



Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		

### Idéias Originais Vencedoras - 2006

O Concurso de Idéias Originais recebeu um grande número de propostas, que foram avaliadas por um corpo de jurados num espaço recorde de tempo. Todas as Idéias classificadas foram avaliadas por cada um dos 9 jurados através dos 3 critérios de avaliação descritas no regulamento.

O Concurso JogosBR reafirma o espírito que o norteou desde o início, incentivando a mais ampla e democrática participação de todos os interessados em desenvolver o setor de games no Brasil.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

#### Jurados Convidados:

Alexandre Cabral - FINEP  
 Eduardo Azevedo - UVA  
 Gabriela Campedelli - Desenvolvedora  
 Iván Cordón - Oelli (EGS)  
 Marcelo Tavares - JB Online Games  
 Marcos Takeda - Educine  
 Maurício Piacentini - Abragames / Tabuleiro  
 Reinaldo Silotto - UGO / Emulando  
 Ricardo Bonavita - Knum 3D

A lista completa dos premiados segue abaixo. Clique para visualizar a idéia da íntegra.

Classificação	Idéia	Criador
1º Lugar	S.I.M. (Salário Incrivelmente Mínimo)	Rafael Alexandre Cardoso da Silva
2º Lugar	Le Parkour	Tobias Felipe de Oliveira Silva
3º Lugar	Hex	Gustavo Galenbeck
4º Lugar	O Cientista Maluco	Leonardo Rego Ferreira
5º Lugar	Carnaval	Clainer Bravin Donadel
6º Lugar	Cine Falcatura's Cineclube Tycoon	Gabriel Menotti Milgjo Pinto Gonring
7º Lugar	O Decreto de Ansar	Lucas Pedro dos Santos
8º Lugar	Formula Galaxy	Artur Corrêa
9º Lugar	RABRAZ	Rafael Godoy Braun
10º Lugar	Obra-Magus	Daniel da Rosa Souza
11º Lugar	Redenção - Herança Maldita	Breno Fajardo Rodrigues
12º Lugar	Feromonic	Cleber Pitta
13º Lugar	HEGEMON - A Chegada dos Invasores.	Wladiney Loubet Wagner Lemos
14º Lugar	Backstage - Entre as Linhas do Poder	Luiz Braz Francisquini J?nior
15º Lugar	Guerra dos 100 Anos	Andre Luis de Sa Nunes
17º Lugar	Corrida de Tampinhas	Leonardo Silva Vago
18º Lugar	A Ameaça Verde	adriano afonso de almeida carvalho
19º Lugar	A Era da Razão	Manoel Machado Henriques
20º Lugar	Zumbi o rei dos Palmares	Luis Ricardo Teiga Ramalho
21º Lugar	Cangaço	Luis Rodrigo Gomes Brand
22º Lugar	Em Trânsito	Eliani Schuster
23º Lugar	Intempol	Octavio Carvalho Arag?o J?nior
24º Lugar	Revolução	Marcelo Tardelli Magalh?es
25º Lugar	RBTV - Rede Brasil de Televisão	Claudio Rodolfo Lourenco
26º Lugar	Os homens das cavernas	Marcelo Martins Vieira Rocha
27º Lugar	Super José	Francisco Matelli Matulovic
28º Lugar	Fronteira	Edival Oliveira Lago Filho
29º Lugar	TRANSEUNTE	Paula Schuabb
30º Lugar	INDÍOS	Bruno Patrese de Faria Lima
31º Lugar	O3 - A corrida frenética	Enrico A. Mantovani
32º Lugar	Tallarian	Luiz Fernando Tom
33º Lugar	Hiparcus - Expedições Arqueológicas	Gabriel de S? Almeida Duarte
34º Lugar	Comando ANTICORPUS	Matheus Leonel
35º Lugar	Apipema - a grande muralha	Stefano Mega
36º Lugar	Carga Pesada	Manoel Francisco de Freitas Boullosa

PARCEIROS





Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

**Título:** S.I.M. (Salário Incrivelmente Mínimo)

**(VENCEDOR 2006 - 1º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Rafael Alexandre Cardoso da Silva

### Resumo:

Nossa Constituição prevê um salário capaz de satisfazer nossas necessidades básicas como: alimentação, moradia, vestimentas, lazer, saúde etc. Será? É o que você irá descobrir neste simulador de vida real, ajudando os brasileiros Zé e Dita a sobreviverem mês a mês com um salário mínimo.

### Idéia:

S.I.M. é um simulador de vida real e seu objetivo é conduzir Zé e Dita pelas ruas de "Xiicago", e tomar as melhores decisões de forma que o nível de satisfação de sua família, esteja o mais elevada possível ao final de cada mês. Quanto maior o nível de satisfação da família mais pontos o jogador receberá. Porém, se o nível for inferior a 40%, o jogo termina.

### Ambiente:

Zé e Dita iniciam o jogo com R\$ 350,00 e com este dinheiro deverão pagar aluguel, comprar alimentos, roupas etc. Cada decisão influenciará o comportamento das personagens, assim o jogador poderá optar em morar sob o viaduto. Desta forma, economizará a grana do aluguel, porém, devido às condições precárias de moradia, estará mais vulnerável a uma pneumonia. Outros exemplos abaixo: Para complementar sua renda mensal, o jogador pode optar em fazer uns "bicos" após o expediente, mas o excesso de trabalho poderá levá-lo ao stress e aí nada irá impedi-lo de ir ao bar e gastar o dinheiro do mês em umas pingas. Zé ainda poderá tentar uns investimentos em curto prazo, como apostar numa partida de bilhar, baralho (onde o jogador participará de uma partida contra a máquina) ou até jogar no "bicho" (aqui o computador simulará um sorteio). Dita poderá trabalhar fora, mas contratará alguém para cuidar das crianças ou as deixará sozinhas? Talvez, ficando sozinhas elas não escovarão os dentes, que como consequência trará gastos excessivos com o dentista. Talvez, ainda, decidam brincar com a caixa de fósforos e acabem botando fogo na casa! E qual a melhor decisão a tomar se um de seus filhos quiser um chocolate? Deixar de comprar os ovos? Furtá-lo, podendo ser preso e perder o emprego? Ou deixar o filho com lombrigas? Lembre-se que toda decisão influência no comportamento familiar. Se seu filho passar muita vontade, poderá virar um trombadinho! Se a situação apertar você pode dar um calote ou passar um cheque sem fundos, mas se precisar. Não conseguirá um empréstimo com o nome no SPC ou Serasa. O jogador decidiu que seu filho Maicon Jaquison não poderia cortar a cabeleira este mês, mas Maicon Jaquison acabou pegando piolho e passou a praga pro Uau Disney, agora o jogador terá que comprar remédio, ou quem sabe raspar a cabeça do dois? Será que os coleguinhas da escola não irão tirar um sarro e deixá-los muito aborrecidos. S.I.M é isto um jogo onde cada escolha trará um resultado: ruim ou péssimo. O jogo se passa em uma cidade tridimensional que dispõe de casas, mercados, açougues, farmácias e outros ambientes necessários ao jogo. O jogador controlará Zé que será responsável em administrar da melhor maneira possível seus trezentos e cinqüenta reais mensais e secundariamente a personagem Dita que cuida das coisas do lar (ou não). Esta cidade é habitada por diversos personagens secundários com os quais Zé poderá interagir, além de sua família, cujo número de componentes

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

aumentará a cada nível vencido.

## **Operacional:**

O jogo segue no estilo The Sims, os comandos são feitos pelo mouse, com apoio de um menu de opções. Quanto à progressão, a dificuldade, conforme descrito acima cresce a cada ano com um nascimento de um novo filho (os quais o jogador pode batizar com bem entender).

00/00/0000 Gustavo Galembek

Ótimo!!! Provavelmente a melhor proposta até agora.

00/00/0000 Wilson Santos D' Souza

legal, uma ideia original com uma critica sosial forte.

00/00/0000 Alexandre José Marques

## I.I.M. (Idéia Incrivelmente Máxima)

Este jogo deve ser realizado urgentemente, e enviado à Brasília para todos os deputados e senadores, para ver até que fase eles chegam com um salário mínimo.

Parabéns! Excelente idéia!

01/06/2006 Dynamic Games Entretenimento Ltda.

Olá Rafael, se puder, entre em contato comigo por favor.

dynamicgames@dynamicgames.com.br

Obrigado!

07/06/2006 Bruno Nunes de Abreu

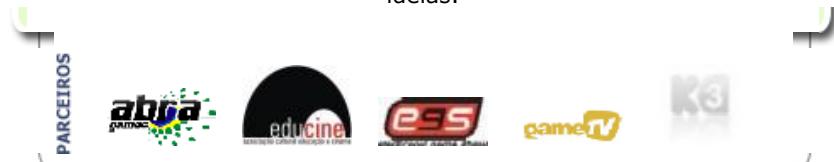
Olá Rafael, tudo bem? eu gostaria de conversar contigo no MSN.  
Sou diretor de arte.  
[www.nov9.com.br](http://www.nov9.com.br)

meu e-mail do hotmail é  
bruseco@hotmail.com

18/07/2007 vanderval borges de souza

I.C.S.(Incrível cópia do Sims) jogo muito manjado e com poucas perspectivas no mercado, pois o mercado já esta saturado, com o Sims original.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário:  Senha:

[Novo Usuário](#)

[Esqueci minha senha](#)



**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

### Título: Le Parkour

(VENCEDOR 2006 - 2º lugar)

Data Cadastro: 01/01/2006

Criador: Tobias Felipe de Oliveira Silva

#### Resumo:

O jogo é uma representação do esporte radical "Le Parkour", que procura fazer manobras na paisagem urbana utilizando-se somente do corpo, sem artifícios como skate, patins, bicicletas, etc. Utilizando técnicas de escalada, artes marciais, dança e ginástica, os "traceurs", como são conhecidos os praticantes do parkour, ultrapassam os vários obstáculos que surgem no caminho. Não se tratará de um jogo em que se "vence inimigos", é um esporte.

#### Idéia:

O jogador criará um avatar, uma representação virtual de si, e se juntará a um grupo de traceurs principiantes (os grupos de participantes são geralmente chamados de "clan" ou "crew"), tendo que interagir com outros grupos numa série de provas para angariar reconhecimento para seu grupo. O jogador ganhará pontos não somente por vencer provas com outros grupos, mas por usar parkour ao realizar tarefas diárias, ensinar manobras a outros membros do grupo, e trocar manobras com outros grupos, divulgando o esporte em si.

#### Ambiente:

O jogo se utilizará de técnicas tridimensionais (3D). O jogador poderá entrar em vários representado por seu avatar, um modelo humano (talvez estilizado), modelo esse que será escolhido pelo jogador no início do jogo, dentre várias opções disponíveis: cor, sexo, cabelo, roupas. A história que envolve o personagem do jogador é simples, ele (ou ela) é novo na cidade, conheceu praticantes de parkour na escola e se junta a eles. O objetivo desse grupo é formar uma grande reunião de traceurs e fazer uma demonstração no festival de esportes radicais da cidade (Evento). O ambiente será uma cidade moderna, nos moldes de São Paulo ou Rio de Janeiro, fictícia, para facilitar o desenvolvimento de modelos computacionais. A cidade terá vários "pontos de manobra": parques, praças, avenidas, escolas e clubes de parkour. A cidade contará também com pedestres e carros, elementos comuns na paisagem urbana.

#### Operacional:

O controle primário utilizado será o teclado ou joystick. Utilizando setas direcionais o jogador movimenta o avatar, utilizando teclas adicionais o jogador poderá pular, correr, agarrar superfícies. Com uma combinação certa de teclas e temporização correta ("timing") avatar utilizará uma das várias técnicas possuídas pelo jogador. Uma tecla será utilizada ao se aproximar de outros personagens para iniciar diálogos e desafios.

O objetivo do jogo é treinar o grupo para participar do Evento e andar pela cidade procurando o maior número de traceurs possível para participar do festival de esportes radicais, tudo isso é claro utilizando as técnicas de parkour.

A mecânica de história do jogo é a seguinte: 1 - O jogador escolhe um dos grupos disponíveis na cidade 2- O jogador desafia o grupo para um duelo, vencendo ganha o respeito e manobras extras 3- O jogador pode trocar manobras com o grupo agora, toda vez que ganhar uma manobra nova. 4- Se o jogador trocar várias manobras com o grupo ganha reputação, e pode convidá-los para o Evento.

[2005/2006](#)

[2004/2005](#)

[Banco de Idéias](#)

[Parceiros](#)

[Links](#)

[Fórum](#)

[Notícias](#)

[Contato](#)

O jogo termina quando o jogador consegue reunir todos os clans para o Evento, que será apresentado em vídeo ao fim do jogo, possivelmente de forma não interativa.

---

**00/00/0000                  Manoel Machado Henriques**

Simplesmente: SHOW DE BOLA!!!

Gostei muitíssimo da proposta, e daria um ótimo multiplayer!!!

Imagina só, praticar esse esporte no computador sem ao menos ter a possibilidade de quebrar a cabeça!!!!

Gostei mesmo!

**00/00/0000                  Mauricio Mitsuhashi Naozuka**

A idéia é muito boa!

Além do esporte ser novo, se eu não me engano só existe um jogo de le parkour e que ainda nem foi lançado. ^^

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por [Web em Segundos](#)

Hospedado por [Security Host](#)



**Ministério da Cultura**  
**BRASIL**  
UM PAÍS DE TODOS  
GOVERNO FEDERAL

**Usuário:** seu@email | **Senha:**  | **ok**  
**Novo Usuário** | **Esqueci minha senha**

**JOGOSBR**

**Banco de Idéias**

**Título:** Hex

**(VENCEDOR 2006 - 3º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006  
**Criador:** Gustavo Galembeck

**Resumo:**  
 Puzzle tridimensional baseado no recorte de formas geométricas por pulsos de luz. Girando um cubo de cujo interior saem pulsos de luz a intervalos regulares, o jogador deve ser capaz de reproduzir uma dada figura através da utilização de suas faces para a projeção de sombras.

**Idéia:**  
 Hex pretende ser um jogo capaz de explorar a habilidade de visualização e orientação espacial do jogador de uma maneira incomum e desafiadora. A melhor maneira de ilustrar a lógica do jogo é fazer uma analogia com uma folha de papel fotográfico sobre a qual se pode posicionar uma superfície opaca: expondo-se o papel à luz, ele será velado de forma irrecuperável – exceto onde tiver sido coberto.

Em Hex, a fonte de luz está localizada no interior de um cubo que pode ser girado pelo jogador em 3 eixos. Cada uma das 6 faces desse cubo apresenta aberturas que permitem a passagem da luz de acordo com um padrão geométrico diferente. Ao redor do cubo, paralelas a 4 de suas faces (todas menos a face voltada para o jogador e a oposta a esta), surgem placas que funcionam como superfícies fotossensíveis: uma vez atingidas pela luz, elas serão recortadas de acordo com o padrão apontado para elas.

**Imagen 1:**

Figura A: o cubo e seus eixos de rotação

Figura B: as 4 superfícies

As figuras a serem formadas pelo jogador são combinações de 8 triângulos idênticos. Cada padrão na superfície do cubo é formado por 4 deles.

**Imagen 1:**

Figura C: os 6 padrões

Figura D: um possível cubo formado por eles. As áreas brancas são aberturas para passagem da luz.

O jogador deve posicionar o cubo de maneira que, quando a luz for disparada, ela elimine partes das placas de maneira que o restante reproduza a figura desejada.

2005/2006

2004/2005

**Banco de Idéias**

Parceiros

Links

Fórum

Notícias

Contato

**Ambiente:**

Resgatando um elemento que se perdeu na evolução dos games, toda a ambientação e atmosfera do jogo procuram ser as mais abstratas possíveis (como foi comum por bastante tempo, antes que o realismo passasse a ser prioritário). Não há números ou caracteres reconhecíveis na tela: as (poucas) informações necessárias para o desenvolvimento do jogo são gráficas e intuitivas. Tudo o que o jogador vê na tela é:

- o cubo sob seu comando, cujo interior vai se tornando gradativamente mais luminoso (quando a luz atinge o nível máximo, o flash é disparado)
- um medidor de tempo
- marcadores representando a quantidade de figuras a serem recortadas dentro do limite de tempo
- a figura a ser formada
- a placa que será recortada, paralela a uma das faces do cubo
- animações de fundo (puramente estéticas, sem efeito na jogabilidade, a não ser a possibilidade de interferência na concentração do jogador)

Imagen 2 – Figura 1: exemplo de disposição dos elementos visuais na tela. Da esquerda para a direita, de cima para baixo: cubo, placa, cronômetro, indicador de número de figuras a serem formadas e figura-objetivo.

Por se tratar de um jogo abstrato, não há enredo nem personagens. Dessa forma, embora o cubo não possa ser considerado uma personagem, ainda assim ele é o elemento sob comando do jogador e, consequentemente, central.

Para melhor efeito visual e estético, o ideal seria que o cubo fosse translúcido e permitisse a visualização da luz em seu interior tornando-se gradativamente mais intensa. Um cubo transparente também possibilitaria ao jogador um maior domínio sobre suas jogadas, já que permitiria a visão (ainda que parcial) do alinhamento das faces do cubo com as placas. Por outro lado, como o jogo certamente se tornaria mais difícil com um cubo opaco, a própria transparência pode ser trabalhada como um elemento de dificuldade.

Dados semi-irrelevantes, curiosidades Mensa-like e fatos quase interessantes sobre o cubo:

Já que sobrou espaço, você sabia...

- que a área de cada um dos 6 padrões é a metade do quadrado em que estão inscritos?

- que cada padrão é complementar a si mesmo, com exceção das duas Hélices, as quais são complementares entre si?

- que o Triângulo e o Retângulo podem assumir 4 posições diferentes, a Ampulhetas e os Quadrados, 2 cada, e as Hélices apenas 1?  
(Imagem 1 – Figura E)

- que com isso é possível criar milhares de cubos diferentes?

