidas nos jogadores em diversos momentos, como no momento de declarar a ação do personagem e no questionamento interno dentro do oponente se a carta que o jogador diz ter é realmente aquela. A diversão do jogo está justamente na quebra de expectativa do jogador e na reação dos outros ao seu entorno.

2.2.5 Lente #5: A lente do Valor Endógeno

No jogo, os elementos que fortalecem o jogador e o tornam mais suscetível a vencer são o dinheiro, a quantidade de cartas disponíveis para o jogador, e qual o personagem em cada carta. Ter a maior quantidade de cartas, ou a pluralidade de personagens na mão, ou até mesmo a quantidade de dinheiro disponível não significa necessariamente a vitória. Um jogador pode ter várias cartas, mas nenhum dinheiro para executar ações, assim como, pode-se ter várias moedas mas personagens que as habilidades não se balanceiam muito bem.

2.2.6 Lente #6: A lente da Resolução de Problemas

Falsify exige do jogador reconhecer quando é aplicado um blefe contra outro jogador (ou a ele mesmo), também é necessário ter uma estratégia sólida de acordo com as cartas disponíveis em sua mão.

2.2.7 Lente #23: A Lente da Emersão

Entre as operações básicas (operativas) estão:

- Receber as cartas iniciais e o valor inicial
- Acesso e visualização de suas cartas iniciais

- Acesso ao banco

As ações resultantes são, em suma:

- Utilizar o ataque disponível do personagem
- Utilizar a defesa, se disponível, do personagem
- Escolher qual ação fazer

Ações emergentes:

- Ser um dos últimos a ter cartas disponíveis e uma estratégia desenvolvida ao decorrer do jogo

2.2.8 Lente #25: A lente dos Objetivos

O principal objetivo do jogo é ser o último jogador a chegar no final com pelo menos uma carta de qualquer personagem.

Durante o jogo, o objetivo para cada jogador pode ser diferente. Enquanto um precisa juntar dinheiro para alguma ação, outro pode estar tentando analisar a estratégia de outro jogador, ou até mesmo planejando a sua própria estratégia à vitória.

2.2.9 Lente #27: A lente das Habilidades

Falsify requer dos jogadores um olhar crítico sobre a decisão dos outros à sua volta. O jogo não depende de nenhuma habilidade física, mas exige que todos tenham uma habilidade mental e social capaz de compreender os movimentos alheios e talento para desenvolver estratégias com outros jogadores que queiram se juntar à sua jogada contra outro jogador.

Acreditamos que o jogo esteja balanceado suficientemente para as idades mencionadas no tópico 1.1. que aborda e descreve o público alvo. Claramente, alguns jogadores podem ser habilidosos que outros, mas habilidade não é tudo em Falsify, também é necessário saber manipular suas ações, bem como outros jogadores.

2.2.10 Lente #30 A Lente da Justiça

A Lente da Justiça pode ser aplicada ao jogo ao se considerar o seu sistema de regras e premiações. O jogo é justo se as regras são claras e aplicadas de forma consistente e equitativa para todos os jogadores. Além disso, a justiça do jogo pode ser medida pela igualdade de oportunidades que cada jogador tem para vencer, independentemente de fatores externos, como a sorte ou a habilidade prévia. Por fim, o jogo também é justo se as premiações são justas e proporcionais ao desempenho dos jogadores, sem favorecer injustamente uns em detrimento de outros.

2.2.11 Lente #31 A Lente dos Desafios

O principal desafio é pensar e objetificar a estratégia para chegar ao final e se tornar o vencedor. Acreditamos que com o balanceamento atual, os jogadores podem (se utilizarem uma estratégia sólida) chegar ao final do jogo e ficar pelo menos no pódio. O público alvo de Falsify possui capacidades cognitivas e racionais suficientes para desenvolver a jogatina. Não há muita variedades de desafios pelo jogo ser casual, e de cartas.

2.2.12 Lente #34 A Lente da Habilidade vs Chance

Falsify é um jogo de cartas, em que a habilidade do jogador em fazer escolhas estratégicas é um fator importante para o sucesso. Embora o jogo envolva a distribuição aleatória de cartas, a estratégia do jogador ao escolher quais cartas jogar e como jogá-las pode influenciar o resultado final. Portanto, é uma mistura de habilidade e sorte.

