**The High Concept**

Um dentista, com suas próprias mãos, criou uma máquina capaz de reduzir qualquer humano ao tamanho miniatura por um período. Este dentista então teve a brilhante ideia de utilizar este meio para se reduzir como um objeto e realizar a limpeza da boca e dos dentes de seus pacientes!

**Features**

* Controle o dentista através de um cenário 2D repleto de dentes e obstáculos que não fazem nada bem para a saúde bucal. O dentista deverá desviar dos obstáculos e conseguir deter o maior número possível de inimigos para preservá-los.
* O cenário possui a ambientação 2D que relembra jogos antigos em Nintendo. Cores e gráficos são baseados em games antigos para torná-lo mais familiar.
* Os inimigos podem e devem ser eliminados, mas é possível subir de nível sem precisar. As armas existem, porém, suas munições são limitadas e é preciso avançar em determinado nível acima para poder desbloqueá-las. É preciso ter sabedoria ao utilizá-las para não ter gastos.
* O jogador deve ser cuidadoso e evitar encostar em inimigos ou paredes, pois elas podem diminuir a vida do personagem. Sempre tendo em mente que a vida do dentista deve ser preservada, o primeiro nível será mais adaptativo.
* Existem diferentes formas de passar pelos níveis, sem necessariamente eliminar os inimigos ou utilizar armas adicionais. O jogador poderá também coletar itens e acessórios que além de aumentar pontos, podem ser utilizados com vistas a lhe dar vantagens sobre os inimigos e preservar-se.
* Três níveis com distintos desafios a cada nível, de curta duração e jogável por pequenos períodos, a dificuldade é aumentada a cada nível.
* Os controles serão simples e acessíveis através do teclado. Não será preciso ter experiência prévia ou algum tipo de conhecimento a mais para jogar.
* O sistema de pontuação (scoring system) será integrado com sons, para que o jogador esteja ciente quando alcança determinados pontos e para despertar ainda mais seu interesse ao relembrar os estilos mais antigos de game.
* No último nível do game, a miniatura começa a aumentar o seu tamanho e precisa tomar cuidado para que não retorne ao seu tamanho original antes do tempo. (Cada fase tem um tempo para ser concluída) caso alguma área seja machucada, o humano pode colocar a mão na boca gerando novos inimigos.
* As cores e design terão foco em atender a uma ambientação vintage promovida por jogos antigos e que serão alternadas conforme nível, tais mudanças irão contribuir para prender o jogador em suas fases.

**Motivação do jogador (Player Motivation)**

O jogador conduz o dentista através do cenário e deverá ser capaz de salvar a boca dos inimigos e mantê-la saudável. O intuito das jogatinas é possibilitar a aprendizagem com de boas práticas de higiene, reforçando a ideia de que as ameaças como bactérias e cáries sejam eliminadas.

**Gênero (Genre)**

Um jogo voltado a temática de cuidados dentários e saúde bucal feito em uma plataforma 2D com desafios que crescem conforme o nível.

**Público Alvo (Target Customer)**

Crianças de todas as faixas etárias. Livre ao público em geral.

**Características únicas (Unique Selling Points)**

• Temática 2D que relembra jogos “vintage” do mesmo estilo.

• Dificuldades distintas nos três níveis propostos.

• Existem itens que podem ser desbloqueados conforme o jogador avança em sua jogatina.

• Além de ocupar as crianças com novos desafios, o jogo está também conscientizando a importância da saúde e os cuidados necessários para com os dentes.

**Target hardware**

* Computadores e notebooks (Desktop)

**Metas de projeto (Design Goals)**

* Consciência para a saúde:  dar apoio e informação para o público infantil, que serão futuros pacientes que precisam ser incentivados para a **conscientização** sobre cuidados gerais com a **saúde**.
* Diversão: com três níveis de dificuldade e distintas formas de passar cada nível, existem muitas formas, sem necessariamente utilizar armas ou eliminações, para passar cada nível. Existe também um inventário que guardará itens úteis que o jogador pode utilizar para passar nos próximos níveis.
* Raciocínio: cada nível tem aproximadamente 5 minutos, com possibilidade de “salvar” os progressos e exigirá cuidados do jogador para que sua vida não diminua ao encostar em inimigos ou paredes.
* Social: os avanços podem ser compartilhados, a medida que forem passando-se os níveis e concluindo os objetivos os jogadores poderão trocar informações ou ajudar-se mutuamente para que consigam refletir acerca dos desafios.

**Observações:**

As ideias aqui expostas podem ser (desde que com devida antecedência) mutáveis para que se encaixe melhor na proposta. A produção do game passará por muitos processos que incluem testes, desenvolvimentos e criações, portanto, tudo estará sujeito a maneira que iremos implementar e de que forma será melhor jogável e aceita no público da proposta. O público é infantil, então muitos testes deverão ser feitos para que suas atenções estejam focadas nos desafios propostos. Ademais, a prática de desenvolvimento deve sempre levar em consideração seus usuários e de que forma irão lidar com o game.