



ETE FMC



Rede Jesuíta  
de Educação

# 1984 THE GAME

## GRUPO 03:

- Igor Yanko Corrêa Lemes - 17;
- Isabela Moreira Mendes - 18;
- Isadora de Oliveira Rafael - 19;
- João Francisco Torres - 20;
- João Gabriel Silva de Almeida - 22;
- Nicollas Rafael Rufino - 28.

**Turma:** 34DS;

**Gênero:** aventura - sobrevivência;

**Plataforma:** pc;

**Público-alvo:** Pessoas maiores de 12 anos que gostam de jogos de sobrevivência e histórias de futuros distópicos;

**Classificação indicativa:** 12;

**Data:** 14/05/2022.

DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'



# 1984 THE GAME

## SINOPSE

A história se passa semanas depois dos acontecimentos ocorridos no livro "1984 (1949)", em que a protagonista Judy busca por documentos deixados por seu Tio Winston, antes do mesmo ser corrompido e morto pela ideologia governamental, que comprovam a malignidade e manipulação do governo. Ela então precisa se manter camuflada em Oceânia enquanto investiga e inicia uma revolução contra o Grande Irmão, o grande vetor do mal que o governo representa.

## GAMEPLAY

O jogador irá atuar como um rebelde do sistema, logo, terá que fugir do antagonista sem ser pego pelos guardas e, sem ser visto pelas câmeras. O jogador precisa coletar registros e recrutar novos jovens para a causa. O jogo tem 3 fases, com tempo ilimitado. Ao todo, serão 3 mapas de ambiente, 3 rodadas de inimigos- proporcionando 5 horas de gameplay.

DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'

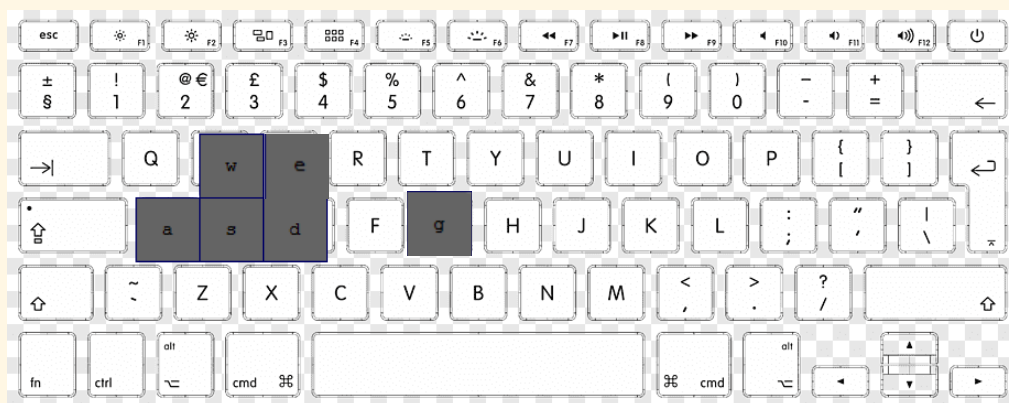
# 1984 THE GAME

## FLUXO DE JOGO

O jogador precisa coletar registros e recrutar jovens para conseguir avançar de fase. Conforme vão sendo recrutados novos integrantes irá crescer "a barra de apoio político". A personagem destrava o acesso às câmeras do Governo, que ajudará a protagonista a passar despercebida e observar os oponentes.

## CONTROLE

- W - pular
- D - andar para frente
- A - andar para trás
- S - abaixar
- E - pegar objetos
- G - interagir



DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'

# 1984 THE GAME

## PERSONAGEM

- **Nome:** Judy Smith;
- **Espécie:** humana;
- **Idade:** 16 anos;
- **Sexo:** feminino;
- **Etnia:** britânica;
- **Profissão:** estudante;
- **Histórico:** Possui uma trajetória exemplar conforme os padrões do governo, até o momento em que se revolta ao descobrir toda a verdade através dos registros de seu tio.
- **Diferencial:** Possui uma opinião própria que não é manipulada pelo governo.
- **Habilidades:** Consegue acessar as câmeras do governo em benefício próprio.
- Não é possível customizar a personagem.
- Não é possível trocar de personagem.

DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'



# 1984 THE GAME

## CONCEITOS DO GAMEPLAY

A personagem sai em busca de informações e rastros sobre o Grande Irmão passando por esconderijos e fugas da Polícia das Ideias, até encontra-lo. No decorrer do jogo, ela precisa desviar dos Thinkpols, e ir para seu esconderijo pegar um dos registros deixados por seu tio, após isso entrar no bar passando a senha de acesso para entrar em um dos locais secretos de seu tio e abrir o computador dele. Por fim, é necessário que ela passe da base do Governo sem ser percebida.

- **Como vencer:** Chegar ao final das fases com os registros e os jovens.
- **Como perder:** Ser pego pelas câmeras ou pelos "Thinkpols" (policiais enviados pelos governamentais).