- e que eu tentei calcular o número exato deles, mas falhei miseravelmente? Não, não é 46080. Algum matemático de plantão disponível?

**Operacional:**

Pela natureza do jogo, embora os controles sejam poucos e simples, é necessário que o jogador possa executá-los de maneira intuitiva e imediata. Os comandos se resumem à rotação do cubo nos 3 eixos e disparo manual da luz. Em um telado comum, os comandos poderiam ser (na Figura A - Imagem 1):

setas cima/baixo: rotação de 90º no eixo X

setas esquerda/direita: rotação em Y

Q/W: rotação em Z

barra de espaços: flash

O jogo segue um ciclo:

- é mostrada a figura a ser formada.

- o jogador gira o cubo de modo a recortar a placa com os flashes de luz. Os flashes são automáticos, mas também podem ser disparados pelo jogador logo que o cubo é colocado na posição desejada, economizando tempo. A luz então se apaga e começa a intensificar-se novamente.

- quando a placa é recortada corretamente, o medidor de tempo é decrescido e uma nova figura é apresentada.

- se o jogador remove uma parte da placa que não poderia ser removida, é obrigado a remover o restante a fim de obter uma nova.

- o jogador avança de nível quando consegue formar o número de figuras indicado pelos marcadores. O jogo acaba quando o tempo chega ao fim sem que o jogador tenha conseguido formar todas as figuras exigidas.

## Exemplo 1 (Imagen 2)

1: Estado inicial. A porção amarela do círculo indica o tempo já decorrido. Os 5 pontos sob ele indicam que o jogador precisa formar 5 figuras para avançar de nível. Abaixo, vê-se a figura a ser formada.

2-4: O jogador gira o cubo 2 vezes. Quando o flash é disparado, a porção desprotegida da placa é pulverizada pela luz.

5-8: Mais 3 rotações e novo flash. A placa é reduzida com sucesso à figura indicada. O cronômetro é consideravelmente atrasado e um dos marcadores é retirado: restam 4 figuras para o próximo nível.

## Exemplo 2 (Imagen 3)

1-3: Início, rotação e flash.

4: Nova rotação.

5-6: O cubo estava posicionado adequadamente, mas o jogador erra ao desproteger a parte da placa que deveria cobrir.

7-10: Impossibilitado de formar a figura apresentada, o jogador deve remover o restante da placa...

11: ..para obter uma nova. Vê-se que o erro custou-lhe bastante tempo.

Conforme os níveis avançam, elementos de dificuldade vão surgindo.

- O cubo pode desmontar-se e ter suas faces reordenadas aleatoriamente, o que impede que os movimentos do jogador fiquem mecânicos demais. (Imagen 4-A)

- As placas podem mudar de lugar a cada flash, obrigando o jogador a repensar sua estratégia.

Imagen 4-B: após o flash, a figura a ser formada é trocada por uma equivalente em outra face do cubo.

- As faces podem ser cobertas depois de usadas para obrigar o jogador a usar outra.

Imagen 4-C:

1-2: Poderíamos usar novamente o Retângulo para concluir a jogada...

3: ...se ele estivesse disponível.

4-6: Resta procurar outra face que tenha o efeito desejado.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por [Web em Segundos](#)

Hospedado por [Security Host](#)



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

**Título:** O Cientista Maluco

**(VENCEDOR 2006 - 4º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Leonardo Rego Ferreira

### Resumo:

Encarne um jovem e brilhante cientista, construa e gerencie seu próprio laboratório, e faça as mais surpreendentes experiências, quebre as leis do universo e impressione toda a comunidade científica!

### Idéia:

O Cientista Maluco é um simulador, estruturado de forma progressiva, e não em pequenas missões (embora exista essa opção), no qual o jogador interage com o cenário por meio de um avatar (o cientista). Conforme o jogador vai avançando, realizando novas experiências e upgrades dentro de quatro esferas científicas (Robótica, Física, Ciências Naturais e Genética, Mecânica e Engenharia) novos desafios e opções surgem para o jogador.

### Ambiente:

O personagem principal seria um estereótipo de cientista, que poderia ter suas características, como sexo, tom de pele, cabelo, entre outros, editados ao criar um novo jogo. Outros personagens só poderiam ser robôs construídos para trabalhar no laboratório e as eventuais visitas. Quanto ao cenário, inicialmente só a sala de controle do laboratório começo construído, o resto é um subsolo aparentemente vazio, no qual você construirá o seu laboratório. Este cenário, naturalmente, poderá ser expandido em mais andares, mediante pagamento e/ou complemento de certos objetivos.

### Operacional:

O jogo progride numa estrutura clássica de simulador. Os recursos básicos para o jogo são dinheiro (para financiar pesquisas e comprar itens), materiais (utilizados para construir salas e unidades) e energia (utilizada para manter suas máquinas funcionando). A energia é fornecida pela sala Reator de Energia (disponível para ser construído logo no início do jogo), o dinheiro é recebido completando diversos objetivos apresentados por um certo Congresso dos Cientistas (tais como "Desenvolva a tecnologia X" ou "Mantenha seu laboratório limpo durante uma inspeção"), e os materiais podem ser minerados e refinados por meio de determinadas salas, ou comprados.

É possível fabricar robôs ajudantes em três classes: Operário (que constrói e consertam as máquinas e mantém o laboratório limpo), Operador (que operam funções minoritárias em suas máquinas e experiências) e Guarda (que mantém seus laboratório seguro de invasores que o danificam e atacam suas visitas, tais como agentes do governo, alienígenas e bestas de outra dimensão). A inteligência artificial dos robôs pode ser evoluída. Isso torna-os mais eficientes, mas eles vão precisar de necessidades cada vez mais humanas, como recreação e descanso.

A sala principal do seu laboratório é a Sala de Controle. Lá você pode ativar três opções fundamentais: Construção, que lhe dá a possibilidade de construir suas salas; e Supervisão, na qual você pode observar e conduzir o trabalho dos seus robôs; e Progresso Científico, um menu no qual você pode ver as suas descobertas, experiências em andamento, enfim, um status atual do jogo.

Ao construir uma sala, você deve conduzir seu avatar (o cientista) para a sala e iniciar uma determinada pesquisa ou experiência, que custará

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

uma taxa de energia e dinheiro. Então você deve deixar um certo número de robôs Operadores, para progredir na experiência. Ela demora um tempo para ser concluída. Ao final, você pode (ou não) fazer uma descoberta a partir dela que pode lhe permitir construir uma nova sala, fazer um novo upgrade, enfim, expandir as possibilidades do jogo.

Nem todas as salas são destinadas a experiências; muitas delas são destinadas a outras funções do seu laboratório e consequências de suas experiências, tais como um meio ambiente artificial para suas criações geneticamente alteradas, uma sala de projetos para suas criações mecânicas, instalações recreativas para seus robôs de inteligência avançada, banheiros para suas possíveis visitas, etc..

Durante o seu progresso no jogo, a comunidade científica vai começar a prestar atenção em você, então, seu laboratório pode começar a ser visitado por grupos de cientistas, repórteres e criancinhas em excursão escolar. Tais visitas podem ajudar a ganhar dinheiro, mas também podem depredar e sujar o seu laboratório. Sem contar que, durante as visitas, você deve manter o lugar seguro de eventuais ameaças. Falando nisso, o seu reconhecimento pode sucintar a inveja de cientistas rivais, que poderão enviar espiões para roubar suas idéias ou organizar atentados.

---

**22/06/2006****Marco Diniz Garcia Gomes****Massa**

Adoro simuladores.... essa idéia intão.. muito boa.. bem criativa.. mereceu ficar no ranking.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



**Usuário:** seu@email | **Senha:**  **ok**  
[Novo Usuário](#) [Esqueci minha senha](#)

**BANCO DE IDÉIAS**

**Título:** Carnaval  
**(VENCEDOR 2006 - 5º lugar)**  
**Data Cadastro:** 01/01/2006  
**Criador:** Clainer Bravin Donadel

**Resumo:**  
 Gerencie o barracão de uma grande Escola de Samba. Seja um grande administrador financeiro e de recursos humanos para levar sua escola ao primeiro lugar do Grupo das Escolas Especiais.

Comande sua escola de samba durante o grande desfile. Cuidado, pois qualquer erro pode levar tudo a perder!

**Idéia:**  
 Carnaval é um simulador onde o jogador precisa administrar uma escola de samba a fim de levá-la ao grupo das escolas especiais e ganhar o primeiro lugar no desfile final.

O objetivo é deixar o grupo 2 e partir para o título do grupo especial, tomando cuidado para a escola não ser rebaixada.

Durante o percurso vários imprevistos podem acontecer, como acidentes com os trabalhadores do barracão, incêndios, falta de patrocinadores, etc.

O jogo termina quando a escola não dispuser mais de recursos financeiros para continuar trabalhando.

**Ambiente:**  
 O jogo é baseado nos desfiles das escolas de sambas do Rio de Janeiro. Mas além do Rio de Janeiro, o jogador poderá escolher que o jogo se passe também em São Paulo ou Espírito Santo.

A personagem não possui caracterização, já que o jogo é um simulador em terceira pessoa distante, e ela nunca aparece.

Depois de escolher um estado, o jogador terá que escolher uma comunidade local onde será construída a sede da escola, ou barracão.

Poderá então escolher uma escola já existente (Mangueira, Gaviões da Fiel, etc) ou criar uma nova.

Ao começar o jogo, o jogador receberá uma quantia em dinheiro que será depositada na caixa da escola e aparecerá no canto da tela. A partir daí, este dinheiro será administrado pelo jogador. Caberá a ele conseguir fechar os melhores patrocínios e parcerias com empresas interessadas, pagar os funcionários e comprar obra prima para a confecção dos carros alegóricos e vestimentas.

Se o jogador nada fizer para ganhar mais dinheiro, a quantia inicial não será suficiente para chegar até o desfile, e o jogo terminará por falta de recursos. Para isso não acontecer, cabe a ele organizar ensaios e fechar parcerias. Empresas oferecerão contratos que devem ser analisados e o melhor para seu caso deve ser escolhido.

O jogador deve recrutar pessoas da comunidade para o trabalho. Tem que acompanhar a reação dos funcionários a fim de não os fazer trabalhar demais, nem deixá-los insatisfeitos.

Deve administrar todas as partes da escola, desde a bateria até a ala de frente, fazendo os integrantes ensaiarem até tudo ficar perfeito para o grande dia.

A escola do jogador iniciará o jogo no grupo 2. O objetivo neste instante é, portanto, ganhar o primeiro ou segundo lugar para subir para o grupo especial. Já no grupo especial, o objetivo se torna ser o grande campeão.

**Operacional:**  
 O controle do jogo é feito utilizando-se apenas o mouse. A interface é 3D, com escolha entre câmera livre ou visão isométrica.

Basicamente, o jogador alterna entre 2 modos: o de construção e simulação.

No modo de construção, pode-se comprar equipamentos, contratar pessoas, aumentar o barracão, construir quadras para as festas da escola, comprar matéria prima para os carros e vestimentas e entrar em contato com empresas a fim de fechar patrocínios e parcerias.

No modo simulação pode-se acompanhar o desenvolvimento das tarefas, bem como todas as partes da escola (bateria, comissão de frente, etc) de uma só vez, para saber se tudo está bem ensaiado.

Neste modo também é possível acompanhar o rendimento de cada pessoa da escola, bastando para isso colocar a seta do mouse sobre ela e interpretar o gráfico de barra que aparecerá, assim, o administrador sabe se o integrante está cansado, com sono,

insatisfeito, entre outros.

O ponto chave do início do jogo é a escolha do tema do samba enredo e da música. Serão apresentados ao jogador centenas de temas e de músicas genéricas, sem voz. De acordo com o tema escolhido deve-se comprar materiais que tenham melhor relação com ele. Cada música apresenta características distintas, o que vai definir como treinar cada membro do desfile.

Ao final de 12 meses, é chegada a hora do desfile, o que quer dizer que o jogador tem 1 ano para deixar a escola perfeita para a grande hora. A velocidade que o tempo corre pode ser configurada. Em nenhum dos modos o tempo pára.

Durante o desfile o jogador controla cada parte da escola independentemente. Cabe a ele entrar nas horas certas e manter o sincronismo. Imprevistos podem acontecer, como a quebra de um carro alegórico, exigindo a retirada de componentes de alguma parte para empurrar o carro. Um movimento complicado pode ser o recuo da bateria, muita atenção é exigida nessa hora. Cuidado para não atrasar na entrada nem na saída, pois você poderá perder pontos valiosos.

Após o desfile será apresentado o julgamento. Se você é do grupo 2 e ficou em 1º ou em 2º lugar, você passará para o grupo especial. Um novo ano se iniciará, você ganhará mais dinheiro para se preparar para o desfile do grupo especial. Se ficou abaixo do 2º lugar, um novo ano se iniciará, ainda no grupo 2, e sem ganhar mais dinheiro.

Se ficou no último ou penúltimo lugar do grupo especial, você será rebaixado para o grupo 2. Se ficar entre o penúltimo e 3º lugares, um novo ano se iniciará, mas não ganhará dinheiro. Se ficar em 3º ou em 2º, começará o novo ano com mais dinheiro. Se ganhou o 1º lugar do grupo especial, parabéns, você é o grande campeão, e poderá desfilar novamente no desfile da campeã. Começará um novo ano com muito dinheiro e disposição da comunidade, além de destrar uma opção do jogo, os Vídeos. Agora você poderá assistir a vários desfiles de escolas campeãs de vários anos.

#### 00/00/0000

A idéia inicialmente parece boa, mas não é muito versátil.

Primeiro porque o jogador teria somente dois desafios a cumprir (desconsiderando a evolução da escola nos treinos e preparativos):

- sair do grupo 2 (vencendo) e sendo campeão no grupo especial... e FIM.  
OK, carnaval tem todo ano então é só recomeçar e ir acumulando vitórias..mas e dai? Uma hora cança.

E outra coisa... como que o cara vai criar o samba-enredo, heim? Fator principal para o carnaval ocorrer. Vai escolher nas opções? Uma hora as músicas acabam...

e digitar no WORD uma música pro PC decifrar é meio complicado =D

**05/05/2006**

**Sagadelins de volta!!**

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

Desenvolvido por **Web em Segundos**



Hospedado por **Security Host**

Usuário: Senha: **JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Cine Falcatrua's Cineclube Tycoon

**(VENCEDOR 2006 - 6º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Gabriel Menotti Milgio Pinto Gonring

### Resumo:

Gerenciar uma sala de cinema não é fácil – quanto mais um cineclube! Trabalhando em condições precárias, cada exibição é um desafio. O projetor pifa, as caixas de som pegam fogo e o teto pode cair. Será que o público ainda vai estar presente quando o filme acabar?

### Idéia:

Nesse exótico simulador, o jogador tem que se virar para administrar uma sala de projeção alternativa. A falta de recursos transforma o que deveria ser um simulador de negócios em um arcade de ação com pitadas de estratégia.

O jogo busca testar a resistência e os reflexos do jogador. Cada estágio representa uma sessão de cinema que ele deve manter funcionando até que o "filme" termine, por cerca de dois a dez minutos. Durante esse tempo, vários imprevistos podem ocorrer, e o objetivo do jogador é resolvê-los antes que eles estraguem a exibição. Para isso, ele tem que ficar percorrendo o campo de jogo, desviando de obstáculos e fazendo a manutenção de tudo que pareça prestes a dar problema.

Cada vez que algo dá errado, a sessão é momentaneamente interrompida e parte do público vai embora. O jogo acaba quando todo o público sai. Se, pelo contrário, o jogador conseguir resistir até o final do filme, ele passa de fase.

Como o cineclube não tem fins lucrativos, o jogador também não dispõe de dinheiro para comprar nada. A única forma de obter novos equipamentos e filmes é por meio de doações ou empréstimos, conversando com o público durante a própria sessão.

Se ele fizer tudo direitinho, aumenta a divulgação do cineclube, chamando mais público para as próximas fases – e pode até atrair outros voluntários para ajudá-lo a organizar as exibições.

### Ambiente:

"Cineclube Tycoon" é inspirado na experiência do Cine Falcatrua, polêmico cineclube da Universidade Federal do Espírito Santo. O jogo possui dois modos, Documentário e Ficção.

"Documentário" é um modo de campanha, em que as sessões de cinema seguem uma ordem predeterminada, com dificuldade crescente, que narra a trajetória do Cine Falcatrua entre 2004 e 2005. Antes de cada fase, a história real daquela sessão é contada em um depoimento de um parágrafo.

"Ficção" é um modo mais estratégico. Antes de cada fase, o jogador é livre para escolher o local em que quer montar a sessão e o filme que deseja exibir. O local define o mapa do campo de jogo. O filme define a duração da fase e o tipo de público presente.

Alguns locais possíveis são auditórios, ruas, bares, parques, garagens, terrenos baldios, centros comunitários e outros cenários urbanos. Cada um possui layout e obstáculos diferentes (carros, cães

[2005/2006](#)[2004/2005](#)[Banco de Idéias](#)[Parceiros](#)[Links](#)[Fórum](#)[Notícias](#)[Contato](#)

de guarda, piso escorregadio, tetos que caem, etc). Novos locais são destravados conforme o jogador avança e conversa com o público.

Os tipos de público possíveis são adolescentes, cinéfilos, velhinhos, punks, namorados, crianças e funcionários públicos. Eles se comportam de maneira distinta. Alguns são mais pacientes quando os imprevistos acontecem, outros são barulhentos e causam tanto problema quanto as falhas nos equipamentos.

Também há a possibilidade de escolher um filme pirata, que além do público normal atrai agentes da polícia disfarçados. Parar para conversar com eles é um risco de obter um game over instantâneo.

Entre os imprevistos que podem acontecer durante a exibição, alguns são comuns a todos os cenários: o projetor pifar, as caixas de som pegarem fogo, a tela cair, os fios estourarem, a pipoca acabar, etc. Outros são relativos a determinados tipos de público (adolescentes tagaleras) ou cenário (ar condicionado explodir).

