

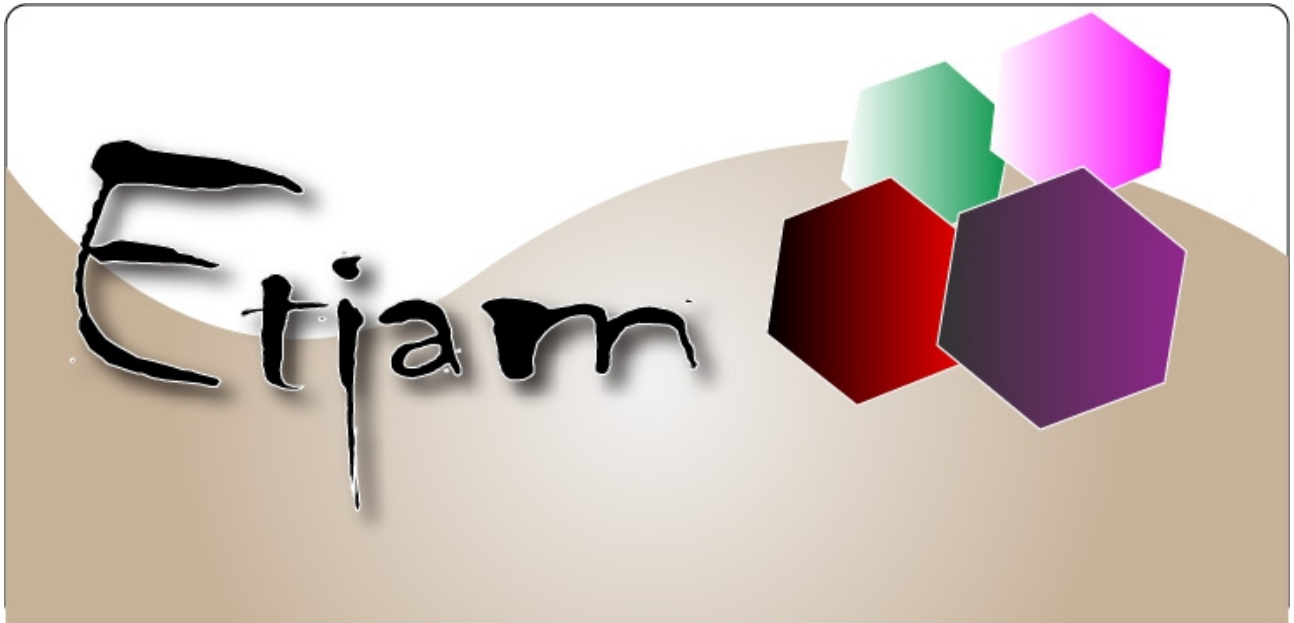
GGJ14

Tema:

"We don't see things as they are, we see them as we are."

"Nós não vemos as coisas como elas são, nós as vemos como nós somos."

Immanuel Kant (1724-1804), filósofo alemão.



Titulo: Etiam

(Etiam, significa Personalidades em Latin).

É um jogo onde um robo será o jogador e outro robo será o checkpoint, onde terá quatro botões de opção para precionar, o robo jogador será controlador por um celular e poderá ir direto ao checkpoint ou passar pelas quests para tentar adivinhar que é o botão correto que deve ser pressionado.

O jogo terá inicialmente quatro fases, que serão os turnos.

(Etiam means Personalities in Latin).

Its a game where a robot will be the player and another robot will be the checkpoint, the checkpoint will have buttons for the player robot push, but only one of four buttons is the correct só the player will have 25% of chance to chose te correct one but the map of the game will have 4 quests where the player will recive hints to chose the correct button

História do Jogo:

Trisha uma garota com seus 20 anos, problemática com 4 personalidades diferentes. Em uma realidade não muito diferente da nossa, em uma cidade grande uma menina solitária e perdida em seus pensamentos vivia em sua rotina.

Nada parecia fora do normal até Trisha se sentir cada vez mais sozinha e sem esperanças na sua vida, sem o apoio de sua família e muito menos dos amigos que ela nunca chegou a conhecer, além de suas próprias personalidades.

