

Proposta de Jogo — Exemplo

Exemplo elaborado conforme o template oficial GameLab-UERJ 2026.

Título de exemplo: Crash Bandicoot.

1. Elementos Básicos

Título do Projeto

Crash Bandicoot

Premissa (High Concept)

Um jogo de plataforma 3D em que o jogador controla Crash, um marsupial geneticamente modificado, em missões para frustrar os planos do Dr. Neo Cortex.

Motivação do Jogador

O jogador é motivado a superar obstáculos, derrotar inimigos e coletar frutas Wumpa, avançando por ilhas e fases cada vez mais desafiadoras.

Diferenciais de Venda

Combinação de ação e humor; jogabilidade precisa e visual vibrante; introduziu um personagem icônico com forte apelo de personalidade.

2. Caracterização e Contexto

Público-Alvo

Crianças e jovens entre 8 e 18 anos; jogadores casuais e fãs de jogos de plataforma.

Gênero de Jogo

Plataforma 3D com elementos de ação e coleta.

Classificação Indicativa

Livre (L).

Plataforma e Requisitos de Hardware

Originalmente desenvolvido para PlayStation 1; possível adaptação para PC e Android. Requisitos mínimos simulados: CPU Dual-Core 2.0GHz, 2GB RAM, GPU OpenGL 3.3.

3. Análise de Mercado e Inovação

Estudo de Similares

Títulos comparáveis: Super Mario 64 (Nintendo), Banjo-Kazooie (Rare), Spyro the Dragon (Insomniac).

Análise Competitiva

Crash Bandicoot se destaca por níveis lineares de alta velocidade e humor cartunesco, em contraste com os mundos abertos de Mario 64.

Gancho (Hook)

A combinação de dificuldade progressiva, personagens carismáticos e ritmo acelerado cria uma experiência divertida e memorável.

4. Estrutura e Design

Gameplay e Mecânicas

O jogador salta, gira, corre e quebra caixas para coletar frutas e vidas extras. Cada fase apresenta obstáculos únicos, inimigos e segredos escondidos.

Tecnologia e Inovação

Desenvolvido com motor proprietário da Naughty Dog, que otimizava uso de memória e renderização em 3D linear.

Sinopse

Crash tenta impedir o Dr. Cortex de dominar o mundo e resgatar sua amiga Tawna, enfrentando mutantes criados em laboratório.

Descrição dos Personagens

Crash Bandicoot — protagonista destemido; Dr. Neo Cortex — vilão e cientista; Tawna — amiga capturada; Aku Aku — máscara espiritual guia.

História por Trás do Jogo (Backstory)

Cortex cria Crash como experimento, mas o herói escapa e busca impedir seus planos de dominação.

Recursos de Arte e Áudio

Estilo cartoon 3D colorido, trilha sonora tropical e efeitos sonoros expressivos com vozes caricatas.

5. Planejamento e Viabilidade

Equipe

Equipe de 4 integrantes: 1 designer, 2 programadores, 1 artista. Engine sugerida: Godot 4.5.

Cronograma Estimado

12 meses: 2 meses pré-produção, 6 meses desenvolvimento, 2 meses testes, 2 meses polimento e documentação.

6. Apêndices (Opcionais)

Arte Conceitual

(Imagens) Desenhos de Crash, Dr. Cortex e ambientações das ilhas Wumpa.

Referências Visuais e Sonoras

(Imagens e links) Referências: Looney Tunes (estilo cômico), Donkey Kong Country (ambientação tropical), trilha sonora de Josh Mancell.

Responsável	João Silva	11111111111
Integrante (se houver)	Maria Souza	22222222222
Integrante (se houver)	Pedro Lima	33333333333
Integrante (se houver)	Ana Torres	44444444444
Integrante (se houver)		
Contato	joaosilva@uerj.br	