O campo de jogo cabe inteiro em uma tela, e representa a "sala" de cinema. Independente do local escolhido, ele é sempre visto de cima, numa perspectiva aproximadamente 3/4, como outros jogos de estratégia/puzzle baseados em personagens. O "telão" fica instalado na parte inferior do campo de jogo, de forma que seja possível ver o público "de frente" para o jogador. Na parte de cima da tela fica uma barra com o tempo que falta para o filme (e a fase) acabar.

O jogador começa controlando Gilbertinho, mascote do Cine Falcatura. Conforme progride, adquire outros personagens com habilidades especiais. Alguns são melhores com instalações elétricas, outros se locomovem mais rápido, outros são bons para conversar com o público.

Todos os gráficos e animações são bem simplificados, lembrando sprites de videogames de 16 bits. Além de ter um charme especial, isso facilitaria a produção do jogo, que possui uma enorme quantidade de pequenas animações.

#### **Operacional:**

O jogo pode ser controlado com teclado ou joystick, uma vez que precisa apenas dos botões direcionais, de uma tecla de ação (que serve para tudo), e de uma tecla para alternar entre os personagens (quando há mais de um no cenário, em uma dinâmica semelhante a do jogo "The Lost Vikings").

Cada vez que uma coisa está prestes a dar problema, ela começa a dar "sinais", na forma de uma animação simples (soltar faíscas, tremer, etc). Nesse momento, surge uma barra de tempo vermelha sobre ela. Essa barra vai aumentando até que o jogador vá até lá. Caso ela chegue ao fim, o problema acontece e a sessão é interrompida. Sempre que isso ocorre, todas as barras de tempo desaparecem e parte do público vai embora.

Para impedir os problemas, basta aproximar-se de algo que está dando sinais e apertar a tecla de ação. Imediatamente, o personagem começará a manutenção, e a barra de tempo daquele problema começará a retrair. Para que o conserto ocorra, o personagem deve ficar imóvel até que a barra de tempo zere e desapareça. Caso o conserto seja interrompido antes disso, a barra de tempo recomeçará a aumentar tão logo o personagem se afaste.

Para conversar com o público, o processo é semelhante. Basta aproximar-se de um espectador e apertar a tecla de ação: isso criará uma barra de tempo azul. Caso o personagem fique imóvel até que a barra seja totalmente preenchida, ganhará recompensas – novos filmes para exibir, mais público nas próximas sessões, outros personagens com que jogar e até equipamentos especiais.

As coisas têm tempos diferentes para pifar e para ser consertadas. O jogador tem que aprender esses ritmos para poder gerenciar adequadamente as sessões, ao mesmo tempo em que desvia de

obstáculos e faz "empreendedorismo social" para seu cineclube crescer.

A "barra de energia" do jogador é o próprio cenário. Conforme ele deixa as coisas darem errado, o público vai indo embora e o campo de jogo se esvazia. Por um lado, isso facilita sua locomoção, mas também diminui suas chances de arrumar novos filmes e divulgar o cineclube. Quando todo o público vai embora, a partida acaba.

Não é possível pausar o jogo. Entre as fases, existe um tempo limitado para o jogador ler a introdução (modo 'documentário') ou escolher os parâmetros (modo 'ficção').

O modo documentário termina depois de um número limitado de sessões (fases). O modo ficção pode durar indefinidamente, até que o jogador se canse ou perca.

---

**00/00/0000****Francisco Matelli Matulovic**

uau boa ideia, so nao gostei do nome em ingles! mas o cara pedir as coisas emprestado foi o melhor!

**30/11/2006****Glaucio Maselli**

...  
Achei uma ideia, muito boa Gostei de todos os aspectos, mas já ouviu falar em um game pra PC que chamado: Cinema Tycoon Gold...??  
é um otimo simulador se quizer, vc pode pegar a versão gratuita no google.  
Mas as Ideias ainda são validas  
Boa Sorte !

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** O Decreto de Ansar

**(VENCEDOR 2006 - 7º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Lucas Pedro dos Santos

**Resumo:**

Milhares de humanos levados da Terra para o planeta Elcon se revoltaram após anos de trabalho escravo. Prevendo uma rebelião, os Elconianos os exilaram no deserto. O líder militar Airon precisa defender sua espécie dos humanos e encontrar um fim para o conflito neste mundo pós-apocalíptico onde descobrirá segredos surpreendentes contando com aliados e mentores. Porém enfrentará inimigos reais e sobrenaturais, reforçados por seus conflitos interiores.

**Idéia:**

O Decreto de Ansar é um jogo do tipo ação e aventura em terceira pessoa, onde o jogador assume o papel de Airon. Adquirindo suas habilidades de luta com armas brancas, ele enfrentará inimigos reais e imaginários, pilotará veículos terrestres e aéreos, percorrendo ambientes desérticos com construções gigantescas, ruínas, cavernas e rios subterrâneos.

A meta do jogo é encontrar um fim para a guerra entre seu povo e os humanos. Airon partirá numa jornada pelo inóspito deserto do planeta Elcon, onde contará com a ajuda de alguns aliados e descobrirá, nos locais mais improváveis, as respostas para suas indagações e a cura para a sua mente atormentada.

O jogador será guiado por um enredo bem definido, porém com liberdade para interagir nos ambientes e com outros personagens. Usará seus reflexos para vencer os inimigos, o raciocínio lógico para transpor os obstáculos e a intuição para descobrir o caminho a seguir.

Airon adquire novas habilidades de luta a cada inimigo derrotado. Desta forma o personagem contará com duas variáveis básicas: energia e habilidade.

O jogo é projetado de modo que o usuário passe por uma experiência de interação nos ambientes e de imersão nos conflitos interiores do protagonista, proporcionando não só entretenimento mas também questionamentos sociais, uma vez que todo enredo do jogo é uma metáfora das desigualdades sociais presentes em todo mundo.

**Ambiente:**

Ambientes

**Metrópole do Governador Abra:**

Está gigantesca construção foi projetada por Abra após o impacto de um meteoro que devastou o planeta Elcon. Foi construída pelos escravos humanos no interior de um canion.

Possui uma arquitetura futurista, com estruturas metálicas cobertas por enormes vitrais. No andar superior está o sistema de proteção. No Centro deste andar há uma grande área de convivência com uma gigantesca cúpula de vidro. Abaixo vivem os civis que desfrutam de enormes áreas de convivência. Nos andares inferiores ficam os membros do conselho e também toda geração de energia e alimentação que supre a metrópole.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

**Deserto:**

Todo solo do planeta é extremamente árido e o clima é frio. Coberto de ruínas da antiga civilização. Os cânions e cavernas são os únicos lugares onde se encontra abrigo com rios subterrâneos, vegetação e animais.

**Aldeias de humanos:**

As aldeias de humanos sempre estão localizadas próximo a cavernas ou ruínas que servem de abrigo. As construções são feitas com restos de madeira e cobertas por tecidos e pedaços das ruínas.

**Base Lunar Ansar:**

É uma construção da antiga civilização que foi construída devido a grande quantidade de naves que transitavam pelo planeta. Fica cravada na superfície da Lua, tendo quatro enormes pistas de aterrissagem formando uma gigantesca estrela. No seu interior, nos andares superiores, ficam os alojamentos para os tripulantes e as naves. Abaixo ficam os centros de geração de alimentos, ar água e energia que dão a base autonomia permanente.

**Personagens:****Protagonista: Airon**

Filho do Gov. Abra, Airon foi o idealizador do Sistema de Proteção, desenvolveu táticas de combate, projetou armas e veículos e treinou os elconianos para a guerra, porém hoje tem sua mente dividida entre continuar lutando ou abandonar as armas e viver uma vida civil com sua amada Monide.

**Antagonista: Claidor**

Líder da rebelião, Claidor nasceu na Base Lunar. Cresceu em um ambiente hostil, tendo que aprender a se defender desde pequeno. Privilegiado com uma inteligência surpreendente ele reativou todo sistema de controle da base, até então abandonado, e conquistou aliados formando um exército de terroristas.

**Coadjuvantes:****Governador Abra**

Ícone da reconstrução, o Gov. Abra foi um elconiano firme e otimista para o seu povo, porém hoje deixa o governo nas mãos do conselho.

**Monide**

É a única elconiana a se tornar oficial por sua destreza em combate. Ama Airon e deseja Ter uma família com ele.

**Ansar**

Nasceu na Base Lunar mas foi trazido por Claidor para viver na Aldeia de Randor. Guarda em sua mente a solução para o fim do conflito.

**Astor**

Líder da única tribo que não se aliou a Claidor. É um mentor que ensina seu povo a não alimentar sentimentos de ódio contra os elconianos.

**Operacional:****Mecânica:**

O jogo se desenvolve em um ambiente tridimensional onde o personagem é visto em terceira pessoa. O jogador interage em três ambientes: A metrópole elconiana, o deserto e a base lunar, desenvolvidos de forma que o jogador tenha liberdade para cumprir os objetivos propostos em cada segmento de ação.

Caso o personagem morra ou não cumpra o objetivo dentro do tempo estabelecido, um vídeo é acionado e o jogador retorna ao início do segmento. O jogador tem a opção de salvar o jogo para carregá-lo posteriormente.

O personagem é controlado com teclado e mouse, podendo andar, correr, pular, agachar, subir, descer, pegar objetos, abrir e fechar portas e se agarrar nos ambientes assim como atacar e se defender de seus inimigos com vários tipos de golpes disparados com composições de teclas diferentes. Em todo jogo o personagem utiliza apenas suas duas adágias elconianas. Todas teclas de ações podem ser personalizadas.

Ele possui apenas uma vida, com duas variáveis: energia vital e habilidade. A energia vital diminui a cada ataque dos seus oponentes e aumenta a cada utilização da medicação encontrada nos ambientes. A habilidade aumenta a cada objetivo cumprido, acrescentando novos golpes ao personagem.

Os inimigos possuem inteligência artificial e energia vital que varia para cada personagem. Os veículos são pilotados apenas com as setas direcionais do teclado com aceleração, freio e direção.

#### Progressão:

O jogo se desenvolve através de um roteiro escrito para cinema apresentado com ilustrações no formato de uma história em quadrinhos, com áudio dos diálogos e trilha sonora editados em vídeos. Cada segmento de vídeo envolve o jogador nas circunstâncias do protagonista, dando a ele novos objetivos a serem cumpridos e em seguida inserindo-o num segmento de interação.

O roteiro segue o modelo de um longa-metragem com apresentação, desenvolvimento e conclusão. Entre estas divisões existem dois pontos-de-virada que movem o protagonista através da ação.

O objetivo deste modelo de progressão é unir três tipos de narrativa: cinema, arte sequencial e jogos eletrônicos, de forma que o jogador, visualize a ação dramática em que está envolvido, ao mesmo tempo em que interage assumindo o papel do protagonista, podendo alterar alguns elementos da narrativa.

A complexidade aumenta a cada objetivo, tornando os inimigos mais ágeis, os obstáculos mais complicados e os segredos mais difíceis de se desvendar, exigindo um bom reflexo e maior concentração nos vídeos.

O enredo continua sempre intercalando segmentos de vídeo com segmentos de interação no qual o jogador deve agir de acordo com os desejos e necessidades do personagem.

No final do enredo, quando o jogador conclui o último segmento de interação e o último vídeo é acionado, pretende-se que o jogador tenha experimentado momentos de entretenimento, desafio e assim como no cinema e na arte sequencial, ele tenha se envolvido com a ação dramática do jogo.

---

**00/00/0000****Davi Rossi Rosa**

Excelente projeto; pelas imagens já podemos sentir que além de originalidade, tem excelente conteúdo, enredo e qualidade gráfica. Parabéns!!!

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS





Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		
<span style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">JOGOSBR</span>				

## Banco de Idéias

**Título:** Formula Galaxy

**(VENCEDOR 2006 - 8º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Artur Corrêa

### Resumo:

Participe da Fórmula 1 do Futuro ! Teste suas habilidades pilotando fantásticas máquinas voadoras em circuitos traçados em pleno ar ! Aceite o desafio e prove ser o melhor piloto de toda a galáxia.

### Idéia:

Formula Galaxy é um jogo do tipo ação/corrida multi jogador, para a plataforma PC que se desenvolve em um ambiente futurista. As habilidades e reflexos dos jogadores são testados enquanto estes competem pilotando veículos voadores chamados Sky runners ( Imagem 1 ) . O Circuito da corrida é determinado por uma sequência de portais , que são arcos flutuantes , no centro dos quais os pilotos devem passar (veja o diagrama da Imagem 2) . Para aumentar o desafio do jogo, o circuito é traçado dentro de ambientes que oferecem muitos tipos de obstáculos e perigos para os pilotos ( cidades , florestas, montanhas, campos de rochedos , etc) . O objetivo central é ser o primeiro piloto a completar um determinado número de voltas no circuito, passando através dos portais em uma ordem correta. Cada vez que um piloto passa por um portal fora da sequência correta (ou deixa de passar dentro de um portal) ele acumula uma penalidade, que deve ser eliminada antes de se cruzar a linha de chegada . A eliminação das penalidades é feita passando-se através de um portal especial em forma de tubo, localizado fora do circuito, implicando em perda de vantagem para o infrator.

### Ambiente:

O jogo se desenvolve em cenários tridimensionais abertos ( cidades , desertos , florestas) ou fechados ( túneis , cavernas , interiores). A Imagem 3 procura retratar uma corrida ocorrendo em um ambiente de cidade futurista. Os cenários poderão ser tanto representações de ambientes do planeta Terra, quanto de planetas fictícios. Alguns elementos deverão existir independentemente do tipo de cenário. São eles: O grid de largada, a linha de chegada e o portal de eliminação de penalidades.

Os jogadores poderão escolher entre diversos modelos de sky runners disponíveis (Imagem 1). Além da aparência física, estes modelos possuirão diferenças em termos de performance tais como curva de aceleração, dirigibilidade e velocidade final. As condições dos veículos também podem ser prejudicadas em função de colisões com objetos do cenário, ou com outros veículos.

A simulação da física de vôo dos veículos não será realista a ponto de tornar o jogo excessivamente complicado ou difícil. Por exemplo: Os Sky runners não irão cair no solo se perderem a velocidade em função de um obstáculo, ou sob o comando do jogador. De fato, eles terão a capacidade de pairar no ar nestas situações como se estes não estivessem submetidos à força da gravidade. Da mesma forma, não haverá necessidade de manobras de pouso ou decolagem complicados.

Serão oferecidas tanto a visão em primeira pessoa, onde o ponto de vista do jogador é estabelecido no capacete do piloto (Imagem 4), quanto a visão em terceira pessoa, onde o ponto de vista estará deslocado para atrás da nave, permitindo que o jogador veja seu próprio veículo (Imagem 3).

Espalhados em pontos estratégicos do cenário, haverão diversos ítems que, quando coletados, conferem ao jogador determinados benefícios

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

dependendo do tipo do ítem:

Reparo: Renova as condições de performance da nave até um determinado limite.

Turbo: Confere temporariamente um aumento da velocidade da nave.

Campo de força : Protege temporariamente a nave contra danos em colisões.

Existirão personagens não jogáveis tais como "bots" (que disputam a corrida juntamente com os jogadores), e outros objetos peculiares a cada cenário. Estes últimos movimentam-se livremente com o objetivo de oferecer tanto um acréscimo no realismo, como mais desafios para a corrida: Balões , pássaros, helicópteros , dirigíveis , etc.

Não haverá qualquer história a ser contada para justificar cenários, personagens ou mesmo o "por que" da corrida . Isto será deixado propositalmente em aberto para que novos e diferentes cenários sejam criados a posteriori pela própria comunidade de jogadores, sem que hajam restrições à sua criatividade.

#### **Operacional:**

Os controles do jogo serão configuráveis sendo possível o uso de teclado, mouse, joystick ou game pad. De qualquer forma, os Sky runners serão pilotados à maneira de um avião, ou seja, os controles irão simular um manche que controla ailerons ( rolagem ) e elevadores ( subida e mergulho ), dispensando-se o uso de leme. Este tipo de comando é muito comum em simuladores de vôo.

Como padrão , estão estabelecidos os seguintes comandos de teclado:

Aumentar velocidade : Tecla A .

Diminuir Velocidade (Freio) : Tecla Z.

Manche à frente (Mergulhar) : Tecla direcional para cima.

Manche para trás ( Elevar): Tecla direcional para baixo.

Manche à esquerda ( Rolar para a esquerda): Tecla direcional para a esquerda.

Manche à direita ( Rolar para a Direita ): Tecla direcional a direita.

Tanto na visão em primeira pessoa, quanto em terceira pessoa, estarão sempre visíveis na tela alguns indicadores que facilitam a pilotagem do Sky runner (Imagem 5). São eles:

Velocímetro: Indica a velocidade do veículo em km/h

Indicador de posição: Informa ao piloto a sua colocação na corrida.

Apontador de Portal: Seta que, de maneira semelhante a uma bússola, se movimenta para apontar a direção do próximo portal a ser atravessado pelo veículo.

Indicador de danos do veículo: Mostrador que exibe, em vermelho, as partes do Sky runner que estão danificadas.

O jogo pode ser desfrutado tanto em modo single player ( apenas um jogador ) ou multi player (vários jogadores competindo em rede). Em ambos os modos, um determinado número de competidores controlados pelo computador (bots) pode ser acrescentado de maneira manual ou automática. A competição poderá se desenrolar de duas maneiras:

Corrida Simples: É disputada apenas uma corrida em um circuito escolhido manualmente, depois de cada jogador escolher o seu Sky runner.

**Campeonato:** Cada jogador escolhe um Sky runner para disputar um campeonato inteiro, envolvendo vários circuitos diferentes. Os jogadores acumulam pontos em cada corrida segundo a sua posição na linha de chegada. No final do campeonato, o jogador com maior número de pontos é declarado o vencedor.

