

- Dreads Of Your Imagination
11/01/16



face your fears

Índice

1. Executive Summary.....	2
2. Game Overview.....	3
2.1 High Concept.....	3
2.2 Género.....	3
2.3 Hooks.....	3
2.4 Gampelay Highlights.....	4
2.5 Art, Story, Audio Highlight	5
2.6 Hardware.....	5
3 Detalhes da Produção.....	6
3.1 Estado Atual.....	6
3.2 Equipa de Desenvolvimento.....	6
3.3 Orçamento.....	7
3.4 Prazos.....	8
4 Concorrência.....	9
5 Mundo de Jogo.....	10
5.1 Contexto.....	10
5.2 Objetivo.....	10
5.3 Personagens.....	10

Executive Summary

- **Jogo de plataformas single-player** no qual o jogador explora o mundo da imaginação **enfrentando os medos da personagem principal**.
- Mecânicas diferentes do comum em que o jogador pode **transformar os inimigos em objetos que ajudam**. Esta mecânica faz com que o jogador precise de explorar as possíveis transformações e cria motivação adicional para os jogadores.
- **Duas personagens jogáveis** que o jogador tem de alternar para seguir no nível. Cada personagem tem funções diferentes no nível e poderes diferentes para ajudar na resolução de puzzles.
- Os jogadores terão de **explorar as diferentes transformações** para conseguir os diferentes poderes e/ou objetos que vão ajudar a resolver os puzzles propostos.
- O resultado das transformações depende do inimigo que se está a transformar. Nem todos os inimigos são transformáveis.
- O jogo desenrola-se com a ajuda de uma forte componente de história, essencial ao entendimento e desenrolar do jogo.
- Puzzles variados no que toca a dificuldade e divertidos que precisam de criatividade e pensar um pouco antes de jogar.
- Exploração de diferentes cenários imaginativos que representam o tom do nível.
- Forte ênfase no tema dos medos de infância, medo do escuro entre outros.

Game Overview

High Concept

Era apenas mais um dia normal na vida de Tommy, tal como as outras crianças ele brinca, ri mas também tem medos. Mas o dia chegou em que tudo vai mudar. Entra na imaginação de Tommy onde com a ajuda do seu cão de peluche, Haze, que ganha vida neste mundo por descobrir.

Mas cuidado! Nem tudo será fácil, no entanto o Haze irá te ensinar sobre uma força que só alguns possuem, manipula a forma de alguns monstros que assombram a mente do Tommy e transforma em poderes e itens que irás precisar nesta emocionante jornada.

Género

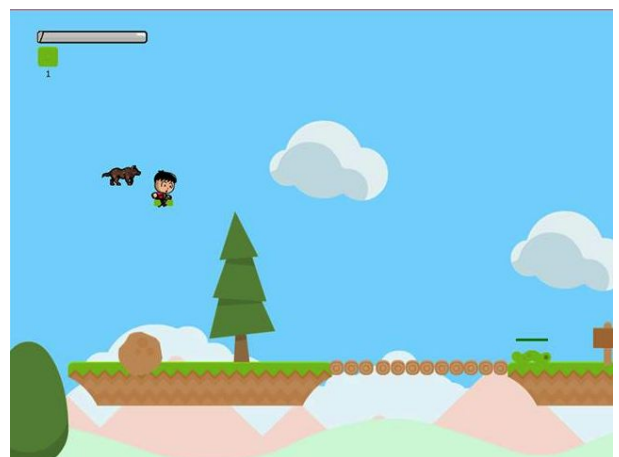
Um jogo de plataformas com elementos de ação-aventura e fortemente story-driven. Jogado na perspectiva side scroller 2D, com diferentes inimigos para transformar. Pode ser jogado de forma calma para apreciar cada nível e essencialmente a história do jogo.

Hooks

- **Transformar os inimigos** em objetos e/ou poderes que são úteis permite haver algum processo de pensamento quando se está a resolver os puzzles.
- **Tema dos medos é fortemente enfatizado** no jogo. Tanto que o jogador às vezes é influenciado a não tomar algumas decisões devido a algumas inseguranças (medo do escuro, falta de visibilidade).
- **Forte ênfase no progresso da história e no crescimento da personagem** em três fases da sua vida.

