

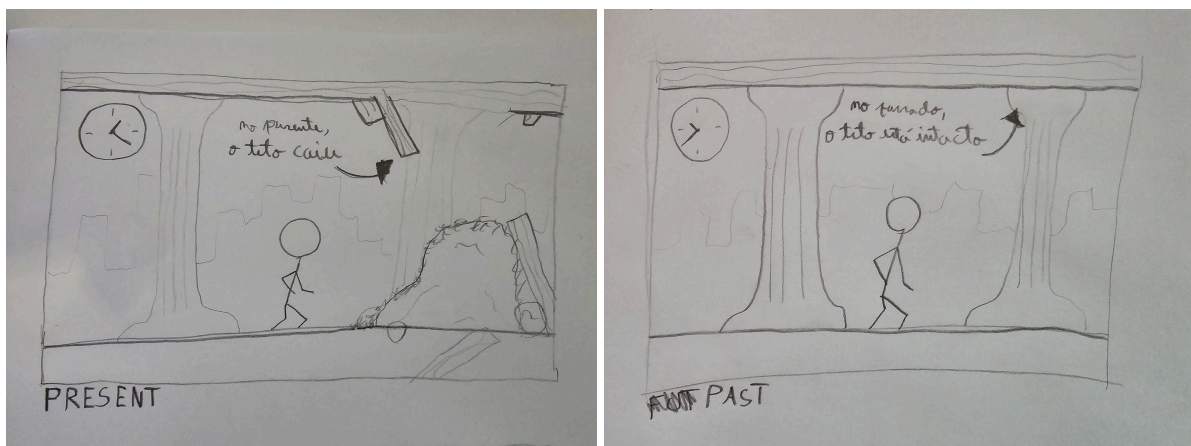
Timeless

Após ser alvo de experimentos que o deixaram capaz de viajar no tempo para o passado, Jack Cooper tem de escapar dos seus captores e arranjar vingança usando os seus novos poderes.

Características do jogo

Timeless é um **jogo de plataforma** com **puzzles** onde os jogadores têm de **viajar no tempo** entre o presente e o passado para conseguirem escapar do laboratório onde foram presos.

Abaixo podem ser vistas duas imagens que representam um dos vários tipos de puzzles capaz de serem feitos com este tipo de mecânica:



Nas representações podemos ver que o protagonista pretende continuar para a direita, no entanto, no presente, este encontra-se incapaz de tal devido a uma grande rocha se encontrar no seu caminho. O jogador pode portanto **viajar para o passado** onde o teto ainda não havia caído, e continuar a sua jornada.

É também especulado que mais para a frente no jogo, o jogador ganhasse a capacidade de **combater inimigos** que, por exemplo, só se encontram num único tempo do jogo, permitindo por isso ao jogador viajar para o outro tempo do jogo, possivelmente evitando o inimigo por completo, ou pelo menos ganhando uma vantagem sobre este.

É esperado que o jogo seja feito para computador e talvez telemóvel.

Motivação do Jogador: Jogar jogos com mecânicas de viagem no tempo; Jogar jogos com mecânicas incomuns.

Gênero do jogo: Puzzle Platformer

Licenças: O jogo pode vir a precisar de licenças para futuras músicas implementadas no jogo, no entanto o tema não requer qual licença.

Jogador-alvo: Os nossos jogadores seriam pessoas interessadas em jogos que implementam mecânicas diferentes do comumente presente no mercado, tal como jogadores interessados em jogos que envolvem viagens no tempo.

Competição: A competição para este jogo seria pouca devido à natureza única das suas mecânicas, possivelmente tendo de competir apenas com jogos *puzzle platformer* “normais”.

Pontos únicos de venda: Mecânicas de viagem no tempo.

Plataforma: Computador, Telemóvel (?)

Objetivos de concepção: Promover uma experiência de jogo divertida, rápida, e desafiadora onde o jogador é obrigado a pensar não só no espaço 2D do jogo, como também nos diferentes tempos que lhe são acessíveis.