---

**00/00/0000****Artur Corrêa**

Gostaria de sugerir aos organizadores do concurso ,uma melhoria dos campos de texto , de tal forma que obedecam as formatações geradas em editores de texto , tais como o MS Word.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

## Banco de Idéias

### Título: RABRAZ

(VENCEDOR 2006 - 9º lugar)

Data Cadastro: 01/01/2006

Criador: Rafael Godoy Braun

### Resumo:

Ano: 2361, você é RABRAZ, um mercenário contratado por cientistas remanescentes no "Estado Brasil" (aliens que invadiram e dominaram o mundo mantiveram nomes dos países como "Estados" e do planeta como "País"). Sua missão: voltar no tempo e destruir Belzebu-Sanguenolento – atual líder dos aliens. Cientistas enviam RABRAZ para 2011 – início da invasão – onde consegue roubar uma nave, indo em direção ao local indicado pelos cientistas para cumprir esta missão!

### Idéia:

Jogo de nave para diversão imediata. O cenário é visto de "cima" com gráficos 2D. É como um grande corredor e a nave vai "avançando" pelo cenário que é movido verticalmente, dando a impressão que ela "sobe" pela tela, a nave tem os movimentos livres para desviar e atacar inimigos com tiros, os inimigos podem ser soldados alienígenas de diversas formas ou, outras naves, veículos alienígenas e até mesmo torres que já foram instaladas em alguns pontos do planeta. À esquerda da tela ficam instrumentos de vôo da nave alienígena, informações sobre a fase (que é o nome da região onde o herói RABRAZ se encontra) e, os cientistas informam sobre seu progresso através de um talismã, também localizado ao lado. No topo, a pontuação que é sinalizada por um cifrão antes dela, é equivalente ao pagamento que o mercenário RABRAZ receberá a cada inimigo abatido. A jogabilidade é fácil: avançar atirando para destruir os inimigos e, no final das fases – que podem ser: limites de fronteira entre países ou continentes, há um "super-desafio", com monstros e aberrações mais poderosos que os encontrados no percurso. E, no intervalo de fases, existem mini-games divertidos e ligados com a história. Há itens pela tela que aumentam o escudo da nave e, munição de tiro especial, quando o escudo acaba devido a tiros e choques com o inimigo, o jogo também acaba, ao passar de fase o escudo fica completo.

### Ambiente:

A nave usada por RABRAZ "sobe" o cenário (que se move no sentido vertical de cima para baixo, mudando conforme a progressão), vista de cima e seguindo em frente em direção ao seu objetivo: Sibéria, provável local onde está o líder dos inimigos: Belzebu-Sanguenolento. Após encontrá-lo, a missão é destruí-lo e voltar para o futuro, pressionando o botão vermelho do talismã – artefato entregue pelos cientistas que ajuda em sua missão, dando informações importantes e está localizado no painel da nave, algo do tipo porta-objetos. No caminho, aparecem diversos alienígenas de todos os lados, eles já identificaram a nave de RABRAZ como "fora do padrão", eles são de diversos tipos e classes, como soldados e soldados voadores, veículos terrestres e aéreos e, torres de vigilância já instaladas em nosso planeta. Ao receber colisões de tiros ou dos inimigos, RABRAZ perde pontos de escudo da nave, os pontos de escudo e outras informações como fase, fica ao lado esquerdo da tela (em uma barra) e, ao topo, centralizado, a pontuação, contada como créditos e com um cifrão ao lado. A nave dispara tiros letais e RABRAZ deve matar os inimigos para liberar seu caminho em direção ao objetivo e acumular mais créditos, que receberá em forma de dinheiro ao regressar para o futuro. No próprio cenário e, após matar

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

alguns inimigos, há itens que podem aumentar o poder de tiro ou escudo da nave. Ao chegar em um extremo, o herói depara-se com um "super-desafio" que é um alienígena de alto escalão e deve atirar nele até derrotá-lo, após o término de algumas fases, RABRAZ se vê na obrigação de aterrissar, seja para um reparo na nave ou upgrade, isso tudo feito com muito cuidado (através de mini-games) e, instruído pelos cientistas do futuro através do talismã, ao início de cada fase o escudo é restaurado.

**Operacional:**

Durante o jogo, o controle da nave de RABRAZ é feito pelas setas de direção, os botões "Shift esquerdo" são tiros normais e "Ctrl esquerdo" tiros especiais, o cenário se move dando a impressão de movimento na nave mas, a mesma também pode se mover livremente na tela, exceto por cima do painel à esquerda. Os inimigos aparecem aleatoriamente e, após um tempo médio de 3 minutos de jogo, surge um "super-desafio" onde aparece um monstro característico por fase e, só passa de fase após derrotá-lo. A cada fase os inimigos mudam de aparência e/ou ficam mais resistentes aos tiros para acrescentar dificuldade ao jogo, também tornam-se mais numerosos na mesma tela. Ao todo são 8 fases, sendo que, na quinta fase o herói chega à Sibéria e, para espanto do jogador, mata o Belzebu-Sanguenolento e após, recebe através do talismã a notícia de que, assim como RABRAZ, o alienígena Belzebu-Sanguenolento do futuro retornou e aí são mais três fases até encontrar o novo chefão, muito mais poderoso, devido ao desenvolvimento de 350 anos. Os mini-games após a passagem de fase, consistem basicamente em aterrissar a nave de RABRAZ, sendo que, a visão muda – fica em primeira pessoa, e a visão é da pista, mas o visual continua 2D e move-se para a esquerda e direita, o talismã indica se RABRAZ deve ir mais para a direita ou esquerda, se deve aumentar ou diminuir a velocidade, neste mini-game o jogador tem 20 segundos para direcionar a nave (o tempo não aparece na tela), se não obtiver sucesso, fim de jogo, a tecla "Shift" serve para aumentar a velocidade e, "Ctrl" para diminuir e as setas de direção esquerda e direita são usadas para direcionar até a pista. Após cada mini-game de fase, a nave recebe upgrades: na primeira, contêiner de recarga de escudos para a próxima fase e mais algumas viagens, na segunda, em uma base improvisada para recolher informações, na terceira, o primeiro upgrade da nave: capacidade de acumular energia para o tiro e disparar um outro mais poderoso, após segurar "Shift" por 1,5 segundo, na quarta, mais um upgrade na nave, colocando asas que caíram do inimigo de fase, na quinta, aterrissa para certificar-se de que Belzebu-Sanguenolento morreu, na sexta, adquire mais contêineres de recarga de escudos, na sétima, o último upgrade da nave, ficando com uma aparência mais futurista já que a oitava fase é no espaço. Os escudos indicam o nível de energia de 100% no início da fase, a cada colisão diminui até chegar a 0% que é quando a nave de RABRAZ fica sem defesas, após isso, qualquer colisão à nave, é fim de jogo.

---

**00/00/0000****Cristiano Augusto Pereira dos Anjos**

Cara, ficou realmente muito legal a sua idéia. Gostei de ver.... até agora achei a sua muito bacana, tomara que ganhe!

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

**PARCEIROS**



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Obra-Magus

(VENCEDOR 2006 - 10º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Daniel da Rosa Souza

### Resumo:

Você é Pablo Samaels, um estudante de arte que ao encontrar um pincel mágico liberta accidentalmente sete demônios de uma era chamada OBRA, era essa onde a arte predomina e o mal esta aprisionado, mas agora não mais.

### Idéia:

Obra-Magus(Obra-Magica) é jogo de ação/RPG em terceira pessoa onde o jogador pode percorrer um mundo em que as cores são o alicerce de tudo. Pablo tem o poder de controlar as cores, podendo conjurar chamas, o vento e outros elementos que as cores podem proporcionar.

Para Pablo conjurar as magias ele precisa de tinta, tinta essa que se pode comprar ou achar nos cenários do jogo. Pablo dispõem de uma arma peculiar, ele usa um grande pincel chamado Obra-Magus e com isso ele pode desenhar seus ataques. Ao atacar Pablo cria um rastro de tinta que pode variar em um rastro de fogo, gelo, vento e outros que iram variar dependente da cor que o jogador utilizar, as cores preta e branca são ilimitadas, apenas nas magias elas são gastas. Com o pincel também será possível desenhar criaturas que serão boas aliadas, para registrar-las deve-se usar o "conta-gotas" que as tornaram disponíveis para a compra. Haverá um mercante chamado Tinto, ele é um duende comerciante do mundo OBRA que terá vários itens úteis para o jogador usufruir. Tinto cobra pelos seus itens por uma moeda diferente, a Resina, dinheiro que é usado pelos duendes em OBRA, é achado no derretimento(morte) dos inimigos. No inicio Pablo só terá 5 cores: amarelo, vermelho, azul, preto e branco; para obter as demais cores é necessário comprar de Tinto a habilidade. No jogo Pablo terá uma ajuda indireta, são as mercenárias ARTES(Aliança de Resgate de Tesouros Especiais), são três garotas Rebeca, Sabrina e Maria que agem apenas em casos extremos como esse.

### Ambiente:

O jogo se encontra em um ambiente 3D, onde o cenário principal será a cidade São Reno que irá agrupar ambientes diversificados como praças, áreas de recreação, prédios urbanos e industriais, lojas e outras estruturas que uma cidade contém. Nos cenários encontrados no jogo, existirão objetos quebráveis que conterão itens que poderão restaurar a vida e a magia; também terão líquidos variados como tintas, água e até sucos para o jogador usar seu "conta-gotas" para registrar-las e transformá-las em tinta para suas magias.

A personagem principal do jogo é Pablo Samaels, estudante de artes de uma faculdade local que se envolve nessa aventura quando encontra em sua pizza um pincel que liberta 7 auras que saem por sua janela. Deve-se tudo isso por causa de Setra, um duende mensageiro da sociedade Obra-Magus, que estava numa missão "não autorizada" que se destinava a entregar Obra-Magus(o pincel)até um sítio de pesquisas para desvendar uma profecia que se baseia num garoto que junto do pincel conseguiria criar a maior arte de todas, a arte da paz, com isso todo o mau se extinguirá. Setra tenta entregar o pincel, ele deseja um reconhecimento, pois, os mestres de OBRA não conseguiram fazer a entrega porque a no portal entre OBRA e o sítio uma tempestade cósmica, tal portal dura 8 dias aberto e só reabre 8 anos depois. Setra resolve burlar uma lei para conseguir fazer a

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

entrega a tempo,ele resolve pegar um atalho na Terra.Ao passar,ele tem um grande desgaste e resolve descansar em uma árvore.Uma gralha ao longe enxerga o brilho do pincel e o pega com rapidez,Setra vê isso e voa atrás da ave.Algum tempo depois Setra agarra a gralha que com isso derruba o pincel na chaminé de uma pizzaria,levando o pincel a submergir no recheio de uma pizza.Após isso Setra avista 3 motoboys e os segue até achar o pincel.Mas era tarde,Setra vê 7 auras saírem de uma janela e ele vai lá.Procurando o pincel,Setra percebe que a um mortal o vendo,e então ele o associa ao garoto da profecia e desesperado para salvar sua pele ele conta tudo para o garoto.Pablo assustado com que ouviu vê-se numa situação em que a salvação da terra está em suas mãos.

O grupo ARTES é recém formado,por isso não tem história.O grupo possui Rebeka Portina ela usufrui de um lápis e de um caderno que é seu escudo,os dois juntos criam letras que atacam os inimigos;Sabrina Vlad é uma arquiteta militar,ela desenha armas e com isso pode usa-las contra os inimigos;por fim Maria Monete a chefe do grupo possui a habilidade de tatuar no seu corpo o que vai utilizar nas batalhas,ela tatua invocações de criaturas,armas medievais(só espadas)e itens que podem ajudar a passar de partes de algumas fases.Enquanto ao Tinto,ele é apenas um duende que se aproveita da situação para lucrar.

A sociedade Obra-Veneficus(Obra-Venenosa) é uma facção que quer destruir Obra-Magus,mas com uma tentativa frustrante eles acabaram aprisionados em Obra-Magus(pincel) para que de lá não saíssem.Foram libertados por Pablo que por acidente fez isso.

#### **Operacional:**

Os comandos do jogo são simples tendo a possibilidade de configurações da maneira desejada. Nos comandos existirão quatro botões de movimento;dois botões de ataque;nove botões para colocar magias,itens e armas como atalho;um botão de pulo;um de defesa e outro de esquila;um botão de ação e ultimo para fazer a visão em 1º pessoa e a mira(se estiver uma arma disposta a fazer isso).A tela de visão será em terceira pessoa,com o ângulo de vista por trás da personagem,sendo que ao movimentar a personagem o ângulo da tela irá acompanhá-la.

O jogo passará em torno da cidade,cada chefe terá 3 fases cada(duas fases e a fase que chega no chefe.),nissso totalizando 22 fases,sendo que o último chefe terá uma fase a mais,a ordem dos chefes e os itens ganhos com eles é a seguinte: Hugo Lazaro(Conta-gotas);Cecília Rodriguez(Giz);Julius Vinicius(Spray);Paint man (Balde);Rebeca Paiva(Tesoura);Mozart Delacroix(fio e agulha) e Izaac Galil(Espada das Artes).A cada fase terminada será possível retornar a ela para possíveis ganhos de nível(level),a volta para alguma área passada ou não visitada é de maneira manual,portanto é necessário que o jogador volte os caminhos da fase para encontrar o lugar desejado.Para poder ir até a próxima fase é necessário olhar no mapa e verificar a onde se encontra o local,uma vez dentro do local a fase começa.

Em todos os lugares existirão monstros para se combater,exceto nas lojas de Tinto e nos lugares de salvar o jogo,que são representados por pássaros,quando se ouvir o canto de um pássaro é que existe um salve na área,ao chegar perto aparecerá um aviso para o jogador apertar o botão se ele desejar salvar.

Em cada lugar os monstros vão mudar,tanto na aparência quanto em seus níveis,com isso o grau de dificuldade aumentará,a resina e a experiência também.

A vida do jogador é representada pelo pincel que ao se ferir vai perdendo a coloração até ficar completamente cinza e se quebrar.A quantidade de pontos de magia é mostrado com uma palhetá de tinta,mostra-se as 5 cores,quando o jogador usar uma magia que utiliza apenas a cor vermelha,irá usar apenas a cor vermelha,para a cor como a laranja irá usar vermelho e amarelo e assim sucessivamente.

O jogo conterá passagens secretas que levarão o jogador a áreas com itens secretos,itens esses que são guardado por duendes e que para consegui-los será necessário a resolução de tarefas e quebra-cabeças,ao termínio de cada um o jogador receberá uma gratificação que será um item raro ou uma nova arma que inclui caneta

tinteiro, hidrográfica, bastão pastel e outros utensílios de arte. Tinto além de possibilitar a venda e a compra de itens e tinta, ele também dispõem de uma sala onde ele colore roupas e desenha na mesma, com isso a defesa de Pablo é aumentada fazendo assim o jogador customizar a personagem ao mesmo tempo em que a fortifica. Serão vários desenhos e cores para adicionar as roupas, podendo modificar a camisa, jaqueta, calças e outros.

---

**00/00/0000****Daniel Dantas Sardi**

Poxa, gostei da sua ideia! :-)  
Tá muito legal, parabéns!

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Redenção - Herança Maldita

**(VENCEDOR 2006 - 11º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Breno Fajardo Rodrigues

### Resumo:

Seja Uato: sobreviva como um escravo africano foragido, na Serra da Barriga. Seja Calunga: conquiste o respeito dos quilombolas e defende o Quilombo dos Palmares da invasão dos capitães do mato! Use de inteligência, diplomacia e força bruta para transpor os desafios impostos pela dura vida dos negros no Brasil do século XVII - e faça parte da História!

### Idéia:

O jogo Redenção - Herança Maldita é um misto de adventure e RPG, em que um jogador controla dois personagens (um na primeira parte e outro na segunda) e deve interagir com elementos disponíveis no cenários e personagens não-jogadores de modo inteligente e construtivo, com o objetivo de realizar as várias missões apresentadas ao longo do jogo. A complexidade da trama é proporcional ao número de caminhos disponíveis para o jogador como forma de resolver essas missões. As principais habilidades exigidas do jogador são capacidade de resolver enigmas e organizar informações, raciocínio rápido e atenção visual a detalhes. A visualização do jogo é em terceira pessoa, com um ângulo de visão (do jogador) variável, conforme o cenário em que o personagem se encontre. O jogo é bidimensional, com uso de vários planos de profundidade.

