



OVELHAS ELÉTRICAS

**CONCEITO PRINCIPAL
DO JOGO 2D**

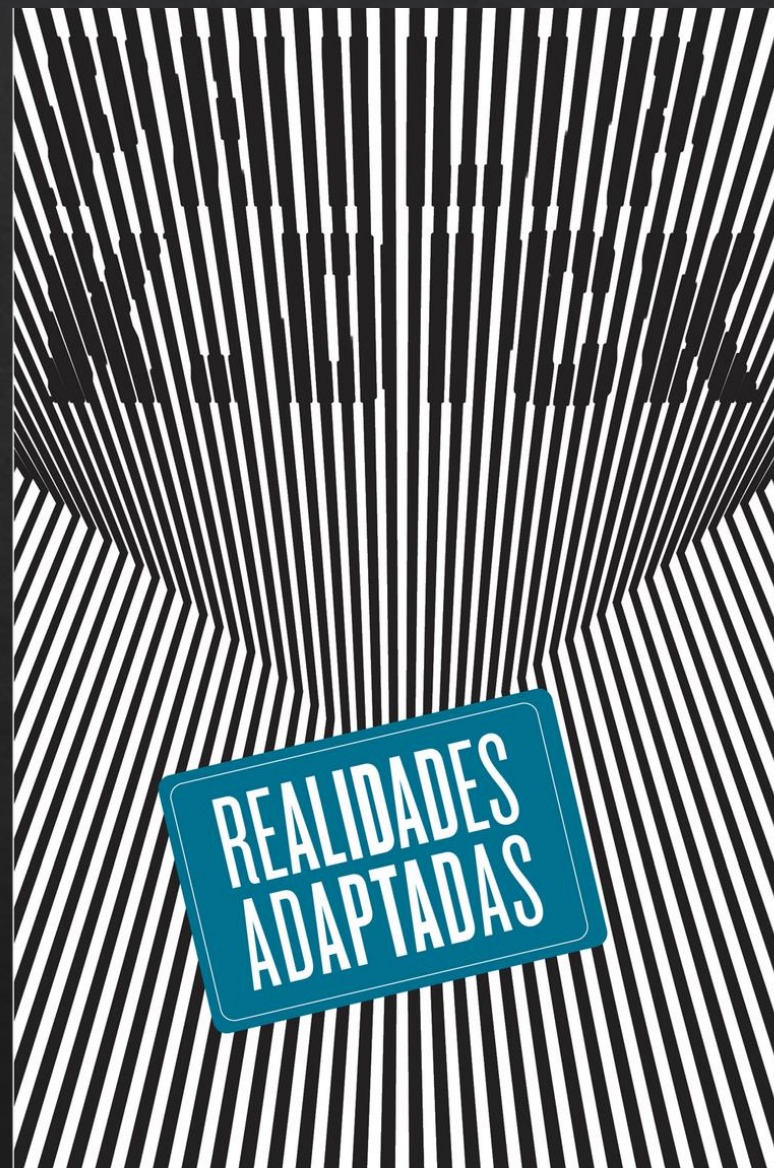
Apresentação do Tema

Tema Principal:

- Design de Games e Ficção Científica;
- Jogo de plataforma 2D, inserido no universo Cyber Punk;

Subtema:

- Realidades Adaptadas, Philip K. Dick;
- *Lembramos você a preço de Atacado;*



Realidades Adaptadas, Philip K. Dick;

Visão Geral do Conto

Ideias Principais:

- Universo futurista com tecnologia avançada;
- Conflito Político;
- Alteração de memórias;
 - Instituição Governamental – Interplan;
 - Instituição Privada – Recordar S.A.;

Obras Inspirada no Conto:

- O Vingador do Futuro (Total Recall);
 - Primeira Versão: 1990, Paul Verhoeven;
 - Segunda Versão: 2012, Len Wiseman;



O Vingador do Futuro, 1990, Paul Verhoeven;

0 Jogo

Características do Jogo:

- Conceito Principal: Abordar a ideia do ser humano desvalorizado em meio ao grande avanço tecnológico;
 - Assim como as máquinas as memórias humanas podem ser formatadas, para prevenir o caos;
- O gênero principal será o Stealth, entretanto haverá a presença de elementos de ação como o combate;
- A narrativa é o foco principal do jogo, ela será orientada pelos puzzles;

Público alvo pretendido:

- Idade 16 – 20;
- O perfil de jogador desejado é o Explorer;
- Chance de atrair jogadores do perfil Killer, devido a presença de combates;

Objetivo:

- Recordar o Passado da Iva;

Diferenciais:

- Abordar o Cyber Punk fora do senso comum, valorizando a filosofia por trás do conceito;

Narrativa e Contexto

Semelhança entre o conto e o jogo:

- O jogo se passa no mesmo universo do conto, portanto há a presença de uma instituição governamental que possui projetos secretos;
- O jogo possui como elemento principal a tecnologia de alteração de memória. Elemento que também está presente no conto

