



Trabalho Prático 1

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
1 - Quais as razões que o levam a jogar um jogo?.....	3
2 - Qual é o jogo da sua vida?.....	3
3 - Quais são os critérios que utilizou para escolher esse jogo da sua vida?.....	3
4 - Descreva a ideia do jogo que pretende desenvolver em Design de Jogos (máximo 10 linhas).....	4
5 - Indique as fontes de inspiração para chegar à ideia do jogo apresentada no ponto anterior.....	4
6 - Faça a primeira parte do documento de conceito do jogo.....	4
Parte 2.....	5
1 - Avalie a ideia do jogo pedindo a opinião a 4 colegas da turma.....	5
2 - Faça uma análise aos resultados obtidos e melhore a ideia do jogo de acordo com a opinião dos colegas.....	6
3 - Faça storyboards que ajudem a perceber melhor os ecrãs do jogo e a dinâmica.....	7

Parte 1

1 - Quais as razões que o levam a jogar um jogo?

Um jogo, se bem feito e imersivo, permite ao jogador entrar num mundo onde pode fazer coisas que nunca fez ou sequer pode fazer, tal como participar em histórias que seriam impossíveis de reproduzir na vida real. A minha maior motivação para jogar é precisamente esta, ao jogarmos um jogo não estamos simplesmente a ouvir uma história como quem vê um filme ou lê um livro, nós estamos a participar nela (e algumas vezes até a influenciar o caminho que esta toma). Esta nova dimensão adicionada ao “*Storytelling*”, a interação, é o que realça o papel dos jogos enquanto ferramentas para contar histórias, e é o que pessoalmente me motiva a jogar.

2 - Qual é o jogo da sua vida?

Embora uma escolha extremamente difícil devido a um pódio contestado por diversos jogos experienciados ao longo de vários anos, o jogo da minha vida neste preciso momento tem de ser “*Minecraft*”, e provavelmente será até que a minha carreira enquanto jogador acabe.

3 - Quais são os critérios que utilizou para escolher esse jogo da sua vida?

Minecraft é um jogo sem história, Algo que me torna de certa forma hipócrita quando comparado à minha resposta da pergunta 1, onde o jogador tem a capacidade de partir os diversos blocos que compõem o mundo para que, com estes, possa sobreviver. No entanto, este objetivo, a sobrevivência, não é propriamente o foco de “*Minecraft*”, sobreviver é algo relativamente fácil que até o jogador mais novato pode realizar com minutos de experiência. O foco de “*Minecraft*” é a liberdade que este nos dá. Quando dentro do mundo, tendo tratado da questão da sobrevivência, estamos livres para fazermos o que mais quisermos. Seja construir, para os jogadores que querem expressar a sua criatividade no mundo. Seja explorar, para aqueles que querem descobrir tudo o que é possível encontrar. Seja chegar ao “fim” do jogo, ênfase nas aspas, dado o “fim” do jogo não ser nem de perto o que parece ser. Ou seja até mesmo construir sistemas complexos de automatização com o recurso que simula a eletricidade, a “*Redstone*”.

No entanto, a razão pela qual o escolhi como jogo da minha vida, embora influenciado pelas razões acima, não tem nada a ver com estas. Tem sim a ver com a nostalgia que este jogo desperta em mim, fazendo-me lembrar das histórias que criava com amigos enquanto jogava quando era mais novo. (E obviamente que, dado a qualidade do jogo continuar a ser extremamente boa, este sentimento apenas se intensifica).

4 - Descreva a ideia do jogo que pretende desenvolver em Design de Jogos (máximo 10 linhas).

Pretendo fazer um jogo casual de plataforma com puzzles (embora guiado por uma narrativa), onde o jogador controla um personagem que foi alvo de experiências que o deixam capaz de viajar no tempo. O personagem eventualmente escapa, e o ciclo do jogo consiste em ultrapassar vários níveis usando os poderes de viagem no tempo do protagonista, ultrapassando situações que numa determinada altura no tempo podem ser impossíveis, mas que numa outra altura (Seja horas, dias, ou até anos antes/depois) podem ser mais fáceis. (Por exemplo, uma porta que no presente encontra-se fechada, mas no passado estaria aberta).

5 - Indique as fontes de inspiração para chegar à ideia do jogo apresentada no ponto anterior.