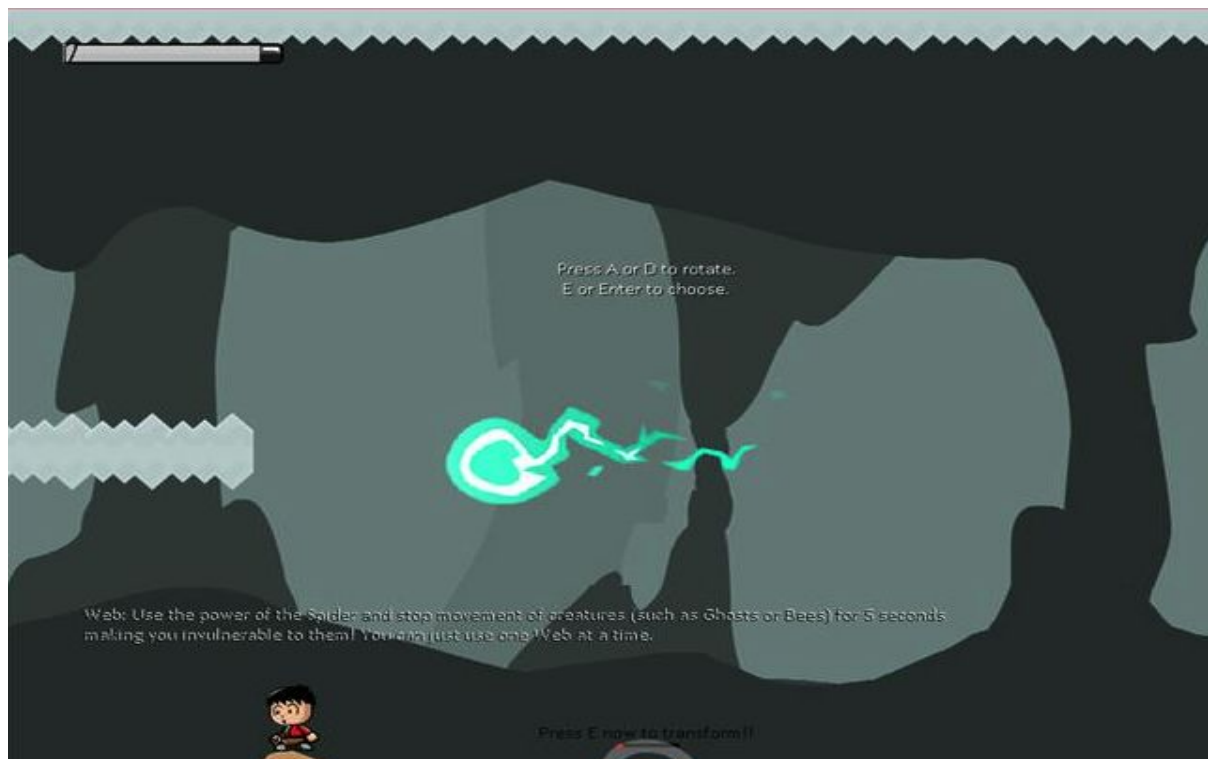
Gameplay Highlights

- **Transforma os teus inimigos em objetos ou poderes úteis** quando eles têm pouca vida.
- **Duas personagens jogáveis** para resolver puzzles com as suas características únicas.
- **O crescimento da personagem reflete-se** na dificuldade do nível, existe **progressão**.
- Luta contra **inimigos transformáveis e não transformáveis** e evita **inimigos indestrutíveis**.
- No entanto a **Imaginação** é forte contigo e por isso **usa os poderes que consegues para ultrapassar os inimigos indestrutíveis**
- **Os poderes são diversos**, salta mais, corre mais, torna-te pequeno, entre muitos outros.
- **Combina estes poderes** que irás obter e atreve-te a resolver desde os puzzles mais fáceis até alguns mais complexos.