Diferenças entre o conto e o jogo:

- Personagens diferentes;
- Novo elemento narrativo – Substâncias químicas;

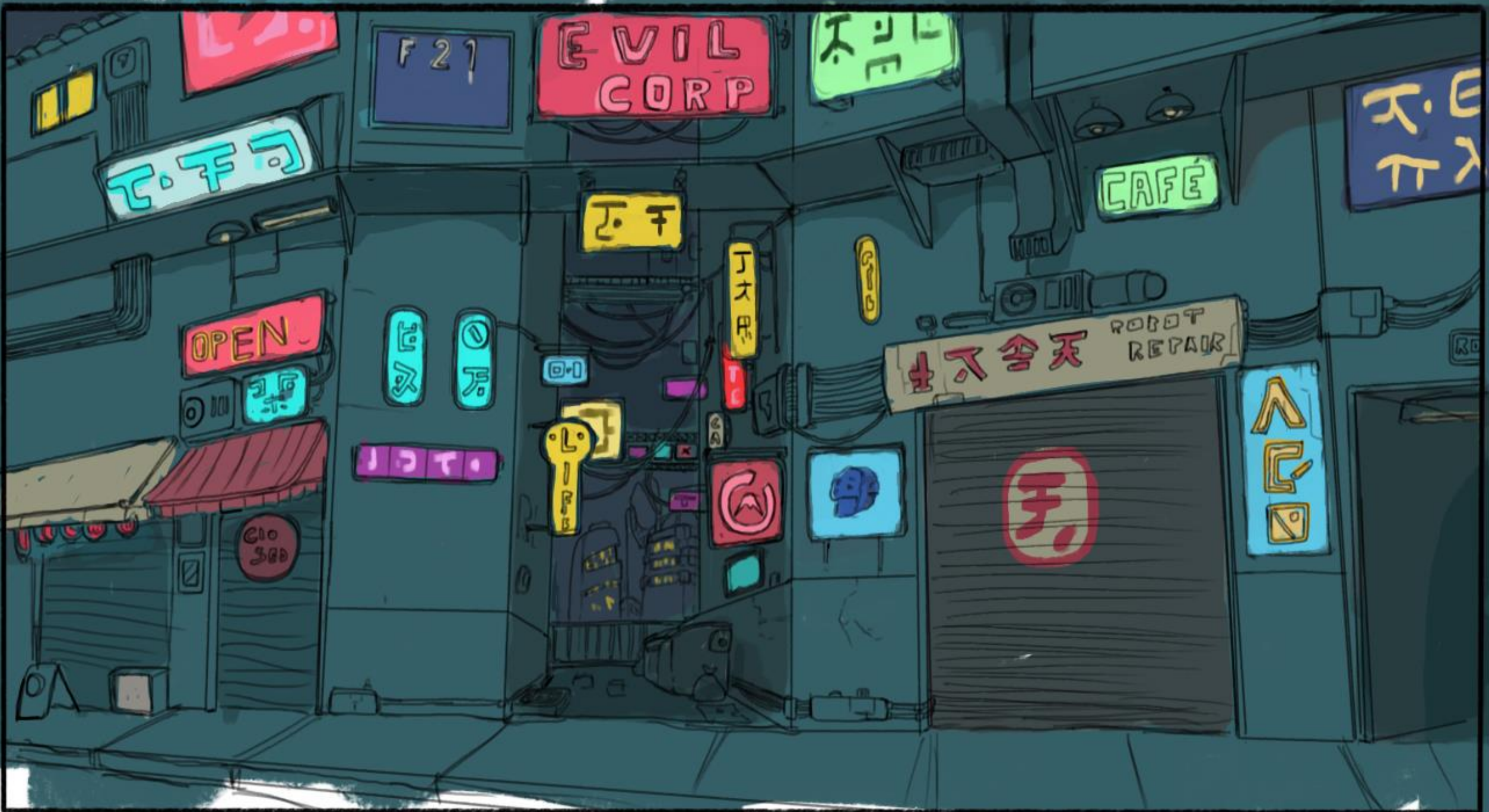
Resumo da Narrativa do Jogo

Protagonista – Iva:

- Jovem moça de 25 anos;
- Trabalha como mecânica e programadora;
- Possui uma boa habilidade física;
- Perda de Memória;
- Usuária de drogas – PURPLE;
- Vive na parte Marginalizada da cidade;

Recordar S.A.:

- Empresa que pertencia à Iva;
- Governo toma a empresa, apaga e modifica as memórias da Iva;
- Iva lembra de algumas memórias e tenta descobrir seu passado;
- A protagonista descobre um projeto secreto do governo e tenta impedi-lo;



F21

EVIL
CORP

天. E
入

天. F
コ

CAFÉ

天. E
入

OPEN

天. F

天. F

天. F

天. F

天. F

天. F

天. F

天. F

天. F

天. F
ROBOT
REPAIR

天. F

天. F

天. F