### Ambiente:

Os cenários do jogo são subdivididos em pequenos cenários, que por sua vez podem ser apresentados em enquadramentos e ambientes diferentes (e.g., cenário: fazenda canavieira; subcenário: capela, que constitui três telas com enquadramentos distintos: grande salão com visão de plano geral, altar com plano mais fechado em contra-plongé, e próximo ao confessionário, com plano bem fechado com câmera na altura dos olhos do personagem). Os temas dos cenários aludem ao universo escravagista do Brasil do século XVII, imediações da Serra da Barriga e Quilombos dos Palmares: fazenda canavieira, mata da Serra da Barriga, cachoeira, vila de Porto Calvo, mocambo de Acotirene, mocambo de Zumbi. O jogo é composto de dois personagens jogáveis. Nos dois primeiros capítulos: Uato, negro africano capturado e trazido como escravo ao Brasil, honesto e gentil, cujos atributos principais são a inventividade (facilitando a construção de itens jogáveis), diplomacia (facilitando o alcance dos objetivos através de interação com outros personagens do jogo) e furtividade (facilitando a fuga de situações de perigo). Nos dois últimos capítulos: Calunga, filho de Uato, mulato brasileiro, violento e orgulhoso, com habilidades de luta (capaz de lidar com confronto físico), percepção (maior campo de visão e destaque visual de objetos interativos) e disfarce (capaz de eventualmente se passar como cidadão livre em centros urbanos). A interface gráfica do jogo é alterada quando da mudança para o 2º personagem - é mantida a mesma estrutura jogável mas a

### Operacional:

Ambos os personagens têm aparência e animação próprias, e aptos a se moverem para frente, trás, lateral e diagonalmente, agachar-se, e (condicionalmente) coletar itens, falar com personagens não-jogadores, juntar itens para formação de outros e lutar. O movimento

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

e interação com itens e personagens ocorrem quando do clique de mouse sobre a área e objetos pretendidos. Existem limites de exploração dos cenários. O jogo possui dois tempos: dia e noite, que se alternam mediante o acontecimento de determinados eventos (e não mediante a passagem do tempo de jogo). As opções dentro do jogo são: mapa (que vai se completando mediante o desenrolar a interação do personagem com certos itens e personagens do jogo e conclusão de certas missões), container (tela que identifica os itens jogáveis carregados/usados pelo personagem), diálogo (apresentando opções de fala do personagem e as respostas do(s) personagem(ns) não-jogador(es) e memória (demonstrando um histórico de missões pendentes e completas, e dicas de avanço). A progressão do jogo se dá em 4 capítulos: o 1º trata da vida de Uato na fazenda onde é escravo e sua busca por informações dos Quilombos dos Palmares; o 2º apresenta a fuga de Uato até um mocambo e sua adaptação à vida naquela comunidade; o 3º capítulo avança o tempo, quando da morte do velho pai Uato por invasores brancos. Nele, o personagem Calunga vai às terras dos assassinos em busca de vingança; o 4º e último capítulo demonstra o retorno de Calunga ao Quilombo, e a defesa do mesmo frente ao exército. A história avança à medida que as missões são completadas, sendo algumas delas essenciais para a mudança de capítulo e outras consideradas secundárias. Os personagens têm um marcador de saúde de 3

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		
<b>JOGOSBR</b>				

## Banco de Idéias

**Título:** Feromonic

(VENCEDOR 2006 - 12º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Cleber Pitta

### Resumo:

Você já imaginou que um simples perfume poderia mudar o destino de sua vida? Pois em poucos dias, você poderá experimentar o poder da revolução... - Anunciado pelas modelos mais requisitadas da atualidade e investigado pelo governo, o Feromonic, carrega em sua fórmula, um plano ambicioso que poderá mudar o destino da humanidade.

### Idéia:

Ao serem expostos a fragrância de um novo perfume, os personagens começam a atrair a atenção de todos que sintam o cheiro enigmático do Feromonic. Isso não seria um problema se a reação dos pobres mortais não fossem extremamente hostis e brutais. Inebriados por um cheiro quase inodoro as percepções humanas, mas suficiente para ativar inconscientemente a ira alheia, o desequilíbrio emocional faz com que as pessoas só queiram drenar esta raiva excessiva e a única escapatória é se afastar o máximo das pessoas para evitar o linchamento.

### Ambiente:

Resgatando a nostalgia de tempos passados, mas com o uso de recursos atuais, Feromonic é um game de perspectiva 2D no melhor estilo Contra Hard Corps & Cadillac and Dinosaurs, com um sistema de visão semelhante aos games de luta como, X-men Children of the Atom. O diferencial esta na temática de ação e estratégia furtiva, pela busca da sobrevivência em cenários altamente modelados e detalhados.

O jogo se passa em um tempo futuro e em uma grande metrópole não identificados.

A impressionante arquitetura futurista elevou os belos arranha-céus acima das nuvens. O sistema de transporte público é primoroso e a segurança vem em primeiro lugar no lema da atual prefeitura. É nas ruas desta bela cidade que os personagens terão que escapar da morte em busca de um objetivo desconhecido, a única certeza é que algo de grave aconteceu e algo muito pior pode acontecer se eles simplesmente decidirem ficar escondidos.

Serão dois personagens para escolher (Imagem 02), cada um poderá fazer até três tipos de customização que variam de mudança de roupas, acessórios e tipos de cabelo. -

Pronus é um lutador, mestre em artes marciais, derruba os inimigos com maior facilidade, porém é lento na furtividade. -

Vênus tem maior resistência para correr e escalar mas, golpes fracos.

-  
A saúde dos personagens regenera lentamente. -

Os robôs são os únicos que podem ajudar os personagens (imagem 05). -

### Operacional:

Caminhando pelas ruas de uma cidade futurista e imaginária, o

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

jogador deverá evitar o encontro com os npc's (pessoas), assim, deverá analisar o cenário para achar rotas alternativas que evitem o encontro direto com os npc's. Nem todas as vezes existirá uma rota alternativa para seguir e o encontro com os npc's será inevitável. Neste caso, o jogador optará pelas diversas maneiras de enfrentar os npc's ou simplesmente começar uma fuga desesperada para evitar o confronto. Na maior parte das vezes o confronto não será a melhor opção, pois npc's estão indo e vindo pela cidade e quanto mais npc's estiver ao seu redor, maior será o grau de dificuldade e probabilidade de derrota. É possível confundir os npc's para evitar o confronto direto. As granadas de fumaça são a melhor maneira de confundi-los. Mas o jogador pode se esconder em determinados locais e, caso os npc's não o encontre, mas estejam perto do personagem, eles podem começar a agredir uns aos outros dando brecha para uma fuga inócuca. A movimentação do personagem será através do teclado e as teclas podem ser configuradas. Quando o personagem está armado com armas de fogo, o jogador poderá utilizar o mouse para ter uma mira mais precisa.

**FURTIVIDADE:** Esconder atrás de colunas, paredes, em sombras, dentro bueiros, cabines, carros e lojas.

Quando o personagem entrar na água, terá um intervalo de 1 minuto sem sofre à ação dos npc's.

**ITENS & ARMAS:** Granadas de luz, efeito moral e fumaça - facas, pistolas, metralhadoras, arma layser, pistola de choque elétrico - spray químico - escudo.

**ROTAS:** durante o percurso o jogador poderá encontrar encruzilhadas que levam a caminhos diferentes. Estes caminhos são definidos por dificuldade, pois podem levar a locais bastante movimentados ou locais quase desertos.

#### REGRAS BÁSICAS

Mesmo sobre ataques de inocentes, o jogador deverá evitar a morte destes, pois a morte deles acarreta o nível de procurado pela polícia ate o fim do jogo. O nível de procurado é mostrado por uma luz que fica embaixo do mostrador de itens e armas. A luz varia conforme o nível de procura: Verde, significa que não está sendo procurado; Amarelo, procurado; vermelho, fugitivo da polícia.

#### POLICIA

Quando a polícia estiver a procura do personagem, basta sair do campo de visão por alguns segundos para que eles parem de procura-lo, mas espere ele sair do campo de visão para prosseguir. Se o nível for vermelho ou fugitivo, as coisas complicam, porque o personagem será sempre reconhecido.

#### INIMIGOS

Além dos funcionários da Feromonic Experimental, todos que cruzarem o seu caminho serão inimigos em potencial. Não haverá armas escondidas ou expostas pelos cenários, todas as armas serão adquiridas quando um inimigo armado for derrotado. Mesmo sendo um game 2d, os cenários serão manipulados como em 3d, exemplo, na imagem 05, vê-se um míssel indo na direção a personagem, caso o míssel exploda atrás da personagem ela será arremessada para frente e cairá do prédio.

---

**09/05/2006**

**Raphael Silva Moreira**

Essa história não é de um livro?  
Acho que o nome era "Perfume".

E o nome do perfume que tinha o poder de controlar as ações das pessoas pelo cheiro era "Feromonic".

**30/05/2006**

**Cleber Pitta**

**Essa história não é de um livro.**

Caro Raphael, depois de ler seu comentário pesquisei na net e vi que o livro chama-se "O Perfume" de autoria de Patrick Suskind. Apesar de nunca ter lido este livro, encontrei em um site vários trechos do livro e ao meu ver são idéias diferentes, sobre pontos de vista diferentes. Sobre o nome do perfume, não achei em lugar algum que o nome do perfume do livro seja o mesmo usado game.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as

ídéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
<b>JOGOSBR</b>		

## Banco de Idéias

**Título:** HEGEMON - A Chegada dos Invasores.

(VENCEDOR 2006 - 13º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Wladiney Loubet Wagner Lemos

### Resumo:

Em Hegemon várias civilizações como humanos, mágicos, mortos, místicos e tecnológicos cooperaram para suprir necessidades em comum. A harmonia é quebrada com a chegada de estranhos seres que partiram de seu planeta em busca de novas conquistas. Agora, cada povo deve encontrar meios para sobreviver às condições naturais de Hegemon e também aos invasores. Somente a estratégia, a coragem e alianças, unido a Heróis e a Deuses, pode assegurar a sobrevivência aos invasores ou a supremacia de Hegemon.

### Idéia:

Hegemon é um Jogo de Estratégia 2D ou 3D em Tempo Real com elementos de RPG. Visa desenvolver as habilidades de coordenação, administração de cidades e a estratégia de combate militar. Basicamente deve-se estabelecer e desenvolver uma civilização forte capaz de resistir aos invasores ou formar alianças com civilizações vizinhas para assim expulsar os invasores. Pode-se ainda almejar a dominação completa de Hegemon através da traição de alianças ou submissão das civilizações mais fracas. Pode-se ainda invocar e desenvolver um herói que se juntará às suas forças no desenvolvimento de sua civilização e nas guerras. O culto aos Deuses Elementais (Terra, Ar, Água, Fogo, Gaia e Energia) aumentará o poder destrutivo nas batalhas (Ex.: terremotos, furacões) ou estrategicamente poderá evoluir sua civilização (Ex.: aumento da fertilidade do solo) ou enfraquecer uma corrente (Ex.: provocar secas).

Tanto a estratégia evolutiva quanto a militar, são influenciadas pelas condições climáticas (chuvas, secas, neve, nevoeiro, etc.), estações do ano e dos períodos diurno e noturno ao longo do jogo. Além da terra, do ar e do mar, o subsolo de Hegemon é rico e pode ser explorado como um novo nível abaixo do mapa principal, isso aumenta a gama de possibilidades para desenvolvimento e estratégias de conquista e combate.

As condições naturais de Hegemon são adversas e vários seres selvagens habitam suas regiões podendo ser benéficos ou prejudiciais dependendo de cada situação.

### Ambiente:

O jogo desenvolve-se em vários mapas representando o mundo de Hegemon. Florestas, desertos, planícies, pântanos, vales, montanhas, ilhas, cavernas subterrâneas, geleiras. Os cenários serão 2D ou 3D como em outros jogos de estratégia do gênero.

As civilizações disponíveis são subdivididas em classes com seus heróis específicos:

Humanos: Guerreiros, Bárbaros, Amazonas - Herói;

Mortos: Fantasmas, Zumbis - Necromante;

Mágicos: Feiticeiros, Druidas - Mago;

Místicos: Elfos, Anões - Etéreo;

Tecnológicos: Mecs, Droids - Energia.

Como em jogos de estratégia cada classe terá personagens característicos como aldeões, trabalhadores específicos, soldados, etc. responsáveis pela manutenção das atividades das cidades.

As construções variam para cada civilização com algumas em comum e outras específicas. Elas serão modeladas em 3D e sua construção será concluída por etapas. A localização de algumas construções é

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

influenciada por condições físicas do terreno (Ex: Fazendas só em terras férteis ou depois de aradas). Construções próximas também afetam novas edificações (Ex: Construir um Quartel perto do Templo de um Mago produzirá unidades com maior resistência a ataques mágicos).

A civilização terá um marco central inicial e só poderá ser edificada na região próxima a ele. Conforme a civilização evolui, ou obtém um herói, poderá conseguir marcos secundários o que permitirá a ampliação da sua fronteira. Poderá ainda conseguir marcos terciários que permitirão às tropas acampar e permanecer fora das cidades sem passarem fome ou ficarem doentes. Isso acontece porque os exércitos fora das muralhas da cidade vão enfraquecendo e precisam ser alimentados e tratados de ferimentos.

O relacionamento entre civilizações se dará pelo estabelecimento de alianças econômicas e/ou militares o que trará aumento econômico e ajuda militar. Será necessário uma civilização evoluída e a criação de um mercado para o comércio.

O jogador tem o papel de gestor da civilização e pode ainda encarnar o herói específico de cada uma. Como num RPG o herói ao ser escolhido deverá ser configurado quanto a sua origem, habilidades físicas, psicológicas e mágicas, nível de estudo, etc. Estas características irão influenciar o seu grau de desenvolvimento, assim como ganhar experiência com missões e treinamentos. O herói também será responsável pela devocão a um dos Deuses Elementais e isso trará benefícios para o desenvolvimento da civilização e maior poder de guerra. Conforme o herói ganha experiência e novos poderes, ele poderá abençoar certas edificações melhorando seu desempenho, poderá invocar os poderes do seu Deus Elementar ou ainda obter Unidades Especiais criadas pelos Deuses. O herói precisará estar satisfeito com a civilização para atuar na cidade ou ele se recolherá ao seu palácio.

Sabotadores e espiões podem ser treinados para atuarem em outras civilizações o que trará vantagem nas guerras, contudo podem ser descobertos e comprados para atacarem a sua cidade de origem

#### **Operacional:**

A interface segue o padrão de jogos de estratégia: menus, status, área do mapa, área de descrições diversas, mapa-local, mapa-região e mapa-mundo.

A mecânica usará mouse e teclado. Clicar com o botão esquerdo seleciona uma unidade e com o botão direito direciona-a para uma nova posição, coletar recurso, lutar, etc. Pode-se selecionar várias unidades clicando e arrastando o mouse. Com as unidades selecionadas pode-se criar grupos (CTRL+Nº 1 a 0) para facilitar ações.

Os heróis selecionados com o botão esquerdo terão habilidades especiais que serão ativadas por teclas de atalho ou ícones na área de descrições diversas e para utilizá-las basta clicar com o botão direito no local de destino.

Controlam-se unidades clicando na área do mapa, mapa-local ou mapa-região, para se mover a grandes distâncias. Na área do mapa observam-se as unidades mais de perto com o recurso de zoom de câmera. O mapa-local mostra a região próxima da cidade ativa ou o mundo subterrâneo através da tecla TAB. O mapa-região mostra a região com os portais de todas as civilizações disponíveis na partida, locais de missões, povoados livres que podem ser conquistados para se obter recursos, etc. A transição do mapa-local para o mapa-região se fará através de portais específicos para cada civilização. Conforme o mapa-região é explorado o nevoeiro de guerra é dissipado e revela o terreno, portais, etc. Como tempo o nevoeiro retorna e o terreno fica parcialmente oculto. Somente a área interna das muralhas das civilizações permanece visível uma vez que é revelada.

O jogo inicia-se com um vídeo mostrando Hegemon, a chegada dos invasores, a secção das civilizações e depois um tutorial básico. A partir daí pode-se optar pelos modos Campanha (expulsar invasores), pela Dominação (derrotar demais civilizações), pelo Jogo-Livre (apenas gerenciar e prosperar uma cidade), ou Customizar partidas aleatoriamente.

No modo Campanha várias missões acontecerão até a expulsão dos invasores de Hegemon através de alianças entre várias civilizações contra os inimigos. No modo Dominação além de lutar contra os

invasores deve-se subjugar as civilizações vizinhas para se tornar o soberano absoluto de Hegemon. No modo Customizado serão disputadas batalhas entre civilizações para se obter mais recursos, dominar mais povoados, conseguir mais itens dos deuses, etc. As missões serão diversas e servirão para aumentar a experiência e o nível dos heróis, vão desde localizar uma unidade perdida, obter um item mágico ou tecnológico, cumprir uma tarefa dada por um Deus, etc. Caso duas civilizações se encontrem no local de uma missão, o Deus poderá estipular uma disputa entre elas estabelecendo regras e aquela que obtiver a vitória conseguirá o item. Como as civilizações têm características e desenvolvimento diversos, serão estabelecidos critérios de equilíbrio para permitir batalhas e desenvolvimento equivalentes. Ao fim do jogo Campanha abre-se caminho para a continuação: Hegemon II - A Ascensão dos Mortos

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por [Web em Segundos](#)

Hospedado por [Security Host](#)



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Backstage - Entre as Linhas do Poder

(VENCEDOR 2006 - 14º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Luiz Braz Francisquini J?nior

### Resumo:

Construa uma carreira de gerente de campanha eleitoral começando com um prefeito de cidade interiorana e, de acordo com sua carreira, seja responsável pela eleição de um presidente de um país do 1º Mundo!

### Idéia:

Representante do gênero simulação/estratégia, Backstage coloca o jogador na carreira de assessor onde o principal objetivo é levar o seu candidato a vitória. Isso será realizado através de várias atividades: escolha adequada do estilo de marketing, agendar visitas dos candidatos, firmar coligações partidárias. Tudo realizado através de seus subordinados além de ter o aval do candidato em questão. É exigido do jogador frieza e raciocínio para saber tomar as decisões certas em relação à empreitada rumo ao governo. Indo do nível Principiante ao Expert, Backstage proporciona novos desafios a medida que vão sendo conquistados os objetivos propostos pelo candidato.

### Ambiente:

O jogo possui um engine 3D e é ambientado em lugares que funcionam como diretórios políticos(verdadeiros centros onde são organizadas as ações). Com câmera isométrica(vista de cima na diagonal, no estilo The Sims) o personagem vivido pelo jogador, Thomas Monaghan, é ruivo com cabelo curto e barba e está sempre com seu impecável terno cinza e gravata vermelha(a medida em que avança no jogo, é possível ganhar outras vestimentas para seu personagem). Você controla Thomas dentro do diretório político no qual interage com seus subordinados e consulta seu candidato sobre as decisões tomadas. Eventualmente você visita outros ambientes necessários durante a campanha(um discurso, por exemplo) no qual a ação é transferida para o ambiente do discurso mas as representações do personagem e câmera permanecem a mesma.

Com o desenrolar da história, você conversa com outros NPC'S (personagens representados pelo computador) que são adicionadas numa lista de relacionamentos e podem se tornar grandes aliados ou desprezíveis adversários, provocando uma atmosfera de fofocas e intrigas que rodeia Backstage o tempo todo.