Art, Story, Audio Highlight

- Uma história rica e estruturada que, acompanhada de música de acordo com o tema, ajuda a dar mais significado ao jogo.
- Uma componente artística ainda em desenvolvimento mas que pretende ser um dos pontos altos do jogo.



Hardware

Plataformas alvo serão o PC, o Mac e consolas visto que este é um jogo de plataformas que muitas pessoas com sistemas diferentes podem aproveitar.

Detalhes da Produção

Estado Atual

Protótipo funcional com três níveis que dão a experiência da ideia do jogo com princípio meio e fim. Inclui:

- **Seis** transformações diferentes para a resolução dos puzzles.
- **Duas bossfights** desafiantes nas quais tem de se usar os conhecimentos aprendidos no decorrer dos níveis bem como intuição.
- **História com princípio meio e fim.**
- Duas **personagens jogáveis** ao mesmo tempo que são o cão e o rapaz.

Equipa de Desenvolvimento

João Pereira - Game Developer

Jogador hardcore que gosta de todos os tipos de Action-RPG's e jogos de plataformas. Licenciado em Engenharia Informática e de Computadores no Instituto Superior Técnico e a terminar o mestrado na mesma universidade. Andou no Liceu Frances: Lycée Français Charles Lepierre e planeia fazer Erasmus em França. Pratica natação e karaté e está ansioso para desenvolver todos os tipos de jogos.

Miguel Pólvora - Game Developer

Desde novo que surgiu o interesse pelo jogos e vontade em criá-los. Licenciado em Engenharia Informática e de Computadores no Instituto Superior Técnico e actualmente no Mestrado focado em Jogos e Sistemas Inteligentes. Indie Game Developer nos tempos livres onde tem explorado várias ferramentas e aumentado o seu conhecimento na área. Planeia na tese conseguir através dos jogos reabilitar pessoas com necessidades especiais como autistas, doentes com Alzheimer e deficiências motoras.

André Lima - User Experience

Jogador ávido de consolas que gosta de todos os jogos que ofereçam uma boa história. Fan de tudo o que é entretenimento e do quão isso é importante para a vida das pessoas procura continuar o trabalho em jogos que marquem e ofereçam pessoas boas experiências que elas se possam lembrar. Licenciado em Engenharia Informática e de Computadores no Instituto Superior Técnico com paixão por não só videojogos mas jogos de tabuleiro e de cartas também. Acha equilibrar um jogo uma arte e sente que tem alguma cultura geral no meio dos jogos que pode ser uma mais valia ao conceituar um jogo.

Orçamento

	Mensal	Anual (12meses)
André Lima - User Experience	1.000€	12.000€
João Pereira - Game Developer, Narrative	1.250€	15.000€
Miguel Pólvora - Game Developer, Team Leader	1.500€	18.000€
Marketing e Publicidade		4.000€
Outsource de Arte e Som		3.000€
Hardware para teste (consolas)		800€
Total		52.800€

Prazos

Meta	Estimativa
Remake de Arte e Som	Primeiro trimestre de 2016
Edição de personagem	Primeiro trimestre de 2016
Aumento do jogo e níveis	Segundo trimestre de 2016
Novos poderes e transformações e medos.	Segundo trimestre de 2106
Skill-tree	Terceiro trimestre de 2016
Dinamizar puzzles de forma a serem pouco lineares, existindo mais que uma solução consoante poderes escolhidos até ao momento.	Terceiro trimestre de 2016
Interligar, emoções da personagem e com isso alterar o ambiente à volta dela.	Terceiro trimestre de 2016
Alpha testing	Terceiro trimestre de 2016
Beta testing	Quarto trimestre de 2016
Marketing	Quarto trimestre de 2016

Lançamento: Natal de 2016

Concorrência

Hoje em dia os jogos que se assemelham mais ao nosso jogo são **Ori and the Blind Forest** e o **Never Alone**. Esses jogos são concorrência existente pois a jogabilidade de plataformas é parecida e ambos têm elementos que o nosso jogo também possui.