Trisha tinha dentro de si mesma um conflito psicológico, que nem ela e nenhuma outra pessoa jamais conseguiram explicar o que seria, mas que a fazia se sentir perdida e sem esperanças.

Em um dia ela se sentia irritada, zangada com tudo e todos a sua volta. Em outro, ela se sentia feliz e otimista sem nenhum motivo relevante.

Hoje nos reunimos aqui para finalmente definir a personalidade de Trisha e assim acabar de uma vez por todas com as suas dúvidas e conflitos psicológicos.

(Trisha Normal - Rosa) - Oi! Sou a Trisha! Prazer em conhecer vocês! O objetivo deste jogo é vocês me conhecerem melhor!

(Trisha Idiota e Boba - Azul) Oi, olá tudo bem? Eu sou a Trisha, Vocês já sabiam, né? Ah! OK! Eu adoro rosa e flores e pôneis e flores e bolinhos de arroz e ... Aonde eu estou mesmo? Me compra bolinhos? Estou com fome! Ah! Eu já disse que amo pôneis?

(Trisha Arrogante / intelectual - Verde) – Oi eu sua WIS! Antes de mais nada quero que fique claro que não tenho objetivo algum em fazer amizade. Acabei perdida aqui, então seja útil, e me ajude, sim?

(Trisha Irritada - Vermelho) OQUE!? É SÉRIO QUE EU VIM PARAR NESTA BOSTA DE LUGAR PRA PERDER MEU TEMPO DIZENDO QUEM SOU EU!

(Trisha, Depressiva "Gótica" – Roxo) Me tire daqui logo antes que eu arranque a sua cabeça inútil e frite seu cérebro e órgãos para os meus cachorros.

Regras do Jogo:

O Jogo é um RPG, onde a personagem Trisha é uma garota problemática com distúrbio de personalidades, onde ela pode assumir 4 personalidades diferentes e você deve adivinhar qual é a personalidade que ela está assumindo agora!

O jogo de RPG tem o mapa aberto e dividido em 4 terrenos, as cores desses terrenos estão dispostas de acordo com as personalidades da personagem, nesses terrenos existem as quests(dicas) para o jogador adivinhe qual é a personalidade atual da personagem. No final do mapa existe o checkpoint que tem 4 botões que representam as 4 personalidades possíveis da personagem. O jogador inicia o jogo quando o checkpoint da play e sorteia aleatoriamente uma das 4 personalidades para a personagem assumir, assim um juiz pega 4 cartas(quests / dicas) e daquela personalidade escolhida pelo checkpoint e colocar nos terrenos. O jogador pode ir diretamente ao checkpoint e clicar em uma das personalidades, (neste momento se utiliza a temática da JAM) ou pode passar pelos terrenos lendo as quests e quando achar que já sabe qual é a personalidade da personagem pode ir ao checkpoint para clicar nela, mas quando terminar de ler as 4 quests(dicas), obrigatoriamente deverá ir ao checkpoint e escolher uma das personalidades.

Quando o jogador clicar em uma das 4 personalidades, caso ele tenha acertado levantará uma bandeira verde, caso ele tenha errado levantará uma bandeira vermelha.

O jogo terá 4 turnos, onde cada turno termina quando o jogador vai até o checkpoint e clica em uma das personalidades.

Equipe:

Marcelo Gasparin (Project Management and Rules of the Game)

Guilherme Braguini (Programmer, Game Designer and Video Editor)

Leonardo Arthur Wojcik (Constructor, Photo and Video)

Vinicius Negreti Souto (Programmer)

Andre Luiz Cordeiro (Constructor)

Rennan Felipe Alves de Chaves (Constructor)

Gabriel Alexandre Lima Santos (Story, Game Designer and Audio)

Renata Grisolli (Artist, Story and Game Designer)

Links:

Apresentação:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mp8t14Qw8Mc>

Explicação:

<https://www.youtube.com/watch?v=ijwiW11fjIA>

Jogo:

http://www.youtube.com/watch?v=R_s3t_Q3kJ0