



Trabalho Prático 2

Documento de Conceito do jogo Timeless

Design de Jogos

Instituto Superior de Engenharia de Lisboa 2025/2026
Licenciatura em Engenharia Informática e Multimédia
Docente responsável pela UC: Rui Jesus
Professor: Rui Jesus (turma 42D)
27/09/2025

ALUNO: Rui Ferreira / 51597 / A51597@alunos.isel.pt

Parte 1	3
Tema:	3
Perspetiva:	3
Desafios:	3
Atividades divertidas:	3
Modelo de progressão da experiência:	3
Avaliação da experiência - Raph Koster:	4

Parte 1

Tema:

Viagens no tempo

Perspetiva:

Viajante no tempo não voluntário.

Desafios:

Puzzles que desafiam o jogador a pensar não só no que lhe é visível (O tempo atual), como também no que não é (O passado/futuro).

Níveis que desafiam o tempo de reação do jogador, sendo necessária a troca do tempo atual como reação à presença de um inimigo/obstáculo.

Atividades divertidas:

Físicas:

Fugir - O jogador irá ser obrigado a fugir dos seus inimigos durante uma fase inicial do jogo

Caçar - A meio do jogo, a “mesa irá virar”, e o jogador irá começar a caçar os seus inimigos com as suas habilidades paranormais

Mentais:

Usar ferramentas - O jogador irá utilizar a viagem no tempo como uma ferramenta para ultrapassar os desafios que encontra.

Resolver problemas - O jogador irá ser defrontado com níveis que irão requerer resolver um puzzle para avançar.

Modelo de progressão da experiência:

Fase inicial: O jogador é introduzido aos seus novos poderes tendo estes manifestar-se de forma não voluntária no começo e, progressivamente, ganhando mais controle. Esta introdução garante que o jogador não é “sobreacarregado” com esta nova mecânica, mas que seja sim introduzido ao que pode fazer com os seus poderes, antes de ter efetivo controle sobre eles. Pode ser também explicada de forma narrativa como o personagem principal ainda se estar a adaptar à sua nova condição.

Fase intermédia: O jogador, a este ponto já acostumado a usar os seus novos poderes para fugir de inimigos ou ultrapassar obstáculos, irá ser introduzido a uma nova opção, matar os seus inimigos, tornando-se por isso um caçador destes.

Por volta do final da fase intermédia, os inimigos irão aprender formas de contra-atacar contra os poderes do jogador, como *turrets* que matam o jogador assim que este aparecer de outro tempo, ou óculos que permitem aos inimigos ver no outro tempo (por determinar).

Fase final: Nesta fase, o jogador irá já estar habituado a pensar em ambos os tempos que o jogo irá providenciar, sendo por isso esta fase um “showcase” das habilidades que o jogador tem vindo a obter ao longo do jogo. O jogador irá também resolver o *plot* do jogo por conseguir finalmente encontrar o homem que orquestrou o seu sequestro e experimentação.

Avaliação da experiência - Raph Koster:

I - Jogador precisa de se preparar antes de um desafio?

Sim, o jogador irá precisar de se preparar mentalmente para lidar com os desafios do jogo.

II - Jogador pode preparar-se de formas diferentes e, mesmo assim, consegue ultrapassar o desafio?

Não, fora de se preparar mentalmente, o jogador não terá muitas outras formas de se preparar.

III - O ambiente no qual o desafio ocorre influencia o desafio?

Sim, os desafios irão mudar conforme o ambiente que os rodeia (ex: O laboratório ou a cidade)

IV - Há regras sólidas que regem o desafio?

Sim, sobreviver, e se possível, matar os inimigos que ameaçam a sobrevivência do personagem.

V - Com o mesmo conjunto de regras consegue-se gerar desafios diferentes?

Sim, o conjunto de regras do jogo, em particular a sobrevivência do protagonista com a sua habilidade de viajar no tempo proporcionam uma multitudde de diferentes desafios.

VI - Jogador pode usar habilidades diferentes para ultrapassar o desafio?

Não, o jogador irá estar maioritariamente condicionado a usar a viagem no tempo para resolver os seus desafios.

VII - Usar uma habilidade no jogo exige perícia do jogador?

Sim, o jogador terá de aprender a pensar com outra dimensão (tempo), como também terá de, em certas situações, aprender a usar esta de forma reativa/condicionada pelo tempo.

VIII - Nos níveis mais difíceis ultrapassar um desafio implica a conjunção de várias habilidades?

Não, os níveis irão escalar em dificuldade de acordo com a complexidade de cada puzzle.

IX - Há diferentes níveis de sucesso quando um desafio é ultrapassado?