O jogo Ori and the Blind Forest é um jogo independente que foi publicado pela Microsoft em 2015. Nesse jogo o jogador controla Ori um espírito guardião branco que tem a habilidade de saltar em paredes, os jogadores juntam-se a um espírito chamado Sein que pode disparar chamas de espírito. O Sein é a luz e os olhos da árvore espírito da floresta. Para avançar no jogo os jogadores têm de se mover entre plataformas e resolver puzzles. O ritmo de jogo e o gênero de puzzles de plataformas são ao mesmo estilo dos do nosso jogo. A arte de Ori e as cores são do gênero da arte e das cores de como queremos para o jogo final.

O jogo Never Alone é um jogo da Upper One Games publicado pela E-Line Media em 2014. Nesse jogo o jogador pode alternar o controlo entre Nuna, uma rapariga Iñupiaq, e a sua raposa do ártico. Neste jogo os jogadores têm de gerir e alternar corretamente o controlo entre as duas personagens tal como em alguns puzzles do nosso jogo. O ritmo de jogo, o uso de um companheiro que se pode controlar e o gênero puzzle de plataformas do Never Alone são os mesmos do nosso jogo.

No entanto nenhum dos dois jogos possui uma mecânica de transformar ou usar os inimigos como poderes ou itens chave para resolver os seus puzzles, coisa que é a mecânica fundamental do nosso jogo e que causa uma diferença abismal na jogabilidade. Tanto quanto sabemos mais nenhum jogo usa a mesma mecânica de transformação da mesma maneira que nós.



Mundo de Jogo

Contexto

Thomas Wilson Smith é inicialmente um criança de 7 anos, e como muitas outras crianças ele tem medos e receios. Existem 2 mundos no nosso jogo:

- A vida real, onde decorrem as cutscenes.
- O mundo dos sonhos de Tommy, o mundo da imaginação dele, onde decorrem os níveis.

Ao longo das diversas fases de crescimento do rapaz, vamos assistindo a convivência do menino com os pais e às diversas aventuras com o seu fiel companheiro Haze no mundo dos sonhos, enfrentando e ultrapassando os mais diversos medos de Tommy.

Objetivo

Crescer com a personagem principal de modo a enfrentar os medos que o prendem. Sempre que temos de enfrentar um medo um desafio acontece e esta é a representação da personagem principal no seu imaginário a enfrentar o medo. Resolvendo puzzles o jogador tem de avançar no imaginário da personagem principal ao fim de enfrentar as encarnações dos seus medos.

Personagens

Tommy

Tommy é a personagem principal do nosso jogo, ele começa como um rapazinho de sete anos que tem muitos medos e não recebe atenção suficiente dos pais para brincarem com ele. Sempre que chega a altura de enfrentar um medo Tommy entra na sua imaginação e tem de enfrentar uma encarnação desse medo que tem de ser superado. Na primeira etapa do jogo Tommy tem sete anos, na segunda tem doze anos e na terceira tem dezoito anos.

Haze

Originalmente o cão de peluche de Tommy, Haze ganha vida na imaginação de Tommy e guia-o por algumas partes do jogo. Quando o Tommy está com medo

Haze funciona como um guia e um amigo para todas as horas mas também como um mentor do pequeno Tommy e companheiro quando ele é mais velho.

Tenebris

Tenebris é a encarnação do medo do escuro de Tommy. Ele existe no imaginário do rapaz e tem todas as características negras e sombrias e más que o fazem ser o medo do escuro. Ele é o vilão principal da nossa história acompanhando Tommy mesmo depois dele ter perdido o medo do escuro. Depois de Tommy perder esse medo Tenebris quer se vingar dele e fazê-lo sofrer.

Dark Tommy

Dark Tommy é o vilão que aparece a meio da história e é o mistério até ao final. Ele é na verdade a encarnação do medo de Tommy se tornar um adulto aborrecido e chato como todos os adultos que Tommy conhece, que não são divertidos, não têm paciência para as crianças e esqueceram-se de como viver. Ele também é a encarnação de todos os sentimentos negros de Tommy e é um vilão que ajuda Tenebris a obter a sua vingança.