A fonte de inspiração principal foi uma pequena sequência de níveis no jogo “Titanfall 2”, onde o protagonista encontra uma luva que lhe permite viajar no tempo para o passado, e tem o objetivo de explorar um prédio abandonado, que no passado era extremamente frequentado. Os níveis consistem em resolver puzzles como os descritos na pergunta anterior, no entanto mistura estes puzzles com “*Storytelling*” ambiental, por exemplo a presença de soldados que guardavam o local no passado, e animais que se refugiaram neste após ser abandonado.

[Link](#) para um Vídeo pelo Criador de conteúdo “Ben Plays Games” que analisa esta sequência do jogo em particular.

6 - Faça a primeira parte do documento de conceito do jogo.

O GCD encontra-se enviado em anexo.

Parte 2

1 - Avalie a ideia do jogo pedindo a opinião a 4 colegas da turma.

Foram pedidas as opiniões de 4 colegas da turma, sendo as suas respostas gravadas num Microsoft Forms online. A realização do questionário foi feita com a minha presença, para responder a quaisquer perguntas que surgissem.

[Questionário utilizado](#) -

GDD - Questionário da parte 2

1. responde a isto pretty pls *

	Discordo Completamente	Discordo	Sem opinião	Concordo	Concordo completamente
O documento explica de forma clara e concisa a visão do jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O conceito apresenta inovações claras e diferencia-se de outros jogos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O jogo é exequível com os recursos previstos (equipa, tempo e tecnologia)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A história, as mecânicas, o estilo visual e o público-alvo combinam perfeitamente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O conceito é entusiasmante, prende a atenção e gera vontade de jogar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Acho que jogaria este jogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Resultados obtidos -

● Discordo Completamente
 ● Discordo
 ● Sem opinião
 ● Concordo
 ● Concordo completamente

O documento explica de forma clara e concisa a visão do jogo

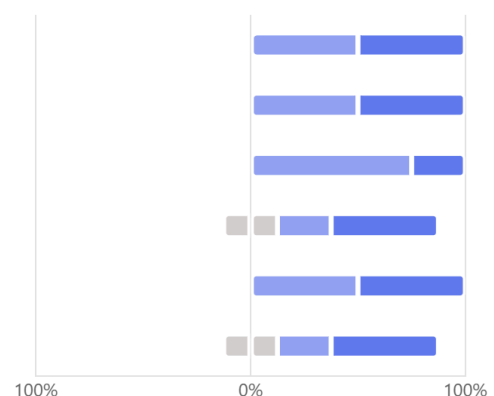
O conceito apresenta inovações claras e diferencia-se de outros jogos

O jogo é exequível com os recursos previstos (equipa, tempo e tecnologia)

A história, as mecânicas, o estilo visual e o público-alvo combinam perfeitamente

O conceito é entusiasmante, prende a atenção e gera vontade de jogar

Acho que jogaria este jogo



2 - Faça uma análise aos resultados obtidos e melhore a ideia do jogo de acordo com a opinião dos colegas.

Embora a amostra ser extremamente reduzida, analisando os resultados obtidos, conseguimos tirar determinadas conclusões:

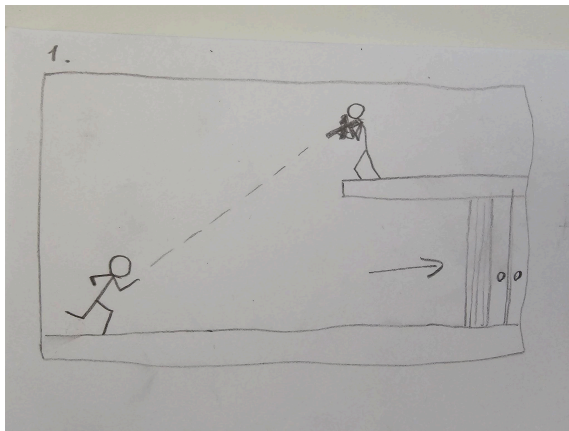
1. 3 pessoas “concordam” que o jogo será exequível com os recursos previstos. Esta conclusão não seria uma conclusão negativa, se analisada de forma isolada, no entanto, comparando a resposta desta pergunta com as outras, que tendem para a opção “concordo completamente”, é possível determinar um certo grau de desconfiança na execução deste jogo.
2. Durante a execução do questionário, foi posto em questão várias vezes o estilo visual do jogo, provavelmente a razão pelas respostas menos favoráveis na questão 3.
3. Nem todas as pessoas interrogadas jogariam o jogo.