Não, o jogador será apenas recompensado por conseguir apenas ultrapassar o obstáculo que lhe foi apresentado (Possivelmente, para poder responder positivamente a esta pergunta, poderá ser introduzido um sistema que avalia o jogador com base em o quanto rápido o jogador conseguiu ultrapassar um nível.)

X - Jogadores avançados ganham pouco por resolver desafios fáceis?

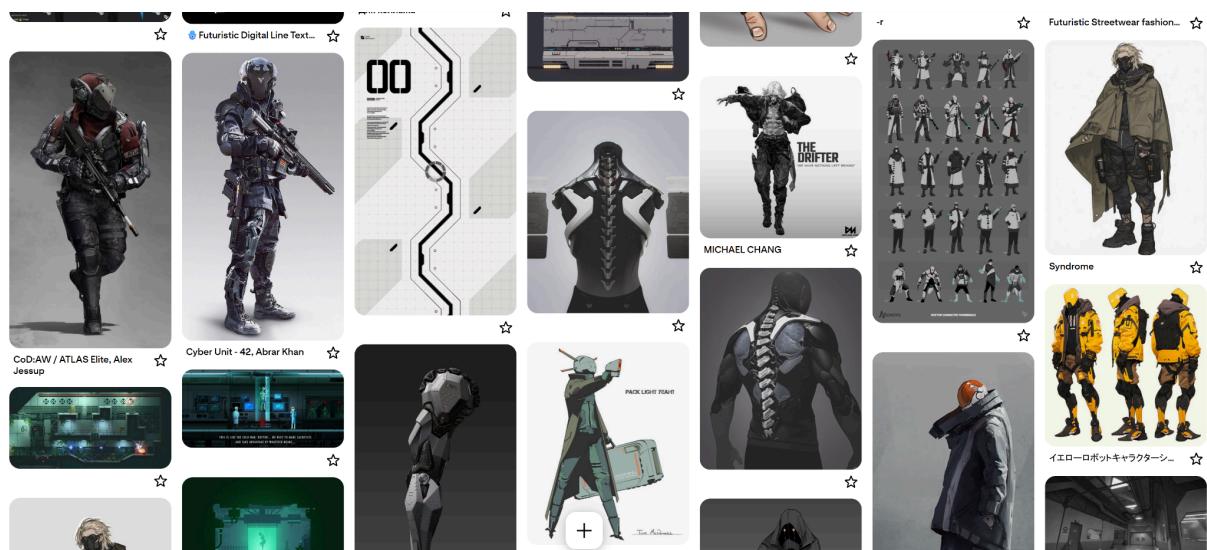
Sim, de certa forma, o jogador avançado irá achar os níveis mais fáceis, insatisfatórios quando se toca ao uso da viagem no tempo.

XI - Ao falhar um desafio um jogador tem a possibilidade e a motivação para tentar de novo?

Sim, o jogador será motivado pela história, que apenas termina se o jogador conseguir ultrapassar todos os níveis.

Parte 2

Mood Board:



Concept art:



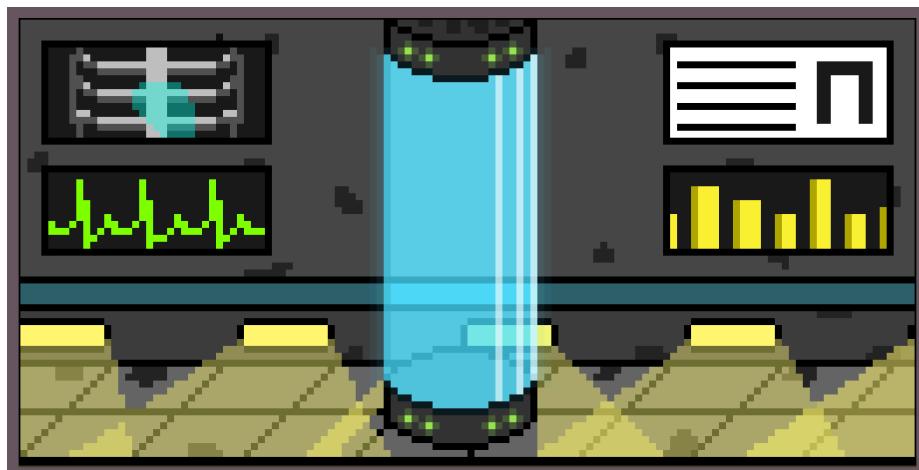
Jack Cooper - Concept Art por Margarida Amaral



Jack Cooper - Sprite



Jack Cooper - animação “idle”



Background do início do jogo (luzes desligadas)



Background do início do jogo (luzes acesas)