



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

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.

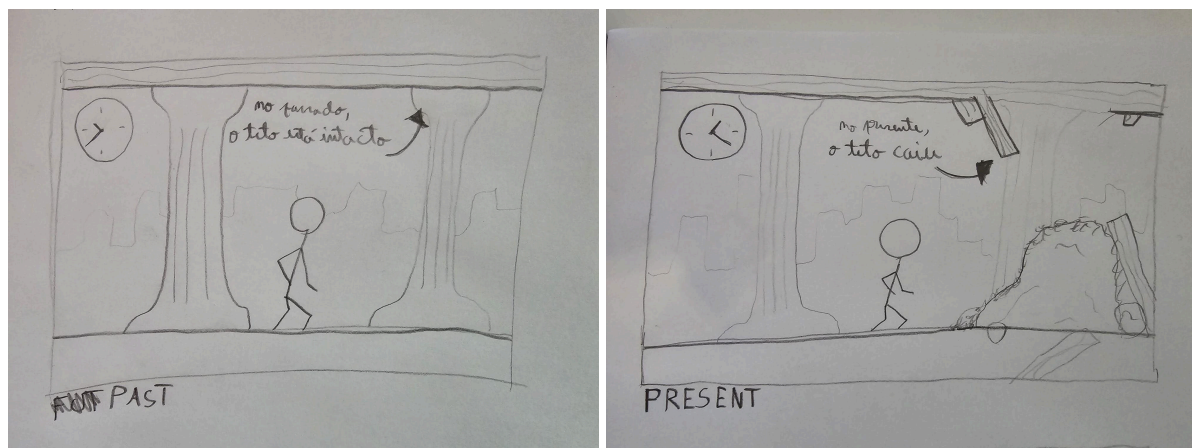
Timeless

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 casual 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.