Quanto ao ponto 1, acreditamos que as dúvidas quanto à execução do jogo partem do facto deste apresentar uma mecânica complexa como foco de gameplay, a viagem no tempo. Embora estas dúvidas sejam válidas, acredito que a execução do jogo continue a ser possível, embora trabalhosa, devido à originalidade desta mecânica e do pouco material produzido para ela.

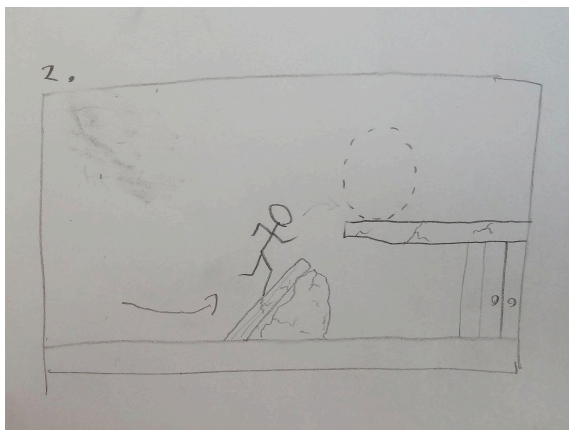
Em relação ao ponto 2, o estilo visual do jogo continua sob deliberação, no entanto, serão tomados passos para que este se torne mais concreto, e seja bem apresentado no GCD.

Por último, acredito que o ponto 3 pode ser explicado devido a 2 fatores: As pessoas entrevistadas não são o verdadeiro foco do jogo e este ainda não se encontra realizado o suficiente para excitar a curiosidade dos entrevistados. Sendo necessário por isso tornar o GCD mais apelativo, e o jogo mais realizado.

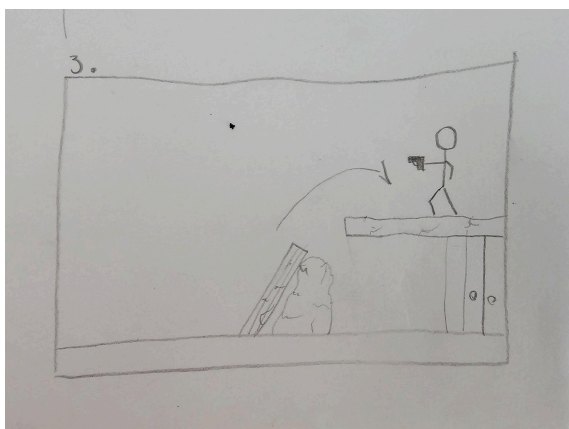
3 - Faça storyboards que ajudem a perceber melhor os ecrãs do jogo e a dinâmica.



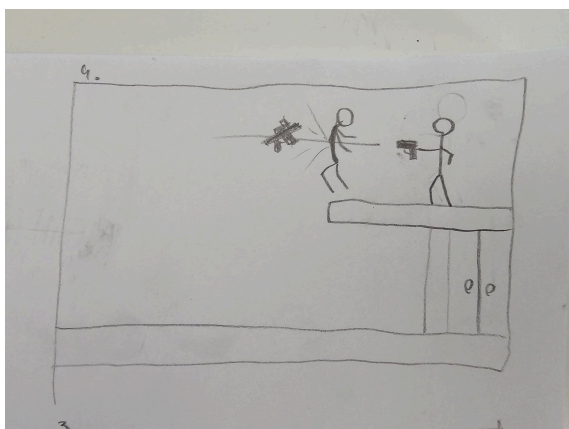
No primeiro painel, o protagonista encontra-se no passado a precisar de avançar pela porta que se encontra à sua frente (sinalizada por uma seta). No entanto, é surpreendido por um inimigo que dispara sobre ele.



No segundo painel, o protagonista avança no tempo para o presente, evitando o inimigo que disparava sobre ele, este escala os destroços que se encontram à sua frente e sobe para a plataforma onde o inimigo antes se encontrava. (Sinalizado por uma nuvem pontilhada onde o inimigo antes estava)



No terceiro painel, o protagonista posiciona-se atrás de onde o inimigo antes estava, e prepara-se para disparar.



No quarto painel, o protagonista volta atrás no tempo para o momento quando havia desaparecido, apanhando o inimigo de costas, e disparando sobre este, eliminando-o facilmente.