### Operacional:

O controle de Thomas é feito por um joystick através das seguintes teclas: direcional(cima/baixo/direita/esquerda) para movê-lo pelo cenário; botão A para confirmar ou iniciar uma ação(uma conversa, por exemplo); botão B para cancelar ou terminar uma ação; e botão C para acessar um menu no qual você pode acessar todas as opções do jogo. O jogador se movimenta pelo ambiente 3D havendo interação com os objetos e pessoas que o permeiam. É possível conversar e realizar uma ação por vez. Por ser um jogo de simulação, não há nenhum sistema de vidas. Como o objetivo do jogo é ser bem-sucedido em sua carreira, o game over se dá quando você é despedido e tem que começar sua carreira de novo.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

Quanto à progressão, o jogo possui 5 níveis que vão do controle da campanha de um prefeito de cidade interiorana até a de um futuro presidente de uma nação do 1º Mundo. Os objetivos aparecem na tela em caixas de texto com a foto de quem os elabora (geralmente o candidato em questão). A cada nível, a dificuldade pra se lidar com a campanha é crescente fazendo com que o jogador se desdobre para cumprir os objetivos da melhor forma possível e possa, assim, avançar no jogo e obter uma carreira de sucesso.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**

PARCEIROS





Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Guerra dos 100 Anos

**(VENCEDOR 2006 - 15º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Andre Luis de Sa Nunes

### Resumo:

Um jogo de estratégia e tática em tempo real, com mecânica diferenciada. Busca reconstruir os conflitos da Guerra dos 100 Anos, a partir de relatos históricos, com propósitos tanto educativos como de entretenimento.

### Idéia:

A guerra dos 100 anos é um jogo de estratégia no qual o jogador deve comandar os exércitos das forças da Inglaterra e da França, recriando os conflitos (tanto de pequena como de grande escala) com precisão histórica. O jogo tem por objetivo oferecer um tipo de experiência de estratégia em tempo real distinto das convenções já consolidadas no gênero, conforme descrito na mecânica do jogo. E, em consequência da análise histórica necessária, o jogo ainda tem caráter educativo, uma vez que oferece, além de relatos históricos e animações das diversas situações, uma experiência empírica não só da Guerra dos 100 Anos propriamente dita, mas também dos conflitos de época de uma maneira geral. Finalmente, visto que, a cada nova missão cumprida pelo jogador a dificuldade aumenta, e o tipo de situação enfrentada varia, o jogador é levado a criar um raciocínio lógico e tático diferente para cada situação, estimulando e avaliando a capacidade do jogador de resolver os problemas apresentados.

### Ambiente:

O jogo se desenvolve em ambientes 3D, sob perspectiva controlável pelo jogador, cada um recriando (com certo nível de precisão) localidades da França e Inglaterra onde ocorreram os conflitos da referida guerra. As personagens controladas pelo jogador são tanto soldados, arqueiros, armas de cerco e demais unidades militares de época, como figuras importantes, tais como o Príncipe Negro de Gales, o Conde de Northampton, Joana D'Arc e outros líderes. O conjunto de personagens disponíveis varia conforme o conflito em questão, e, obviamente, sua participação no mesmo. Cada personagem tem sua história, personalidade e características associadas aos relatos históricos da mesma.

### Operacional:

O controle do jogador se faz, na maior parte, pelo mouse, com alguns comandos (opcionais ou não) mapeados no teclado. Como na mecânica comum aos jogos de estratégia, o jogador pode controlar as unidades individualmente ou em grupo, conforme desejar. A progressão do jogo, para um só jogador, é linear: ao completar as missões de uma localidade (e, portanto, de um conflito), é apresentada uma nova localidade, e novas missões, sucessivamente até o fim do jogo. As partidas para vários jogadores são compostas por apenas um único conflito de cada vez, com ou sem relação entre eles.

Ao contrário dos jogos de estratégia existentes, não há a construção de uma base para a criação de unidades. Tal qual nos conflitos reais, o jogador inicia o conflito com um número pré-definido de unidades militares, podendo ser acrescidas apenas por eventuais reforços de aliados, de acordo com os fatos históricos. Buscando maior realismo, as unidades terão bônus ou penalidades em suas ações conforme a situação: terá vantagem o soldado atacando do território mais alto;

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

sofrerá mais o soldado que for atacado pelas costas; será mais dificilmente visto o soldado que caminhar lentamente pela floresta, etc. Personagens que venham se destacando durante as missões vão ganhado bônus e passam a ajudar mais com o desempenho do exército. Recursos necessários para se manter o exército podem ser obtidos de caravanas ou de saques feitos em vilas e cidades inimigas. Os conflitos podem se apresentar em duas modalidades distintas: tática e estratégica.

Um conflito tático é aquele de pequena escala, com umas poucas dezenas de unidades de cada lado. Os conflitos táticos oferecem mais opções de gerenciamento: arqueiros podem subir em árvores ou entrar em casas para obter uma posição privilegiada; soldados podem pegar uma arma melhor deixada por seu inimigo; comprar um cavalo de algum camponês que tinha uma choupana nos arredores ou mesmo recrutar um andarilho (ou mercenário) para seu exército.

Já um conflito estratégico envolve centenas ou milhares de unidades, controladas em grupos. Embora não apresente um nível de gerenciamento tão detalhado quanto um conflito tático (por sua inviabilidade prática), um conflito estratégico requer outro tipo de raciocínio para ser conduzido. É preciso aprender as limitações de uma cavalaria num terreno irregular, ou as dificuldades de se conduzir um batalhão por meio de um rio. São nesses conflitos que se darão a tomada de fortalezas, os cercos e as grandes batalhas campais.

Visto o nível de detalhes realistas que se busca na mecânica do jogo, acredita-se que seja aceitável um refinamento gráfico menor, com modelos mais simples e de rápido processamento. Contraria-se assim a tendência de mercado de

---

**15/05/2006****Daniel Ferreira Alves****Muito bom**

Como um apaixonado pelo estilo RTS e por historia, achei a idea fantastica.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

  
PARCEIROSDesenvolvido por **Web em Segundos**Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Corrida de Tampinhas

**(VENCEDOR 2006 - 17º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Leonardo Silva Vago

### Resumo:

Ganhe corridas e novos amigos. Construa novas pistas nos mais variados terrenos. Desafie seus amigos e personalize suas tampinhas no jogo que saiu dos quintais das crianças brasileiras para o computador, a Corrida de Tampinhas.

### Idéia:

O Corrida de Tampinhas é um jogo de corrida que pode ser jogado na forma single player ou multiplayer, exigindo do jogador tanto reflexos quanto estratégia. O jogador é uma criança cujo objetivo central é fazer cada vez mais amizade. Para isso, é necessário ganhar as corridas e desafios, ganhando pontos que servem para trocar por novas garrafas com tampinhas melhores. Garrafas mais caras têm tampinhas melhores, o que melhora a sua performance nas corridas. Durante as corridas sua tampinha vai se corroendo gradativamente, perdendo performance, de modo que seja necessário trocá-la de tempos em tempos, bastando para isso, trocar seus pontos por uma nova garrafa ou se não tiver pontos suficientes, ir até a lanchonete e procurar alguma tampinha velha pelo chão, porém, essa tampinha tem a performance muito menor que uma nova. Neste ponto os patrocinadores do jogo ganham importância, pois a tampinha de cada marca de refrigerante terá uma performance diferente, cabe aos patrocinadores definir esta performance. As performances se dividem em: velocidade (atraito), peso, desgaste e controle.

### Ambiente:

O ambiente do jogo é variado, mas sempre rodeado do universo infantil. Os jogadores podem correr em pistas construídas em um quintal, na praia, sobre ruas e calçadas, parques públicos, construções, fábricas, dentro de uma casa, lugares mal assombrados ou escola. Além disso, pode editar suas próprias pistas num editor de fases.

As personagens são sempre caracterizadas como crianças. No início do jogo o jogador tem a oportunidade de criar sua própria personagem, definindo suas características físicas, semelhantes ao jogador (quando era criança) ou não, sua cidade natal e outros dados. Também há a opção de escolher uma criança pré-definida. No modo single player, o jogador comeceira uma história que se desenvolve ao longo da sua carreira. No início, a personagem criada se muda de casa e vai morar numa cidade desconhecida. Para fazer novos amigos, aprende uma nova brincadeira chamada Corrida de Tampinhas. A cada novo desafio vencido, a personagem conhece novos amigos, que o levam para novos desafios.

No modo multiplayer, o jogador realiza quaisquer eventos descritos no item 5 com jogadores on-line. Será possível organizar torneios e desafiar outros jogadores, sendo uma ótima oportunidade de se divertir com seus amigos de infância.

As pistas têm muitas rampas, túneis e saltos. Cada ambiente oferece dificuldades particulares, que requerem diferentes técnicas para um bom desempenho:

- No quintal: o terreno é de terra e bastante irregular. Existe muita vegetação pelo caminho, exigindo que o jogador desvie. É comum aparecer uma minhoca de vez em quando, ou o cachorro da casa, atrapalhando a partida.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

- Na praia: a superfície é formada basicamente por areia, o que dá muita velocidade horizontal, devido ao pequeno atrito, mas a tampinha pode afundar se o impacto for grande. Há túneis e lagos, e caranguejos podem atrapalhar, assim como bolas e brinquedos de outras crianças da praia e as ondas do mar.
- Nas ruas: a pista é riscada no chão, e o atrito é pequeno. Deve-se ter muito cuidado nas curvas e aterrizagens. Carros que atravessam a pista e pedestres são perigo para as tampinhas. Pode-se utilizar a rebatida da tampinha em postes ou outros objetos da rua para a realização de manobras especiais.
- Em parques públicos: a pista é variada, passando em vários tipos de terrenos, de grama a areia, passando por quadras de esportes e calçadas. Todo cuidado é pouco na hora de atravessar a área do balanço, onde várias crianças estão brincando.
- Na empresa: durante uma visita à empresa onde seu pai trabalha, você e seus amigos montam uma pista em pleno escritório, usando canetas, papéis e aparelhos eletrônicos. O constante vai-e-vem do escritório pode atrapalhar.
- Em casa: a pista passa por vários cômodos da casa, do quarto ao porão, com terrenos variados, como tapetes, pisos de madeira encerados, escadas e pias da cozinha cheias de pratos. O cachorro e seu irmãozinho mais novo podem atrapalhar os corredores.
- Na casa mal assombrada
- Na escola.

#### **Operacional:**

O controle do jogo é feito utilizando-se o mouse e teclado. Ou um joystick com controle analógico. O jogo utiliza-se de interface 3D, hora em primeira, hora em terceira pessoa.

No modo single player, a cada fase vencida o jogador faz mais amigos e ganha pontos. Estes amigos o levam para a próxima fase, em outro lugar, com pistas diferentes. Não há vidas a perder, nem chances limitadas. A punição por não vencer é que não se ganha pontos, mas tampinha se corrói mesmo assim. Cada fase é subdividida em 3 etapas: Clássico, Fantasia e Desafio. Só depois de vencidas todas estas etapas é que se avança de fase:

1) Clássico – nesta etapa é jogada a corrida de tampinhas clássica, em 1<sup>a</sup> pessoa, seguindo as regras básicas: cada jogador joga uma vez por turno. Em cada turno pode-se dar três "petelecos" em sua tampinha. Se a tampinha sair da pista, ela volta para um dos pontos pré-determinados, o que estiver mais perto do local onde saiu e o jogador perde a vez. A mão do jogador aparece na tela quando for a sua vez de jogar. Com o movimento vertical (cima ou baixo) do mouse ou do analógico controla-se o ângulo de batida na tampinha. Com o movimento horizontal (esquerda ou direita) do mouse ou analógico controla-se para que lado a tampinha irá. O clique do botão esquerdo do mouse ou o botão 1 do joystick fazem o peteleco (batida). Ao clicar ou apertar o botão, uma pequena barra próxima ao dedo vai crescendo, essa barra controla a força da batida. Quanto maior for a barra, mais forte será a batida. Enquanto o botão de batida estiver apertado, a barra fica variando entre os limites mínimo e máximo até que o botão seja solto, provocando a batida. Ganha o jogador que completar o número de voltas na frente dos outros.

2) Fantasia – nesta etapa o jogador corre como se estivesse "dentro" da tampinha, em 1<sup>a</sup> ou 3<sup>a</sup> pessoa, como se a tampinha fosse seu carro. Dessa vez não há petelecos para movimentar a tampinha. Agora se usa somente o teclado (ou joystick). A seta para cima acelera, a seta para baixo freia, a seta para esquerda curva para a esquerda e a seta para a direita curva para a direita. A barra de espaço faz a tampinha pular, mas no ar perde-se muito o controle. O pulo é interessante para atrapalhar o oponente, caindo-se sobre ele e o retirando da pista. Ao sair da pista a tampinha também volta. É válido pegar atalhos, pulando-se de uma pista para outra, mas, se a tampinha encostar fora da pista, ela volta. Muitos obstáculos atrapalharão o jogador, como cachorros, pessoas andando (que podem chutar sua tampinha para longe), caranguejos na praia, etc. Ganha o jogador que chegar na frente.

3) Desafio – nesta etapa o jogador terá que cumprir desafios variados: ver quem consegue fazer a sua tampinha quicar mais longe

na água do mar; fazer a tampinha atravessar a pia da cozinha e cair dentro do copo com apenas uma batida; ver quem consegue colocar mais tampinhas no centro de um alvo (podendo acertar as do adversário), etc. Ganhá o jogador que fizer mais pontos.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**





Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** A Ameaça Verde

(VENCEDOR 2006 - 18º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** adriano afonso de almeida carvalho

### Resumo:

Após a queda de um meteoro nos cultivos da Embrapa em Petrolina, as plantações sofrem mutações e crescem de forma anormal. Um pé de feijão-de-corda enrola-se em um pesquisador e ao tocar o meteoro consegue sua inteligência. Agora ele está disposto a construir uma máquina capaz de propagar a radiação do meteoro, transformando o resto das plantas no planeta, e escravizar os humanos. Você é o mocinho que tem que salvar Ana, sua noiva escravizada e acabar com os planos do Dr. Macassar.

### Idéia:

O jogo é do tipo Aventura/RPG/Exploração, onde o jogador fica sabendo o que deve fazer através das falas dos personagens. O meteoro transforma as plantas em mutantes. Um PhD ao chegar no local é preso por um dos pés de feijão-de-corda, e tocando o meteoro faz com que as memórias do pesquisador sejam transferidas para ele. O pesquisador fica com pouca memória. O pé de feijão vira Dr. Macassar e de seus feijões cria um exército mutante verde. Macassar ordena que seu exército traga escravos das cidades para construir cavernas para proteger o meteoro e começa a criar uma estranha máquina capaz de propagar a radiação para as outras plantas a fim de tomar o planeta e escravizar os humanos. O presidente do Brasil envia suas tropas, mas não resolve pois o local foi transformado em uma fortaleza cercada de cactos e vagens gigantes atiradores de espinhos e feijões. O mocinho quer libertar sua noiva escravizada, mas descobre que se não impedir Makassar ele vai mudar a vida no planeta, então enfrenta cactos, feijões, vagens e outros. Realiza tarefas como libertar sua noiva, achar mapas, restaurar a memória do pesquisador, destruir a máquina propagadora, descobrir fraquezas dos vilões, colecionar itens (como foto de suíno, panela de barro, alho+água+sal, sabão, argolas, etc) a serem utilizados nas tarefas e contra os vilões, até a tarefa final: destruir o meteoro para que tudo volte ao normal. Durante sua jornada o mocinho irá receber ajuda do pesquisador, de sua noiva, etc.

### Ambiente:

O jogo possui todos os cenários e personagens em 3D. O jogador ao entrar na aventura coloca o seu nome no personagem "Mocinho", conduzindo ele dentro dos cenários e as explorações. A aventura se desenvolve na Embrapa de Petrolina, nas estruturas da sede o mocinho busca mapas, itens, etc, e nas cavernas cavadas pelos humanos escravizados ele busca o esconderijo/laboratório do Dr. Macassar e o santuário do meteoro, pois Makassar e as plantas o veneram como líder máximo e se alimentam de sua energia radioativa. O Dr. Makassar usando a radiação do meteoro transformou mais plantas em mutantes gigantes do seu exército, incluindo vagens e cactos, que fazem do local uma fortaleza com muros móveis, capazes de destruir qualquer coisa que se aproxime pelo ar ou pela terra.

Sobre os Personagens->Os Habitantes de Petrolina: são escravos e estão sendo obrigados a cavar cavernas gigantes no sub-solo para proteger Makassar e o Meteoro; Dr. Makassar: um feijão-de-corda mutante, medindo algo como 4 metros. Muito Mau. Tocou o meteoro e estava com o pesquisador em suas ramas, transferindo as

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

memórias do pesquisador e parte de sua inteligência para ele. Quer criar um novo mundo, onde ele e as plantas mandam e os humanos são escravos; Os Soldados Cordeiros: um caroço de feijão meio arredondando, fruto do Dr. Makassar. Possuem alguma inteligência, mas não igual a do vilão. Pesam 60kg e possuem 80cm de altura. Se enrolam, segurando seus pés, e se movem rodando como pneus, utilizando as mãos para direção e velocidade. Seguem as ordens do Makassar; O Mocinho (nome do jogador): Jovem de 25 anos, 1,70m, 70kg. Téc em Química/Estudante. Esperto. Queria apenas salvar sua noiva, mas decidiu entrar na aventura para poder ter um planeta onde viver; Ana: Jovem de 20 anos, 1,68m, 60kg. Estudante/cozinheira. Bonita. Noiva do mocinho. Seqüestrada pelos soldados cordeiros, junto com outros habitantes, esta presa e trabalhando como escrava na fortaleza do Dr. Makassar; Dr. Luiz: Senhor de 65 anos, 1,60m, 80kg. PHd da Embrapa. Preso nas cavernas, com pouca memória. Depois de libertado pelo mocinho irá ajudar com suas poucas memórias e inteligência a derrotar o Dr. Makassar e o Meteoro; Os Vigias da Fortaleza: cactos e vagens gigantes que fazem os muros da fortaleza. Impedem que os de fora entrem e que os de dentro fujam; O Meteoro: Veio do espaço, possui uma radiação estranha que em contato com as plantas deste planeta as transformam em mutantes, podendo ser gigantes ou não, depende da quantidade de radiação sofrida. Pode ser destruído se exposto aos raios do sol que passam pela nossa atmosfera;

Tanto os Soldados Cordeiros e o Dr. Makassar possuem fobias incontroláveis, quando vêem imagens de itens usados na culinária que envolvam feijões. Isso é devido às memórias do pesquisador, que já cozinhou várias receitas usando feijão na região. Isso faz com que eles fiquem com tanto medo que desmaiem ou enfraquecem tendo que correr para o meteoro onde podem recarregar suas energias.