2.2.13 Lente #35 A Lente da Cabeça vs Mãos

O jogo exige tanto habilidades cognitivas quanto habilidades físicas. Por um lado, os jogadores precisam pensar cuidadosamente sobre suas jogadas e como elas se encaixam em sua estratégia geral. Por outro lado, eles também precisam ter habilidades manuais para embaralhar as cartas, segurar as cartas corretamente e fazer jogadas precisas. Portanto, o jogo exige tanto habilidades cerebrais quanto habilidades físicas.

2.2.14 Lente #36 A Lente da Competição

O jogo é altamente competitivo, com jogadores competindo uns contra os outros para ganhar a maior quantidade possível de pontos. A estratégia do jogador pode ser influenciada pela estratégia de outros jogadores, o que significa que os jogadores devem não apenas pensar em sua própria estratégia, mas também prever e reagir às jogadas de outros jogadores. Além disso, pode ser um pouco intimidante para novos jogadores, pois os jogadores mais experientes têm uma vantagem em termos de conhecimento e habilidade.

2.2.15 Lente #37: A Lente da Cooperação

Por ser um jogo de tabuleiro, em que os jogadores estão cara a cara, existem várias janelas possíveis para discussões de planos e estratégias. Por exemplo, vamos supor que dois jogadores querem eliminar um personagem de outro jogador, e sabem que o personagem entre eles é a Atriz Disfarçada. Uma das possibilidades para eliminar ela seria com a combinação de Mia a Ladra, para remover a possibilidade de utilizar moedas caso blefe, e o Ceifador para eliminá-la.

Sobre a relação dos jogadores, isso dependeria do contexto em que o jogo é jogado. Se for jogado em uma reunião de amigos ou familiares, é possível que os jogadores já se conheçam. No entanto, se for jogado em um evento público ou em uma loja de jogos, é mais provável que os jogadores sejam estranhos entre si.

2.2.16 Lente #40: A Lente da Recompensa

Alguns personagens possuem ações específicas mas que normalmente vão gerar uma recompensa para o jogador bem sucedido, ou uma recompensa em moeda, ou fazendo o adversário ficar mais fraco (perdendo dinheiro ou perdendo até o personagem).

2.2.17 Lente #41: A Lente da Punição

Além de punições que podem ser criadas entre os próprios jogadores e fora da mesa do jogo, o jogo possui um sistema balanceado em que todas as ações possuem reações. Caso um jogador execute uma ação fatal contra outro jogador, este perde sua carta. Essas ações podem incluir blefes, desafios, e ações das cartas.

2.3 Mundo do Jogo

O jogo possui um design simples, contendo apenas o essencial na caixa: as cartas (com o nome do personagem e sua habilidade, e possivelmente mais pra frente iremos contratar alguém para fazer as artes dos rostos), a moeda do jogo, e um manual com as instruções.

Falsify não possui um enredo com uma história exclusiva e elaborada. São personagens que possuem cada um uma história independente e que condiz com a habilidade, por exemplo: o personagem “Marco o Ceifador” contém uma história baseada em um contexto de combate, em Falsify, sua habilidade é de eliminar outro personagem de outro jogador utilizando-se da moeda do jogo.

2.3.1 Visual Geral

O jogo terá uma aparência minimalista, onde as cartas apenas vão conter o nome do personagem e uma representação gráfica simples de seu rosto. A moeda específica do jogo será apresentada por uma nota de papel com um cifrão e seu valor equivalente.

Haverá 24 cartas de personagens, e notas de \$10, \$5, \$1.

2.3.2 Áreas

Não existem áreas específicas do jogo. Falsify é um jogo de cartas, e apenas, não há tabuleiro, ou diferentes locais para explorar. Sim, os jogadores estão batalhando em uma cidade, mas o estilo do local não é incorporado na jogatina.

2.4 Personagens

Todos os personagens e habilidades estão descritos na tópico Lente#1: Experiência Essencial.

