

Ideia sobre o tema:

Vida “dupla” - um homem, de 34 anos, está preso ao seu trabalho numa estação espacial rumo à uma nova esperança de colonizar um planeta. As condições são terríveis pois a nave sofreu avarias durante a viagem e os tripulantes vivem vidas miseráveis com uma esperança mínima de chegarem a algum lugar. Porém, todos os tripulantes podem participar do programa “durma e sonhe”, onde uma realidade é criada para eles sonharem com várias coisas para se distraírem, além de dormir bem. Uma pílula de criatividade é dada a todos, para que eles possam ter sonhos diferentes e deslumbrantes, sempre diferindo um do outro. O protagonista, no entanto, sempre tem o mesmo sonho, então não toma suas pílulas, sem contar a ninguém esse fato. No sonho ele toca piano para uma plateia. “Lá ela sempre pode me ouvir”. Ele sempre é aplaudido. Ele vai para uma lanchonete da hora e escolhe colocar purê ou não no cachorro quente. E conforme os sonhos são sonhados, ele progride na história, e conhece uma mulher, por quem vai tendo interesse. Mas de vez em quando o sonho é bruscamente interrompido, tendo ele que voltar a realidade da nave.

Ele é um homem de meia idade que trabalha minerando pedaços enormes de minério estranho, que alimenta o motor da nave. Todos agora fazem isso, pois é a única esperança de saírem dali com vida. Mas que vida?

No sonho, após o piano da noite, ele marca de jogar vôlei com sua “namorada” no outro dia na praia. Outro dia eles estão num museu vendo obras famosas. Noutro dia eles tentam pilotar um avião. “Lá ela sempre pode me ouvir”.

No fim da história, Charles tem que decidir entre ficar na nave ou tentar a vida num novo planeta. A nave finalmente chega em algum lugar e todos devem abandonar as coisas para sair nas naves de fuga. Porém, não é possível continuar o programa “durma e sonhe” lá. Tudo deve ser deixado para trás. E aqui o jogador deve fazer a escolha final.

Roxo - ações que o jogador pode realizar/interagir com o jogo

MECÂNICAS

- movimentação: o personagem se movem em side scrolling, apenas para os lados do ambiente
- interação: o jogador pode interagir pressionando “espaço”
- tocar: no piano é possível apertar qualquer tecla para “tocar” o piano. Caso pare, o piano para
- escolha: é possível interagir sempre com o “espaço”, para facilitar a identidade com os comandos, se utilizando de condicionamento operante
- movimentação vôlei: movimentação com setinhas

MINI-JOGOS

- mineração: o jogador clica num minério para quebrá-lo em parte frágeis. O jogador deve entregar uma certa quantidade de minério. Não há possibilidade de perda, mas ele fica ocupado enquanto não entregar

- piano: o jogador aperta teclas no teclado e o piano é tocado. Sem possibilidade de perda
- vôlei: o jogador “cabeceia” a bola para jogar com o adversário. Caso ganhe, recebe um título, caso perca não recebe nada
- café: o jogador pode escolher entre dogão com purê ou sem, sabendo da sugestão da garota, apenas para ter interação diferente com ela. Sem possibilidade de perda
- museu: o jogador pode escolher entre as pinturas que quer ver. Sem possibilidade de perda
- avião: o jogador controla um avião que muda de direção com o vento, indo para cima e para baixo. Conseguindo ou não, o jogador acorda com um susto por pilotar o avião.
- CONSIDERAR: mudar o caminho para a carvoaria, onde o personagem passa por plataformas até chegar lá

OBJETIVOS

- Passar das fases e interagir com as coisas, como se fosse uma novel. Não há possibilidade de perder

AMBIENTES

- quarto do personagem: fica dentro da nave
- sala de mineração: ao sair do quarto essa sala é a primeira, onde o jogador pode se dirigir até um minério, interagir com ele e iniciar o minigame de mineração
- mineração: um minério é colocado no centro e o jogador deve clicar em suas impurezas
- palco: o personagem fica no centro, junto de um piano com uma plateia embaixo na tela
- lanchonete: uma lanchonete no meio da rua onde o personagem come um dogão e conhece a moça que lhe viu tocar outro dia
- praia: uma praia, com o mar no fundo e uma rede no centro e os personagens jogando vôlei
- avião: um céu, onde só um avião existe e as nuvens ficam passando
- museu: um lugar onde várias obras de artes ficam expostas para o jogador poder olhar

ARTE

O visual terá um entorno preto que vai “comendo” as coisas que estão longe. Quando for se aproximando, as coisas aparecem. No sonho será do mesmo jeito

Para o efeito, pode-se fazer partículas pretas por cima de tudo que vão dando um efeito de “comer” as bordas do que não aparece