**Operacional:**

O personagem se movimenta nos cenários em terceira pessoa (tendo a câmera acima do personagem), sendo possível movimentá-lo através do teclado/mouse ou Joystick analógico.

O jogador vai explorando os ambientes sendo o personagem "mocinho".

O jogador deve: achar uma mochila e usá-la para guardar itens; completar as tarefas que são dadas pelo próprio "mocinho" ou por outros personagens como sua noiva, pesquisador, escravos, etc; realizar ações que são indicadas por um ícone na tela, onde diz o que o personagem deve fazer, desta forma deve-se então encostar-se no itens/personagens e verificar qual é a ação a ser realizada (falar, pegar, empurrar, lançar, etc); apertar um botão no teclado/mouse ou no joystick se quiser ver a tela de opções onde pode ser verificado quais são as tarefas a serem completadas, os itens colecionados que estão na mochila, etc; cumprir várias tarefas de forma seqüencial ou simultânea; começar do lado de fora da fortaleza, tendo a necessidade de descobrir como entrar nela, que pode ser se escondendo debaixo de um dos caminhões que esta levando escravos para dentro, pois os soldados cordeiros não são muito inteligentes nem observadores; se disfilar para se locomover entre os vilões, sabotar seus planos, descobrir suas fraquezas; buscar itens que ajudem a melhorar sua barra de energia como chocolates da cozinha, água de torneiras, etc; buscar durante as explorações mapas que possam ser usados para se orientar nos prédios da EMBRAPA ou nas cavernas para não se perder.

O jogador não morre, simplesmente caso pego ficará preso junto com o pesquisador e verá o mundo sendo transformado pelo Dr. Makassar.

Todas as tarefas tem um tempo para serem completadas senão volta-se ao inicio da fase.

A tela do jogo possui: barra de energia do jogador, barra de energia

do inimigo, mapa de onde o jogador se encontra, tempo para completar determinada tarefa, item que o jogador está usando, ação que o personagem pode executar no momento.

É possível salvar o jogo, mas para isso precisa-se encontrar um pen-drive e ir até um computador.

Alguns vilões podem roubar itens de sua mochila assim como o seu pen-drive fazendo com que você precise ir buscá-lo senão não tem como gravar mais o jogo, tendo que voltar a jogar da última vez salvo.

A utilização dos itens não é infinita tendo uma quantidade para cada item a ser usado.

Caso use itens contra os vilões eles não os mata apenas fere ou os deixa desacordados.

O jogador possui vidas limitadas começando com 3 podendo achar alguns artefatos dentro da caverna que lhe dão mais vidas.

Toda vez que um inimigo estiver nas proximidades a sua barra de energia aparece na tela, avisando para tomar cuidado. Caso tenha mais de 1 o nível de energia estará acumulada.

Existe algumas tarefas paralelas que podem ser executadas simultâneas, como o jogador ajudar os escravos com sede. Ele arranja água para eles e eles além de pistas dão um item a ser usado contra os vilões.

---

**19/10/2006****bruno saraiva****Parabéns**

Sou novato neste site, mas sou grande fã de jogos de video-game, assim como jogos de RPG. Tenho uma idéia parecida com a sua e talvez coloque-a no banco de idéias.

Por isso fiquei bastante interessado no seu jogo.

Parabéns !!

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

**PARCEIROS**

Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

**Título:** A Era da Razão

(VENCEDOR 2006 - 19º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Manoel Machado Henriques

### Resumo:

Você é Ícaro, protótipo de implante cerebral BR-BIOMECA003.5 de um plano póstumo da empresa TECHNOMED, que se vê envolvido em uma série de erros da empresa com outros projetos idênticos. Descubra qual a relação de suicídios em massa causados por esta nova empreitada da empresa. E descubra porque "você" é diferente nesta emocionante e intrigante história.

### Idéia:

A Era da Razão é um jogo de aventura point and click, onde o objetivo central é a descoberta das causas dos suicídios em massa dos BR-BIOMECA. O personagem principal será Ícaro, que será ajudado pela espírita Bianca a descobrir as causas das mortes. A Era da Razão pretende ser um jogo com enredo surpreendente e diferente, com temática madura. Pretendo basear a história dentro dos conceitos do espiritismo e outras doutrinas "espiritualistas". A história do jogo será uma mistura entre ficção científica e utilizarei um sincretismo entre as religiões.

### Ambiente:

O ano é 2095, A empresa TECHNOMED comemora o sucesso do seu protótipo: Ícaro (BR-BIOMECA003.5) com o corpo feito com um complexo conjunto de nanorobôs interligados capazes de se reproduzirem e adaptar ao corpo, imitando o comportamento das células humanas.

Antes de ser transferido para o novo corpo, Ícaro era um recém-nascido órfão que sofria de um tumor letal nos pulmões, perfeito para os Planos da TECHNOMED. A empresa conseguiu na justiça o direito de "salvar" a vida de Ícaro em um corpo mecânico, o juiz não viu outra condição a não ser aceitar a proposta. Ícaro sofreu três alterações até o corpo formado por nanocélulas. Nos primeiros protótipos, o cérebro era trocado de corpo a cada dois anos, o que encareceria demais o produto final e oferecia diversos riscos.

Quando a empresa anuncia o plano póstumo, é logo um tremendo sucesso de vendas, pois planeta estava passando por um período mais científico, deixando o teocentrismo de lado. Diversas hipóteses estavam se tornando reais e o conceito de "Deuses" estava definindo.

Com o passar dos tempos, os primeiros protótipos começam a apresentar falhas sistemáticas e alterações bruscas de personalidades, chegando a loucura. Milhares de processos caem sobre a empresa, o que leva Ícaro, o primeiro e perfeito protótipo, a investigar o que está acontecendo. Ele vai contar com a ajuda, mais para o meio da história, de Bianca. Uma professora primária seguidora do espiritismo Cardecista, e então começarão a entender muitas coisas dentro desse misterioso problema.

O jogo se desenvolve em um cenário tridimensional em realtime ou pré-render com o personagem em realtime. O clima é futurista "otimista" com ruas limpas e natureza latente. Misturando carros com rodas e carros flutuantes. O transporte público passará dentro da cidade do Rio de Janeiro, como uma montanha russa, levando a estações elevadas em diversos pontos da cidade. Os trilhos seriam suspensos, cortando diversos pontos da cidade em uma impressionante altura.

Os personagens:

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

Ícaro (personagem central do jogo): BIOMECA protótipo de testes. Ele já foi criado sabendo de sua condição. Foi um aluno exemplar na escola. Os cientistas atribuiram seu avançado intelecto à otimização da nutrição cerebral pelas nanocélulas. Ele também é um ciborgue isento de sentimentalismos, a não ser algumas manifestações quase que instintivas. Consegue permanecer frio em diversas situações. Conseguiu um bom emprego na polícia como detetive, e sonda uma vaga na inteligência, com apenas 20 anos de idade.

Bianca: Professora primária. Faz parte da resistência religiosa e cultural. Bianca perdeu seu irmão em um acidente na fábrica onde ele trabalhava, e ele tinha o plano póstumo da TECNOMED.

Iná: Iná será um dos pontos chaves da história, será onde tudo começará a desenrolar.

(os personagens acima são os de principal importância ao JOGO. Existem diversos outros personagens dentro do enredo, mas seria quase impossível descrevê-lo na quantidade de carcter exigido)

#### **Operacional:**

O controle será no estilo "point and click", estilo este muito utilizado em diversos jogos de adventure distribuídos pela Lucas Art's e Sierra, nas décadas de 80 e 90. Pode-se também contar com a opção de controle de teclado, e em primeira pessoa.

A história do jogo é basicamente um adventure, podendo ser moldado para diversas outras modalidades, mesmo dentro da história ou ambiente, mas mantendo o estilo original. Os puzzles serão envolvidos de minigames e ação frenética, portando o jogador para diversas situações diferentes, desde investigações, e até mesmo correr em um corredor dentro de um prédio com uma arma na mão para salvar a própria pele.

**00/00/0000**

**Tobias Felipe de Oliveira Silva**

Grande idéia Manoel, eu adorava os jogos adventure da Lucas Arts ( the Dig foi o jogo mais pedreira que eu já joguei na minha vida ). Com sua história e uma arte legal será um grande jogo.

**00/00/0000**

**Ivan dos Santos de Oliveira**

Agora entendo sua raiva em relação a minha idéia...porém acho que vc precisa ter a mente mais aberta meu caro...vc disse que era apelação...etc...  
mas seu jogo parece uma montagem mal feita de killer instinct com rpg (cyberpunk)...  
gosto de ficção científica...por isso sou exigente...não entenda como um desafogo..(apesar dos teus posts desaforados)  
JOVENS CRIATIVOS DO BRASIL...UNI-VOS !

**00/00/0000**

**Manoel Machado Henriques**

Killer instinct??? Isso não é jogo de luta????... mais voltado par a área da fantasia??? Kra... minha idéia pode não ser a "mais brilhante do mundo", mas não tem NADA a ver com Killer instinct... ah! o jogo é um adventure, não RPG.

Obrigado pelo comment... :)

**00/00/0000**

**Maria Izabel Vinha Vieira**

Poxa Manoel, se você tentar quebrar todas idéias que representam ameaça à sua, você passará o resto da vida respondendo e escrevendo comentários. Admita que seu cyberpunk é mal feito e pare de tentar ganhar concursos falando mal de outras idéias.

Parabéns pela tentativa :)

**00/00/0000**

**Manoel Machado Henriques**

Tá... mas o "Boladona" não representaria ameaça nem se

ganhasse em primeiro lugar o concurso...

Ah, eu tentei e fiquei entre os trinta e dois no concurso passado. E eu não vou admitir nada só porque você quer!

Eu não detonei idéia nenhuma! Mil perdão se eu não sigo sua conduta moral e ética de elogio para ser elogiado. Não sou hipócrita a este ponto.

Abraços!

**00/00/0000 Manoel Machado Henriques**

E outra... Qual outra idéia que eu quebrei?

**04/05/2006 Demercio Luna Suruagy**

vi a lista ( li alguns superficialmente )  
N entendo o pq desta esquente  
Você acha que um jogo brasileiro pode se tornar mundialmente famoso?

n me refiro a qualidade das idéias ( p/ metes vazias )  
no caso o q vi ( so titulo ) , contraste q o site passou ( my visao )

particularmente presumo q estais dentro parcialmente pelo fator diversificacao  
teoricamente usaria sua ideia pelo nivel global atualmente

falo com base pq ja tive o prazer de chegar no top no concurso inter. no USA  
jogo era fraco , jamais elegeria como primeiro ,porem , se encaixava nos criterios

my frustracao , N sei qual criterio ( a essencia do site jogosBR ) ,o q realmente buscam !!

obs.: trabalhe ( + ) sua inter ( n responda a qualquer comentario )  
boa sorte

**23/05/2006 Manoel Machado Henriques**

**Olá...**

Olá Demérico,

Se quiser entrar em contato, mande um e-mail para man\_mac\_henricks@hotmail.com, ou me adicione no MSN.  
Obrigado.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário:  Senha:

[Novo Usuário](#)

[Esqueci minha senha](#)



**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Zumbi o rei dos Palmares

(VENCEDOR 2006 - 20º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Luis Ricardo Teiga Ramalho

### Resumo:

Você controla nada mais nada menos que Zumbi , exemplo pra nação negra , sua missão é adentrar sozinho algumas colônias e libertar os escravos , terá a ajuda de Lobo vermelho um cacique líder da tribo xingu que fora devastada pelos portugueses nisso Lobo vermelho virá um dos integrantes de peso do wuiolombo dos palmares , sendo assim Zumbi aprende muito sobre a cultura indígena com Lobo Vermelho (ervas medicinais , comunicar-se com animais) , além de possuir um ótimo conhecimento sobre a magia do seu povo fatores os quais o ajudão no desenrolar do jogo.

### Idéia:

Zumbi o reis dos palmares é um jogo single player quem tem como objetivo entreter o jogador com uma história envolvente e personagens carismáticos , além de mostrar ao jogador um pouco da cultura brasileira , negra e indígena , onde com o passar do jogo Zumbi o personagem jogável receberá um tanto de pontos de acordo com o desempenho da fase anterior , sendo assim o mesmo ira os distribuir em atributos : Medicina indígena (medicina ensinada pelos indios ) Magia dos negros (rituais de proteção através da magia criada pelos negros ) e capoeira (arte marcial desenvolvida pelos negros ) , por isso o jogador cria sua personagem de acordo com sua preferencia , os inimigos do jogo serão portugueses caçadores de indios e negros , e algumas feras da mata brasileira , o jogo tem como idéia central a libertação de escravos , passando por vários estados do Brasil como : Bahia , Pernambuco , Goiás , Mato Grosso , Minas Gerais e Alagoas , com isso o jogador conhcerá a cultura negra , indígena e Brasileira .

### Ambiente:

O jogo se desenvolve em cenários tridimensionais , os cenários são divididos em fases e abrangem o cenário brasileiro da época Brasil colônia caracterizado por matas fechadas , colônias ao litoral , etc , Zumbi a personagem principal será carismático , com dublagem em diálogos mais importantes e com várias opções de roupa , Lobo Vermelho aparecerá em certos momentos do jogo para ensinar alguma habilidade para Zumbi ou para informa-lo sobre algo , no decorrer dos cenários (estados , regiões) o jogador receberá informações culturais sobre o local, ojogo terá um ideal de libertação , por isso a enfase maior será dada na libertação dos escravos , no meio do jogo conforme a personagem for ferida por inimigos (caçadores de indios e negros que usam armas e chicotes e algumas feras das matas brasileiras , obs : a personagem poderá fugir se escondendo ou subindo em arvores) , Zumbi ao receber dano irá recuperar seu hp através de frutas das regiões , ou através da medicina indígena ensinada por Lobo Vermelho , Zumbi possuirá uma animação simples , porém será dada maior ênfase na sua personalidade passada para o jogador através de diálogos e ações no jogo com intuito de criar uma personagem carismática , fator esse que valerá para todas as personagens chaves integrantes da história .

### Operacional:

O controle do jogo poderá facilmente ser feito pelo teclado mesmo o jogo possuindo um aspecto 3d , os movimentos serão simples ,

[2005/2006](#)

[2004/2005](#)

[Banco de Idéias](#)

[Parceiros](#)

[Links](#)

[Fórum](#)

[Notícias](#)

[Contato](#)

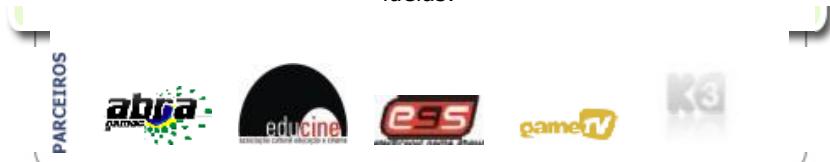
Zumbi deverá locomover-se em cenários 3d , subir em arvores , abaixar-se , usar poucos golpes de capoeira , deverá ter interação com o próprio corpo para que possa cuidar dos seus ferimentos e ativar alguns rituais como por exemplo : ficar imune a ataque de feras ou chicotada de caçadores de indios e negros , os inimigos estarão distribuidos de acrodo com o necário (exemplo : acampamentos (caçadores de negros e indios) , mata (feras) , o nível de dificuldade do jogo será gradativo , conforme as missões são realizadas , as próximas ficam mais extensas consequentemente acarretando em um número maior de inimigos e quebra cabeças a parte , quanto ao som do jogo o mesmo irá se identificar com o cenário e a situação .

00/00/0000 Alexandre José Marques

Quando vi o título do jogo, pensei que seria um jogo de estratégia (estilo Age of Empires), onde você teria de construir seus quilombos, protegê-los, etc., mas seu criador preferiu um cenário 3D.

Mesmo assim, levando-se em conta a história do Brasil e seus grandes personagens, achei esta uma excelente idéia.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Cangaço

(VENCEDOR 2006 - 21º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Luis Rodrigo Gomes Brand

### Resumo:

Controle o seu próprio grupo de cangaceiros pelo árido e inóspito sertão nordestino, desafiando as autoridades e a própria natureza nessa mescla de side-scrolling, estratégia e RPG. Recrute os melhores cabras, seja temido e admirado por todos e torne-se uma lenda viva (ou morta)!

### Idéia:

Cangaço é um side-scrolling com diversos elementos de estratégia e RPG em que o jogador controla um grupo de cangaceiros, cada qual com atributos e habilidades de combate diferentes. Para sobreviver no árido e inóspito sertão nordestino no início do século passado, o bando percorrerá típicas cidades e vilas interioranas, fazendas, granjas, sítios, campos e cavernas e terá que saquear, cumprir missões para os Coronéis e até lutar ao lado das tropas do governo. Quanto mais temido e respeitado o bando, mais fácil consegue dinheiro e mantimentos da população sertaneja. Conseqüentemente, a atuação dos autoridades intensifica proporcionalmente, aumentando assim a quantidade de combates com volantes. É possível recrutar homens e mulheres para o bando, aumentando-o ou substituindo os que já o integram, pois a quantidade de membros é limitada. Esses personagens estão espalhados pela região e geralmente são jagunços, nômades, pessoas pobres querendo sobreviver ou pessoas sedentas de vingança. O grau de dificuldade para encontrá-los varia de acordo com a configuração de seus atributos e habilidades, fazendo com que alguns personagens sejam comuns e outros sejam verdadeiras raridades. O bando também pode ser dividido em sub-grupos independentes, o que aumenta a sua atuação territorial, mas, só podem ser coordenados por membros que sejam braço-direito do Capitão do bando matriz.

