

Todos temos os nossos medos... mas temos de enfrentá-los! Com a ajuda da imaginação vais viver uma aventura inesquecível!

Features

- O jogo desenvolve-se num cenário com uma **concept art 2D minimalista**, ao estilo **plataforma com perspectiva side scroller**. Os cenários irão ser maioritariamente num mundo imaginário onde tudo pode acontecer.
- O jogo, além de **cenários**, terá **cutscenes** num **formato de BD estilizado** que ajudarão a **explicar e desenvolver a história** e as **personagens**.
- O jogo desenrola-se ao longo da **vida de uma pessoa**, passando pela **infância**, **início da adolescência** até se tornar um **jovem adulto**. Cada uma destas fases irão representar **medos entre outros desafio de acordo com a história** e a dificuldade do jogo irá aumentando com o desenrolar do mesmo.
- A personagem terá a ajuda de um **companion**, um **cão**, que a irá ajudar ao longo do jogo.
- O poder da personagem consiste em **transformar os inimigos em objetos/poderes** que necessita, sejam eles espadas, martelos, arcos, escudos, caixas, pontes, escadas, *gliders* entre muitos outros.
- O **tipo de inimigo define propriedades do objecto**. Ou seja um inimigo que seja uma aranha faz a espada ser feita de teias por exemplo que trará vantagens em certas situações.
- Para além deste foco de mecânicas de transformação de inimigos também haverá um grande foco na **história do jogo**.

Player Motivation

O jogador deve progredir ao longo dos vários cenários para ajudar a personagem a ultrapassar os medos. A dimensão divertida e diferente das mecânicas, motiva o jogador a tentar colecionar o máximo de tipos de transformações tendo que pensar um pouco para resolver os seus desafios.

Género

Plataforma, aventura, puzzle, ação.

Target Customer

Pessoas a partir dos 10 anos podem jogar o jogo, cada pessoa de cada idade vai ver o jogo de forma diferente e o objetivo é que seja um jogo para todas as idades.

Competição

Rayman Origins, Limbo, Never Alone, Trine, Ori and The blind forest, Gianna Sisters.

Target Hardware

Multi-plataforma: PC, consolas.

Unique Selling Points

Não existe uma única forma de superar os desafios, as várias transformações permitem que haja alguma variedade em termos de jogabilidade. Um jogo divertido com elementos ricos e vibrantes, apoiado por uma história que nos fará recordar a importância da nossa infância e que devemos enfrentar os nossos medos. Um jogo inteligente que apela à criatividade para ajudar a solucionar problemas.

Design Goals

Desafiante: nem sempre o caminho a fazer será o mais óbvio, combina transformações para resolver puzzles durante a jornada da personagem.

Story-Driven: o jogador poderá explorar a história permitindo criar uma ligação forte com as personagens que o fará viver grandes emoções.

Vibrante: um cenário rico, onde o jogador terá de muitas vezes pensar rapidamente que transformação deve usar.

TEAM

70572 - André Lima - andre.carrasqueira.lima@gmail.com (IST)

74143 - Miguel Pólvora - miguelmpt@gmail.com (IST)

75621 - João Pedro Pereira - joao.pedro.pereira1@gmail.com (IST)

M7317 - Iran Barbosa - iranbarbosa@live.com (UBI)

M7459 - Ruben Macedo - rubenmacedo@me.com (UBI)

M7388 Alexandra Silva - xana.avlis@gmail.com (UBI)

M7312 - Bruno Lima - bruargenta@gmail.com (UBI)



ANEXO REFERENTE À REUNIÃO

A reunião realizada no dia 16/11/2015, permitiu atribuir a cada um uma função, assim como o conceito geral do jogo. Decidiu-se então as seguintes funções:

Miguel Pólvora e João Pedro Pereira - **Game Developers**

André Lima - **User Experience**

Alexandra Silva e Iran Barbosa - **Concept Artists**

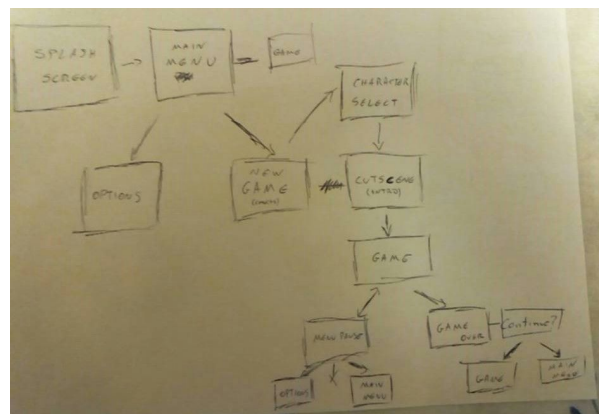
Ruben Macedo - **Game Designer**

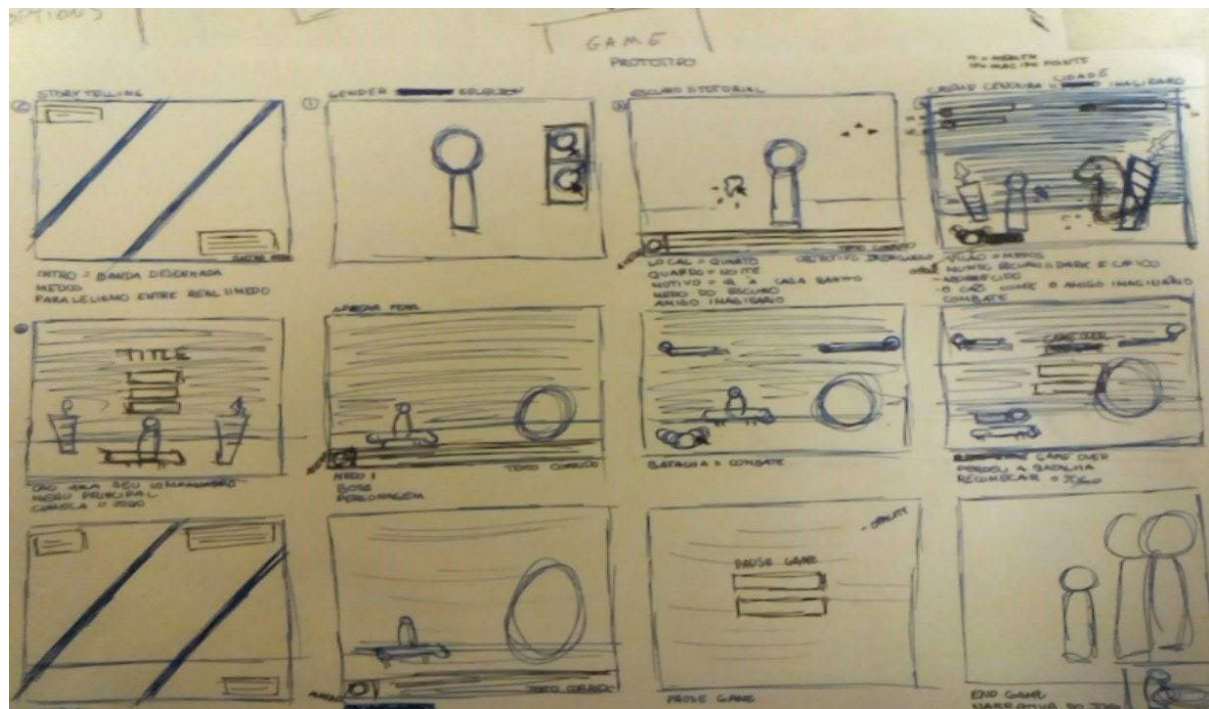
Bruno Lima - **Product Manager**

Começamos então por concordar numa ideia base de um jogo onde o jogador podia de uma forma livre converter inimigos em objetos. Com base nisto foi feita individualmente uma proposta de solução onde cada um pensou em como se poderia desenvolver um jogo com o conceito de transformação.

Após um processo de avaliação por parte de todos ficou decidida a ideia da história ser sobre uma criança que enfrenta os medos próprios da idade com a ajuda da imaginação e de um cão. Para além da fase da infância iremos explorar também os medos nas fases de adolescência e de jovem adulto.

Foi realizada uma **User Story** que apresentamos de seguida :





Após reunião continuámos a explorar a ideia remotamente com reuniões onde até à data foram feitas algumas **Concept Arts** da criança, adolescente, jovem adulto, cão, pai e mãe. Também já começou a ser feito um guião para a Narrativa onde apresentamos um excerto de seguida. Em termos de Game Development já demos início ao movimento da personagem e algumas das mecânicas que gostaríamos que fossem feitas.

Excertos da Narrativa :

Início da **narrativa** :

" [...] EXT. JARDIM - FINAL DO DIA, INVERNO, DATA DESCONHECIDA

É um jardim pequeno relvado à frente da casa. A casa é branca de primeiro andar, com uma porta de entrada de madeira e duas janelas no r/chão e tres janelas no primeiro andar. Está a escurecer. LITTLE JOHN, criança na faixa etária dos 7, robusta e morena. Cabelo encaracolado castanho, de olhos grandes e castanhos. Divertido, bondoso e medroso. MOTHER, médica, na faixa etária dos 30. Estrutura baixa, magra e morena. Cabelo encaracolado loiro, de olhos pequenos e cinzentos. Preocupada, trabalhadora e conservadora. LITTLE JOHN está no jardim sentado a brincar com uns paus.

MOTHER : LITTLE JOHN, vem para casa agora! Já te disse que não te quero na rua até tão tarde.

LITTLE JOHN levanta-se e continua a brincar com paus como se fossem dois soldados um contra o outro, enquanto se dirige para a porta.

MOTHER : LITTLE JOHN, rápido! Larga isso e vai lavar as mãos agora, que mania a tua de pegares nessas coisas. [...]"

Exemplo de **gameplay** :

"[...] o jogador, percorre o screen com as setas, sobe as plataformas até encontrar o primeiro obstáculo. O primeiro obstáculo é uma aranha. Aparece o diálogo.

NUVEM : Não tenhas medo, ela não chega a ti. Usa a tua imaginação para a transformar.

LITTLE JOHN : Pensa, e escolhe. E depois lança a tua magia.

O jogador pode escolher entre arco de flechas or apanha mosquitos gigantes or algodão doce. Após a escolha, o jogador lança a magia através do botão esquerdo do rato ao clicar no inimigo. IF o jogador escolhe arco de flechas. LITTLE JOHN transforma a ARANHA em arco de flechas e aparece na sua bolha de inventário. [...]"