FOR A DREAM

# **Creative Brief**

# X Stament:

Acompaña a Timmy descubriendo sus sueños.

# Resumen Ejecutivo:

“For a Dream” es un juego que combina puzzles y plataforma en un mundo imaginado por un niño en el que deberá superar sus mayores miedos y frustraciones para descubrir sus sueños. El juego se enfocara en la caracterización de los miedos del niño que serán los que obstaculicen lo que el busca. El juego manejara un estilo visual colorido y de ensueño, tornándose oscuro en ocasiones y tenebroso a medida que se acerca a cada uno de sus miedos.

# Objetivos de diseño:

Tranquilidad.

Curiosidad.

Empatía.