**Resumo do Game Design Document**

**(GDD) –** Candango: Neural Ascension

# Visão Geral do Jogo

**Gênero:** Visual Novel com elementos de RPG e aventura.

**Plataforma:** PC (Pygame).

**Conceito:** Uma história envolvente que começa no ambiente mundano de um escritório e se transforma em uma épica jornada de fantasia e heroísmo. O jogador assume o papel de um estagiário que, após enfrentar as opressivas tarefas diárias, descobre um poder latente que o transforma no Super Neural.

# Cenário e Enredo

**Cenário Inicial:** Um escritório corporativo típico, com o estagiário (protagonista) e o gerente (figura de autoridade). As tarefas do escritório são personificadas como "inimigos" a serem superados.

**Reviravolta:** Após uma série de desafios no escritório, o estagiário manifesta habilidades extraordinárias, tornando-se o **Candango**. Ele adquire poderes baseados em redes neurais convolucionais, permitindo-lhe processar informações e padrões em velocidades sobre-humanas.

**Cenário Principal:** O mundo real, especificamente o Cerrado de Brasília, que está ameaçado por grandes queimadas. Este desastre ecológico é um símbolo do caos que o Super Neural deve combater.

**Missão:** Juntamente com seu fiel companheiro, um Macaco com o nome de Macaco Prego (Preguin) , o Super Neural embarca em uma jornada para encontrar a **Coruja Sábia**. A Coruja Sábia é uma entidade mística que detém os segredos mágicos estatísticos, essenciais para reverter o caos e salvar o mundo.

# Personagens

* **Estagiário/Super Neural:** O protagonista. Começa como um jovem comum sobrecarregado por tarefas de escritório e evolui para um herói com poderes de inteligência artificial. Sua personalidade pode variar com as escolhas do jogador.
* **Gerente:** O antagonista inicial no ambiente de escritório, representando a pressão e as demandas do mundo corporativo. Sua atitude muda dependendo do desempenho do estagiário.
* **Macaco-Prego:** O companheiro leal do Super Neural. Ágil, inteligente e com um senso de humor peculiar, ele oferece apoio e insights durante a jornada.
* **Coruja Sábia:** Uma figura enigmática e poderosa, guardiã do conhecimento estatístico mágico. Sua sabedoria é a chave para resolver a crise das queimadas.

# Mecânicas de Jogo

* **Sistema de Diálogo:** Escolhas de diálogo que afetam o relacionamento com os personagens e o desenvolvimento da história.
* **Gerenciamento de Tarefas/Batalhas:** As tarefas do escritório e os desafios no Cerrado são apresentados como "batalhas" que o Super Neural deve vencer usando suas habilidades de processamento de dados e escolhas estratégicas. Ao vencer cada etapa, surgirá um portal para outra dimensão. Para atravessar o portal Media Pipe o jogador deve se comunicar em libras (língua brasileira de sinais)
* **Exploração:** Elementos de exploração no Cerrado de Brasília para encontrar pistas e a Coruja Sábia.
* **Evolução do Super Neural:** À medida que o jogador avança, o Super Neural pode desbloquear novas habilidades e aprimorar seus poderes de redes neurais.

# Arte e Áudio

* **Arte Pixel Detalhada:** Estilo visual que combina a nostalgia do pixel art com um nível de detalhe que permite expressar as emoções dos personagens e a beleza do Cerrado.
* **Trilha Sonora:** Música ambiente que transita do estresse do escritório para a aventura e mistério do Cerrado. Efeitos sonoros para diálogos, ações e eventos importantes.

# Objetivo do Jogo

O objetivo principal é guiar o estagiário/Super Neural através de sua jornada de autodescoberta e heroísmo, superando as tarefas do escritório e, finalmente, encontrando a Coruja Sábia para obter os segredos estatísticos que salvarão o Cerrado de Brasília das queimadas e restaurarão o equilíbrio do mundo.