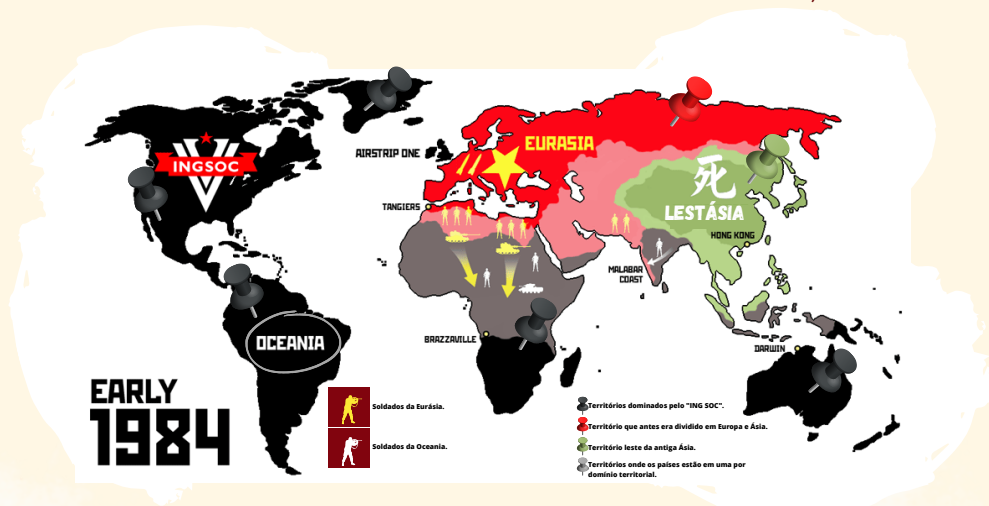
DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'



# 1984 THE GAME

## MUNDO

- **Descrição do mundo em geral:** O planeta é dividido em três continentes: Eurásia, Lestásia e Oceânia. Existem guerras pela dominação mundial, os continentes batalham entre si. A história tem Oceânia como cenário (na fidedigna Londres). A cidade é grande e populosa, possuindo uma ambientação sombria simplista.
- **Lista dos ambientes e descrição:**
  - Casa de campo: Casa em que Winston foi morto. Casa simples no campo.
  - Drink Beer: Bar onde existe um quarto secreto, o qual Winston se escondia.
  - Quarto Secreto: Lugar onde Winston guardava informações no computador sobre o governo, que tem detalhes que Judy precisa.
  - Rua da cidade: Local em que os "Thinkpols" encontram Judy juntamente com seu pai e sua tia.
  - Esconderijo de Judy: Local onde está o cofre que guarda um dos registros de seu tio.
- **Coesão entre fases:** Os ambientes se interligam de acordo com a história, com a Judy passando de local em local para conseguir seus objetivos. Na primeira fase, ela está fugindo e se abriga em seu esconderijo, depois vai até o bar, para encontrar o esconderijo de seu tio, e por fim ela está dentro da base do Governo;



# 1984 THE GAME

## INTERFACE



- **Ponto de vista:** 1ª e 3ª pessoa;
- **Tipo de Gráfico:** 2D;
- **Métrica:**

Altura do personagem- 3px;

Largura do passo- 1px;

Altura do pulo- 1px;

Largura do pulo andando- 2px;

### CLIMA E TIPO DE MÚSICA -

**1ª fase:** Esta é uma fase que acontece durante a noite, logo, o clima é frio, já a música intensifica o ambiente de perseguição.

**2ª fase:** A fase se passa à noite, a música de suspense deixa o jogador ansioso e agonizado.

**3ª fase:** A fase apresenta um ambiente abafado, já que se trata de uma área vigiada e a música demonstra a atmosfera de aventura.

## REQUISITOS DO HARDWARE

**Sistema operacional:** Windows 10 e superiores;

**Memória:** 2 GB RAM;

**Processador:** Pentium g4560;

DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'



# 1984 THE GAME

## MECÂNICA

**Luzes:** usadas para simular margem de visão das câmeras e faz com que a personagem precise desviar de alguma forma delas;

**Passagens:** utilizadas para entrar em ambientes diferentes,

**Alavancas:** usada no cofre, é necessário que a personagem destrave manualmente para pegar o objeto que está dentro dele;

**Escalar:** utilizado na terceira fase para a personagem pular até uma plataforma;

## POWER-UPS



**Ficar invisível:** Objeto - pílula que era utilizada por Winston;

DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'





# 1984 THE GAME

## INIMIGOS

- **Nome:** BIG BROTHER/ pensamentos conservadores e opressores;
- **Espécie/Sexo/Idade/Profissão:** Em suma, composto por homens gananciosos que buscam poder; e com isso, querem manter sua classe social sempre acima dos demais;
- **Etnia:** Britânica;
- **Histórico:** Sistema que entrou em vigor e ao longo dos anos tenta cada vez mais tomar o controle de toda a sociedade.
- **Diferencial:** Vilão oculto, já que não aparece fisicamente e sim pela ideologia da sociedade, e também por meio de imagens nas "teletelas".
- **Habilidades:** Possui controle de todas as câmeras disponíveis.

\*Teletelas = telas em que o Grande Irmão vigia a população.

DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'



# 1984 THE GAME

## CENAS DE CORTE

Apresenta a casa de Winston em chamas, já que devido a sua morte os Thinkpols colocaram fogo para não restar nenhum vestígio dele. Após isso, mostra Winston sendo pego pelas câmeras do Governo e corta para uma imagem de Judy com uma breve explicação dos motivos dela precisar lutar contra o sistema. Depois, é possível identificar a imagem do vilão da história e em seguida a carta deixada por Winston para Judy. As cenas apresentadas no início, tem o objetivo de explicar ao jogador uma prévia do jogo;

## NPCS

Thinkpols (Polícia do pensamento), aparecem na primeira e última fase;

Júlia: Tia de Judy, aparece na primeira fase;

George: Pai de Judy, aparece na primeira fase;

## DESTRAVÁVEIS E BÔNUS

Não há nenhum tipo de destraváveis ou bônus;

## LICENÇAS

Direito à imagem - utilizada a imagem da atriz Larissa Manoela;

Direito à imagem - imagens retiradas da plataforma Google;

Direitos autorais - baseado na obra 1984 de George Orwell;

## CONCORRENTES

- BioShock

DOCUMENTO - '10 PÁGINAS'