Jogo escolhido: Rocket League, produzido e publicado pela Psyonix

1. Análise do jogo: Ao jogar Rocket League, você pode controlar um carro com propulsão a foguete, podendo fazer manobras no ar para fazer gols. Simplesmente um futebol de carros, com um adicional de poder fazer incríveis jogadas aérias. O jogo tem 3 modos principais: 3 contra 3, 2 contra 2 e duelo (1 contra 1).

2. Eu entendo que a equipe que desenvolve o Rocket League quer criar um *e-Sport* proporcional aos esportes. Podemos ver pelos fatores de que não é um jogo nem um pouco *pay-to-win*, logo ao comprar o jogo você poderia ganhar dos melhores. O único fator que o jogador pode alterar para mudar a gameplay é o *body* do carro, mas já fazem 5 anos que o jogo foi lançado, e o carro padrão (que possuímos ao abrir o jogo pela primeira vez) é o mais usado pelos profissionais disparadamente. A estética é simples também, indicando o foco da equipe em tornar o jogo o mais limpo possível para que os jogadores não tenham ruídos atrapalhando sua gameplay. Para ganhar basta você ser bom.

3. Esporte de bola, carros, muito controle em cima de um objeto, trabalho em equipe.

4. Este jogo pode ser jogado em: Microsoft Windows, Linux, macOS, Nintendo Switch, Xbox One e Playstation 4.

5. O público-alvo seriam dois:

Luquinhas: ele gosta de dar seu melhor quando joga. Ele quer melhorar o mais rápido possível, joga pra dar o chute mais forte e mira sempre pra marcar os melhores gols. Se ele acabar jogando muito o jogo e ficar muito bom, tanto que pode entrar em um time e competir nos campeonatos.

Jorjão: ele gosta de jogar com os amigos do trabalho quando chega a noite da sexta-feira. Curte zoar e não liga se perder partidas, mesmo jogando nas filas ranqueadas. Não jogaria 1v1 porque nem jogaria esse jogo se fosse pra jogar sozinho.

6. Depois de escolher um carro nos menus, o jogador pode procurar filas casuais e ranqueadas. Ao entrar em uma partida, há um carro que representa o jogador no campo. O carro está dentro de um campo que é um paralelepípedo oco com bordas arredondadas, com dois gols em lados opostos. Os carros são colocados em posições aleatórias, mas simétricas entre os times. As partidas duram 5 minutos, e para começar a partida há uma contagem de 3 segundos e após isso, o controle do carro é habilitado, podendo se jogar na bola que está no centro, ou ir pegar boosts (nitro ou propulsão, para fazer jogadas aéreas ou pegar velocidade), há diversas táticas. Os jogadores jogam da forma que quiserem até alguém marcar um gol. Quando um gol é marcado, o relógio para, a bola explode e os carros próximos a explosão voam pra longe. Após alguns segundos, há um *reset*, fazendo com que os jogadores sejam colocados em novas posições aleatórias e a bola no centro novamente, e começando a contagem de novo. Isso dura até os 5 minutos acabarem. Porém se o tempo acabar e estiver empatado, há um “gol de ouro”, definindo o vencedor para quem marcar o próximo gol, sem limite de tempo.

7. Este jogo tem uma estética que é voltada a um público muito aberto, podemos ver alguma relação com jogos da Nintendo. *Hot Wheels* é uma temática que me lembra bastante, porque penso que os carros são carrinhos de brinquedo, ou melhor, se controlamos eles, de controle remoto, pelo tamanho deles os comparando com a bola.