3 Jogabilidade e Mecânicas

3.1 Jogabilidade/Gameplay

3.1.1 Objetivos

O principal objetivo do jogo é ser o último jogador a chegar no final com pelo menos uma carta de qualquer personagem.

3.1.2 Progressão do Jogo

Durante o jogo, o objetivo para cada jogador pode ser diferente. Enquanto um precisa juntar dinheiro para alguma ação, outro pode estar tentando analisar a estratégia de outro jogador, ou até mesmo planejando a sua própria estratégia à vitória.

O jogo começa com cada jogador recebendo o número de cartas dividido pelo número de pessoas na mesa (cartas restantes devem ser eliminadas e colocadas fora da mesa). Todos devem analisar suas cartas. O primeiro jogador deve ser sorteado por um sorteio realizado com pedaços de papel e os nomes neles, quem for escolhido deve ser o primeiro jogador.

O sentido do jogo é horário e não há como pular a vez.

Os jogadores podem realizar as seguintes ações em sua respectiva vez:

- Pegar \$4 no banco (sem direito a outro jogador bloquear)

- Pegar \$10 no banco (com direito a outro jogador bloquear)
- Utilizar a ação de seu personagem

3.1.3 Estrutura de Missão/Desafio

O principal objetivo do jogo é ser o último jogador a chegar no final com pelo menos uma carta de qualquer personagem.

Durante o jogo, o objetivo para cada jogador pode ser diferente. Enquanto um precisa juntar dinheiro para alguma ação, outro pode estar tentando analisar a estratégia de outro jogador, ou até mesmo planejando a sua própria estratégia à vitória.

3.1.4 Estrutura dos Enigmas

Não há enigmas ou segredos dentro de Falsify

3.1.5 Fluxo do jogo

Cada jogador recebe uma quantidade fixa de cartas. A primeira rodada é definida por um sorteio com os nomes dos participantes em papéis, o sorteado começa. Existem 3 ações possíveis quando chega a sua vez:

- Pegar \$4 no banco (sem direito a outro jogador bloquear)
- Pegar \$10 no banco (com direito a outro jogador bloquear)
- Utilizar a ação de seu personagem

Após isso, o próximo jogador do sentido horário na mesa deve escolher o que fazer, assim como o jogador anterior fez

3.2 Mecânicas

3.2.1 Física

Não há uma gravidade diferente, nem características que não são as mesmas do planeta Terra.

3.2.2 Movimento no Jogo

O jogador pode realizar os seguintes movimentos ao chegar sua vez:

- Pegar \$4 no banco (sem direito a outro jogador bloquear)
- Pegar \$10 no banco (com direito a outro jogador bloquear)
- Utilizar a ação de seu personagem

3.2.3 Objetos

Os jogadores devem pegar suas cartas que serão o principal ativo do jogo. Após isso, elas devem utilizar de sua estratégia para também receber dinheiro do banco para realizar suas ações. Esses são os dois principais objetos do jogo.

3.2.4 Ações

Falsify permite que os jogadores realizem as ações que estão descritas nas cartas que receberem. Algumas cartas podem conter duas ações, outras podem incluir apenas uma, mas todas estão balanceadas suficiente para garantir o mesmo jogo para todos.

3.2.5 Combate

Caso um jogador utilize uma ação contra outro jogador, este (se estiver descrito) poderá utilizar a ação do seu personagem também.

3.2.6 Economia

A economia em Falsify é basicamente a moeda do jogo, que serão distribuídas em notas. Essas notas servirão para executar as ações dos personagens, ou bloqueios.

3.3 Macetes e Easter Eggs

Não há comando especiais, *cheats*, ou qualquer outro tipo de trapaça que forneça vantagem ao jogador.

4 Níveis

Como forma de aumentar a diversão, serão disponibilizados 3 pacotes de expansão que incluirão novos personagens.

4.1 Primeiro pacote

1. Hacker Mestre Daniel - Daniel é um hacker habilidoso que pode invadir computadores e sistemas de segurança. Seu poder é o de bloquear temporariamente a habilidade de outro jogador por uma rodada.
2. Assassina Silenciosa Natasha - Natasha é uma assassina treinada que trabalha sozinha. Seu poder é o de eliminar a carta de personagem de outro jogador por \$5, mas ela não pode ser ajudada por outros jogadores.

