Jogo fantasminha

Local: Hospital meio assombrado.

Personagem Principal(jogador): fantasma (menina idade: 13)

Gostos e desgostos da pp:

* Gelado: comia muito gelado com o pai. (gosto)
* Vídeos no Youtube: tinha o costume de ver vídeos com a irmã ao fim de semana (gosto)
* Livros: costuma ler livros com a mãe (gosto)
* Médicos: sempre teve medo de ir ao médico (desgosto)

Doença: cancro no ombro.

No final: mostra a criança (sem cabelo) e com um braço amputado.

Personagens(npcs):

Mãe: rígida, obrigava a filha a estudar. Quando descobriram o cancro, a mãe pede a filha para não estudar, dar o sentimento de que ela acredita que a filha não vai viver muito.

Pai: ser descontraído, ter pouco cuidado com a saúde. Quando descobrem do cancro, ele sentir-se responsável.

Irmã mais velha: Brigas clássicas de irmãos, sentir que a irmã é mais mimada. Quando descobre o cancro, arrependimento, “queria que fosse eu e não tu”.

Amigos de escola: amigos comuns, boa ligação com a turma e professores. Quando a pp está no hospital, estes estão desanimados na escola, sente que não faz sentido “fingir” que está tudo bem.

Amigos no hospital: dois tipos de amigos, aqueles que estão lá só por um curto tempo, não tem problemas graves, e amigos que sabem que vão ficar no hospital a vida toda.

Historia de Jogo:

O jogo começa com o nosso fantasminha num quarto fechado (puzzle para sair do quarto, tutorial).

O quarto tem varias divisórias com paredes que o fantasma consegue atravessar para completar o puzzle. Este quarto parece um quarto de hospital com vários adereços de criança, como peluches (bonecos que podem ser possuídos) livros de criança (talvez se possa interagir com os livros, sendo que cada livro abre um bloco de texto, com uma pequenina historia” conto para crianças”, este conto pode ter alguma relação com a historia do fantasma ou historia de outras personagens). O puzzle tem de acabar com o nosso fantasminha a “morrer” para avançar para a próxima cena enquanto fantasma, não pode ir como boneco.

Quando sair do quarto, o fantasma encontra-se num corredor de hospital. O corredor tem fotos(Estas podem ser fotos de crianças de hospital com o nosso personagem também lá em fantasma). Neste corredor há varias portas que dão para outros quartos de hospital (Pelo menos 2, serão os níveis do jogo). No corredor o fantasma encontra-se com outro fantasminha (amigo do hospital) que lhe pergunta “ há quanto tempo estás cá? Sabes quanto tempo vais ficar? Eu estou aqui há 3 anos, mas disseram-me que devo sair em breve. Estou tão feliz por sair daqui! Ho… é verdade. o meu amigo Thomas precisa de ajuda, é a primeira vez que ele tá cá e está cheio de medo. Podes ajudar? Ele está neste quarto.

Quando o nosso fantasminha entra no quarto, começa o primeiro nível de puzzle.

Este quarto é um quarto de hospital comum, sem bonecos. Quando o nosso personagem entra no quarto o fantasma Thomas diz, “Tenho medo deste lugar, quero algo para abraçar” Despois desta fala, Aparece um boco de texto a dizer “Podes atravessar a parede da esquerda para chegares ao teu quarto.” Quando o nosso fantasma atravessa a parede da esquerda este tem disponível um mini puzzle e pode sair do quarto possuindo um boneco. Quando sai do seu quarto o fantasminha do corredor diz “Ho boa ideia! o Thomas gosta de peluches.”

O nosso fantasma enquanto peluche entra no quarto do Thomas e tem um puzzle para fazer para entregar o peluche ao Thomas. No final do puzzle é preciso que o nosso personagem volte a forma fantasma.

Objetos com historia:

* Fotografias nas paredes de momentos felizes e tristes na vida da nossa personagem.
* Peluches importantes da infância da personagem (podemos controlar????)
* Médicos encontram se a andar pelo mapa e iram atrapalhar o jogador