4.2 Segundo pacote

1. Detetive Sagaz João - João é um detetive habilidoso que pode encontrar pistas e resolver crimes. Seu poder é o de descobrir a carta de personagem de outro jogador.
2. Agente Duplo Maria - Maria é uma agente dupla que trabalha para dois lados opostos. Seu poder é o de escolher dois jogadores e trocar suas cartas de personagem sem que eles saibam.

4.3 Terceiro pacote

1. Mestre do Disfarce Pedro - Pedro é um mestre do disfarce que pode se transformar em qualquer pessoa. Seu poder é o de escolher um jogador e trocar sua carta de personagem com a de outro jogador sem que eles saibam.

2. Empresário Poderoso Ricardo - Ricardo é um empresário poderoso que tem muitos contatos e recursos. Seu poder é o de pagar \$10 ao banco para bloquear temporariamente a habilidade de outro jogador por duas rodadas.

5 Interface

5.1 Sistema Visual

Os elementos visuais de Falsify são apenas as cartas e o dinheiro. As cartas contêm o nome e ação possível de cada personagem, e o dinheiro possui seu valor na frente e no verso.

5.2 Sistema de Controle

Não há um tabuleiro, mapa, ou pinos para os jogadores irem se movendo. As cartas devem ser postas sob a mesa, de cabeça para baixo, onde todos os jogadores possam ver a quantidade de cartas, mas de forma nenhuma qual personagem é qual.

5.3 Audio, música, efeitos sonoros

Em Falsify não há efeitos sonoros, ou música ambientes. Não se recomenda adicionar música no jogo para não diminuir a concentração dos jogadores.

5.4 Sistema de Ajuda

O jogo conterá cartas em estilo minimalista e as notas representando a moeda do jogo. Não haverá nenhum outro componente sem ser estes, sejam eles analógicos ou digitais.

6 Técnico

6.1 Hardware/equipamento alvo

Não há nenhum equipamento eletrônico em Falsify, nem hardware.

7 Arte do Jogo

O protótipo inicial de como serão as cartas e o dinheiro de Falsify estão no **Figma**. Todos os componentes são baseados em uma paleta de cores homogênea variando entre tons escuros e claros bem opacos.

A paleta foi escolhida propositalmente para transmitir um ar minimalista para o jogo, deixando o foco somente nas ações dos jogadores e na criação de suas estratégias.

A Figura 1 é composta de todas as cartas básicas do jogo. Estas podem ser jogadas individualmente sem necessidade de nenhum pacote de expansão. Para uma jogatina mais divertida, pode-se utilizar os pacotes de expansões representados pelas Figuras 2, 3, 4. Estes podem ser combinados, desde que se insira todas as cartas do(s) pacote(s) escolhido(s).

Figura 1: Cartas Básicas



Figura 2: Pacote de Expansão #1



Figura 3: Pacote de Expansão #2



Figura 4: Pacote de Expansão #3

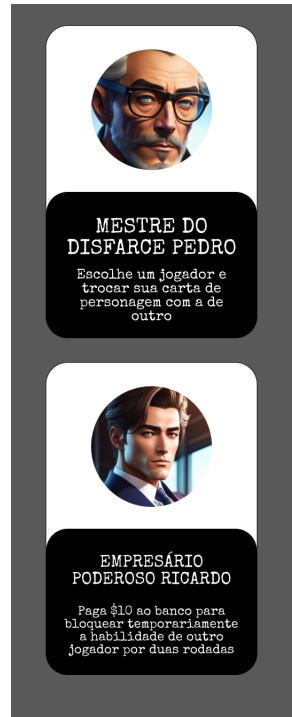


Figura 5: Moedas do jogo

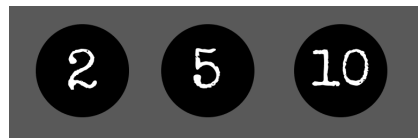


Figura 6: Caixa do Jogo