O jogo terá sua estética visual baseada na Arte Naif.

### Ambiente:

O ambiente do jogo é toda a região nordeste do Brasil, cuja paisagem natural é composta pelo Litoral, Zona da Mata, Agreste, Sertão e o Meio-Norte, representado por um mapa bidimensional. O bando é representado no mapa por um cangaceiro em estilo "Super Deformed", podendo mover-se em oito direções e percorrer o mapa gradativamente, à medida que o explora e os eventos do jogo ocorrem e se desenvolvem.

Os locais que aparecem no mapa são:

- Cidade: sempre está protegida pelos volantes. Possui dinheiro, armas, munições e mantimentos.
- Diligência: são viajantes que transportam cargas desconhecidas e que aparecem constantemente no mapa. Possui dinheiro, armas, munições e mantimentos.
- Vila: é raramente protegida pelos volantes. Possui dinheiro, mantimentos e munições.
- Fazenda: ideal para se esconder, recarregar a energia do bando e conseguir dinheiro e mantimentos.
- Granja: ideal para recarregar a energia do bando e conseguir dinheiro e mantimentos.
- Sítio: ideal para recarregar a energia do bando e conseguir mantimentos.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

- Caverna: ideal para se esconder e recarregar a energia do bando. É nesse local que o jogador pode fixar seus Save Points (locais para salvar o progresso do jogo).
- Campo: local onde geralmente ocorrem as emboscadas dos volantes. Também é possível explorá-lo para encontrar itens raros.

Quando o bando visita alguma das áreas acima, o jogo muda para o modo Side-Scrolling, ou seja, o jogador passa a controlar lateralmente seus personagens pelo cenário.

O jogador é introduzido ao universo do jogo através de um jovem que, após sobreviver ao assassinato de sua família por jagunços, integra um bando de cangaceiros com o intuito de sobreviver e vingar a morte de seus familiares. O jogador poderá nomeá-lo no início do jogo, assim como seu apelido no bando. Esse personagem inicia como um simples e inexperiente cangaceiro, mas poderá evoluir de acordo com os pontos de experiência adquiridos através de sua performance nas missões. Quando se torna o Braço-Direito do Capitão, pode deixar o bando a que é subordinado e formar o seu próprio bando. Dessa forma, o jogador passa a controlar mais de um bando, aumentando seu poder de exploração e arrecadação de dinheiro e itens.

Os personagens possuem os seguintes atributos:

Nível: determina a quantidade de pontos dos demais atributos, com exceção da experiência.

Experiência: é a quantidade de pontos adquiridos ao matar os adversários.

Energia Vital: é a quantidade de vitalidade de um personagem. Quando acaba, o personagem morre. É recarregada através de mantimentos ou quando o bando descansa.

Velocidade: é a rapidez de um personagem.

Força: é a quantidade de dano causada pelos ataques corporais de um personagem.

Defesa: reduz o dano quando equipado com um colete.

Poder de Fogo: é determinado pela arma de fogo.

Habilidades: cada personagem possui talentos distintos dos demais que o torna mais apto a certos estágios. Por exemplo: correr, pular, rastejar, escalar.

#### **Operacional:**

O jogo ocorre em dois modos: Mapa e estágio Side-Scrolling. Assim como um tabuleiro, o mapa é dividido em pequenos campos quadrados denominados "casas", nos quais o jogador move o bando. No entanto, a movimentação é limitada por uma certa quantidade de passos por turno.

O computador controla os volantes e as diligências, que podem aparecer a qualquer momento em seu turno em locais específicos do mapa. Quando o jogador ocupa a mesma casa de um local ou diligência, pode escolher se vai saqueá-lo ou ir para outra casa. Caso queira saquear, uma janela com informações sobre o lugar surge e o jogador deve selecionar os cangaceiros ideais para o cenário em questão. A quantidade de personagens é limitada pelo nível do bando, que pode aumentar no decorrer do jogo mediante o ganho de experiência. Após a seleção, o jogo muda para o modo Side-Scrolling e mostra os personagens escolhidos no estágio do local a ser saqueado. O jogador só pode controlar um personagem de cada vez, mas pode alternar para os demais personagens selecionados quando for necessária a habilidade de algum para prosseguir no estágio.

Quando o bando e os volantes encontram-se na mesma casa, independentemente de quem for o turno, o jogo automaticamente entra no modo Side-Scrolling, gerando um confronto em um pequeno estágio baseado no cenário da casa ocupada. Já a emboscada é um ataque surpresa dos volantes que pode ocorrer a qualquer momento no modo Mapa quando o nível de ameaça está alto.

O jogador pode concluir o jogo e tornar-se uma lenda após cumprir suas principais missões, mesmo não tendo explorado todo o mapa e sem ter cumprido todas as missões. Como as autoridades sempre estão caçando o bando, a sua morte pode ser forjada para despistá-los, pois os mesmos jamais admitirão que malfeiteiros saiam impunes. Eis as opções: morte por envenenamento, mortos por

animais selvagens, mortos devido à inanição ou desaparecimento.

Elementos do modo Mapa:

1. Turno: período de jogada do jogador ou computador.
2. Passos: é a quantidade de casas que o jogador pode andar no mapa durante o turno. O problema é que o bando deixa pegadas nas casas por onde passa, denunciando sua trajetória para os volantes que o quer vivo ou morto.
  - 2.1. Apagando as pegadas: reduz a quantidade de passos pela metade.
  - 2.2. Sapatos com sola virada: confunde os volantes, mas é um item que dura 3 turnos, pois a sola se desgasta rapidamente.
- 2.3. Animais de Transporte
  - 2.3.1. Cavalo: triplica a quantidade de passos em um turno.
  - 2.3.2. Jumento/Jegue: duplica a quantidade de passos em um turno.
3. Fator Ameaça: trata-se do medidor que avalia o medo que a população tem do seu bando, ocasionado pela intensidade de saques e ataques. A ação dos volantes no mapa e sua quantidade nos estágios são diretamente proporcionais a essa variável.
4. Formação: trata-se da equipe padrão de cangaceiros que estará nos estágios side-scrolling.

---

**03/04/2007**

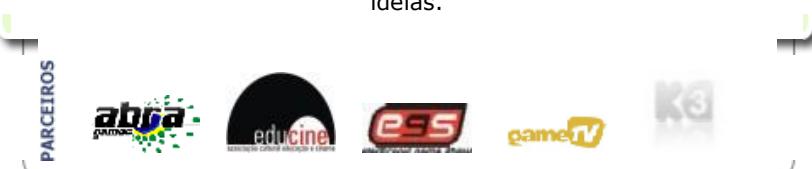
**Willian Silva Rodrigues**

**Base**

Camarada,

Veja o jogo "Outlaw" da Lucas Arts e verá algo que pode servir de base para sua idéia. O Sertão brasileiro não é exatamente carregado de detalhes, talvez você consiga tornar real seu jogo com um time pequeno. Se feito com arquitetura modular, seu jogo pode até ser extendido por terceiros, bem ao estilo Half-Life. Sua idéia é boa e pode ser amadurecida, acredite!

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por [Web em Segundos](#)

Hospedado por [Security Host](#)



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

### Título: Em Trânsito

(VENCEDOR 2006 - 22º lugar)

Data Cadastro: 01/01/2006

Criador: Eliani Schuster

#### Resumo:

Jogo educativo, desenvolvido para ser utilizado nas escolas, para auxiliar professores na educação da criança, orientando como deve se comportar e portar-se diante de situações reais do trânsito. A criança seria um personagem de sua escolha para percorrer os caminhos por ela escolhidos com opções de mapas simulando cidades reais a serem escolhidas pelo usuário (aluno).

#### Idéia:

Jogo educativo, para escolas, auxiliando professores na educação, em como comportar-se e portar-se diante de situações reais do trânsito. A criança seria um personagem de sua escolha para percorrer os caminhos por ela escolhidos. O jogo apresentaria opções de mapas simulando cidades reais a serem escolhidas pelo usuário. O usuário poderia escolher uma meta (caminho) dentro do mapa escolhido anteriormente, que inclui placas de sinalização, semáforos, faixas de pedestres, entre outros sinais de trânsito sendo que a cada meta (ex: chegar até a padaria) o caminho torna-se mais complexo para chegar a um ponto determinado, onde neste caminho escolhido, o usuário (aluno), deverá respeitar as leis de trânsito estabelecidas no jogo. Além de desenvolver, estimular o raciocínio também serviria para que o aluno aprendesse e colocasse em prática as leis de trânsito. O jogo estaria estimulando curiosidade, iniciativa e autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, pensamento e concentração da atenção. No decorrer das situações passadas pelo usuário, estariam somando ou diminuindo pontos do jogador, dependendo de seu desempenho, para que no final de seu objetivo (meta ou caminho percorrido) tenha-se uma avaliação para uma possível classificação, que seria um incentivo a conquistar uma melhor pontuação e também como desafio para o usuário, com isso despertando o interesse no jogo, consequentemente o aprendizado.

#### Ambiente:

O ambiente seriam os mapas (regiões da cidade) do jogo que poderiam ser a reprodução da real localizações, conhecidas ou não pelo usuário (como por exemplo: estando no centro de Curitiba (Pça Rui Barbosa), sua meta seria chegar até a Biblioteca pública) ou outras cidades onde existam locais famosos com seus reais trajetos, e suas reais situações de facilidades ou dificuldades de acesso, com relação ao trânsito, tendo como personagem sempre o próprio aluno que poderia montar sua personagem com acessórios pessoais (roupas, mochilas, bicicleta, skate). Para cada nível, vários mapas com graus de complexidades diferentes a serem conquistados. As leis estariam definidas dentro desse trajeto a ser percorrido do jogo.

#### Operacional:

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

Não poderia ser muito complexa(como fazer combinações de tecla de atalhos), pois o foco seria para usuário com pouco ou razoáveis conhecimento no manuseio do teclado.A mecânica do jogo poderia abranger as operações básicas do mouse e fazer uso das teclas de setas de direção para locomoção da personagem.A progressão do jogo poderia ser contínua, ou seja, quando alcasse um certo ponto de seu objetivo, poderia ser memorizado para numa próxima oportunidade o usuário (aluno) poderia dar continuidade de sua meta, mas isso, dentro de regras de penalidades do jogo.

---

**00/00/0000****Raphael Silva Moreira**

É... não há muito o que se comentar.  
Jogos educativos sempre são bem aceitos.

**02/05/2006****Samuel Sampaio****Eu acho que já conheço esse jogo**

Cara Eliani Schuster,

Em junho de 2005 fui contatado por uma pessoa que me pediu para desenvolver algo a respeito, cheguei até a montar um demo. Porém, perdí esse contato. Esse contato era mediador da CET de São Paulo.

Gosto muito da idéia e se realmente esse título não foi desenvolvido poderia satisfatoriamente tentar colocá-lo novamente em construção.

Obrigado,

**03/04/2007****Willian Silva Rodrigues****Apoio**

Seu jogo pode ser viável se você souber estabelecer contatos. Ele tanto é interessante para um orgão de trânsito, mesmo regional, quanto para fundações que atuam no combate à violência no trânsito.

Se achar um patrocinador(es) para uma primeira versão jogável, talvez possa estabelecer uma rede de contatos que viabilizem sua idéia em um nível mais amplo. Há muitos interessados, que ainda não sabem.

- 1) Governos estaduais (até federal)
- 2) Detran e outros órgãos afins
- 3) Auto-Escolas

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		
				

## Banco de Idéias

**Título:** Intempol

(VENCEDOR 2006 - 23º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Octavio Carvalho Arag?o J?nior

**Resumo:**

Em 1982, um jovem volta no tempo para impedir a derrota da Seleção Brasileira na Copa do Mundo. É interceptado pela Intempol, uma agência empenhada em impor sua visão da História. A Intempol é uma polícia temporal, mas com o tempero brasileiro. Conseguindo fugir, o protagonista torna-se um cronterrorista e decide sabotar diversas bases da Intempol em tempos diferentes. Combate vários agentes, mas encontra companheiros que o ajudam sem cobrar nada em troca. Ao final do jogo, perceberá que tudo sempre tem um preço.

**Idéia:**

Intempol é um misto de RPG e action game na primeira pessoa, onde o protagonista/jogador é obrigado a decifrar códigos e pistas para alcançar objetivos dentro de cenários variados, evitando ou confrontando diversos inimigos, sozinho ou com ajuda. Há a possibilidade de se jogar Intempol em dupla, com outro jogador assumindo a identidade de um aliado ou de um inimigo. A variedade de situações empresta um riqueza de possibilidades de ação ao personagem principal, que pode levar a cabo suas missões de maneiras diferentes.

**Ambiente:**

Trata-se de um jogo interativo, onde o usuário se coloca no lugar de um viajante do tempo, visitando várias épocas da história da humanidade, envolvendo-se em vários conflitos e aventuras de caráter ecológico.

Fase 1 - Ano 3000 - Lua

Missão: sabotar depósitos de lixo atômico em órbita da lua - Inimigos: astronautas, módulos espaciais munidos de laser, aliens viajantes no tempo, dois agentes da Intempol - Aliados: nenhum

Fase 2 - Ano 2020 - Oceano ártico

Missão: desbaratar quadrilha de baleeiros piratas que caçam/pescam as últimas baleias/focas/leões marinhos - Inimigos: os baleeiros, ursos polares, agentes anônimos da Intempol - Aliados: esquimós

Fase 3 - Presente - Amazônia

Missão: auxiliar eco-terroristas contra empresas madeireiras - Inimigos: soldados, madeireiros, helicópteros, dois agentes das Intempol Aliados: Índios, guerrilheiros

Fase 4 - 1944 - deserto do Novo México/alguma instalação militar na Alemanha Nazista - Missão: impedir o desenvolvimento de bombas nucleares - Inimigos: soldados americanos, soldados nazistas - Aliados: um hippie viajante do tempo

Fase 5 (a mais difícil!) - Idade da pedra - Missão: eliminar o Homo-Sapiens em prol da cultura Neanderthal - Inimigos: um assassino/executor/caçador de recompensas, tribos e animais pré-históricos - Aliados: Tribos neanderthais

**Operacional:**

O controle do jogador se faz diretamente através de teclas direcionais

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

do teclado. O jogador pode se mover apor todo o cenários, mas o ponto de vista é sempre único.

Nas fases onde há inimigos a combater (da segunda em diante), eles surgirão em duplas inicialmente, mas a cada 10 segundos novos inimigos surgirão, sem limite. O contato do inimigo ou um disparo de suas armas enfraquece o jogador, e, ao fim de sua energia reserva, uma vida é subtraída do total disponível. Caso o jogador encontre alguns artefatos energéticos distribuídos pelo cenário, aumentará sua resistência. As armas do jogador, porém, têm efeito variável sobre os inimigos, que podem ser destruídos ou atordoados, dependendo de suas naturezas.

O jogo é composto por cinco fases, iguais no conteúdo e mecânica. O jogador tem cinco vidas inicialmente, e a partida acaba quando o jogador não possuir mais vidas. Cada fase se inicia com o jogador em posição central, no centro da tela, de frente para o horizonte, e acaba quando o jogador consegue alcançar seu objetivo final. Cada artefato encontrado soma 10 ponto ao placar do jogador, mas o valor de cada inimigo destruído varia entre 100 e 500 pontos.

A cada fase completada o jogador ganha 500 pontos e uma vida adicional, até o máximo de 10. A velocidade dos inimigos, aliados e do jogador aumenta ligeiramente a cada fase completada.

---

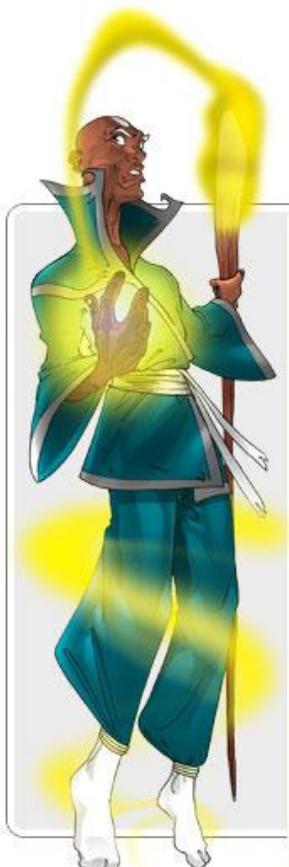
Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

**Título:** Revolução

(VENCEDOR 2006 - 24º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Marcelo Tardelli Magalh?es

### Resumo:

A história começa no ano de 64, num Brasil fictício, onde há alguns anos houve um golpe militar q tomou o poder no país e estabeleceu uma rígida ditadura. Há anos têm-se notícias de ataques contra bases da ditadura, organizados por uma resistência oposicionista à ditadura, da qual não se tem muitas notícias.

O jogador terá três opções de personagens, um jornalista, um rebelde e um vigilante a serviço da ditadura (escolhidos através de um inovador sistema de escolha de personagens).

### Idéia:

O jogo em si é uma simulação de guerra urbana, que leva os nervos e os reflexos do jogador ao extremo, com seus momentos de tensão e mistério. O objetivo central do jogo é ajudar os Rebeldes a se livrar de uma terrível ditadura militar instaurada no país. No decorrer do jogo, o jogador receberá ajuda de outros Rebeldes e outros oposicionistas à ditadura.

### Ambiente:

O jogo será ambientado em uma recriação virtual da cidade de São Paulo, com vários locais criados especificamente para o desenvolvimento da cada história. Os ambientes são totalmente urbanos, variando entre cenários a céu aberto, interiores de edifícios, casas, cinemas, teatros, bares, bases militares, bibliotecas, estações de trem, estações de ônibus etc.

Haverão cenários abertos em que existirão muitos civis correndo pela rua, em meio a manifestação, fugindo dos militares. Em cenários mais pacíficos haverão pessoas andando e vivendo suas vidas normalmente. Na cidade existem vários pontos sem energia elétrica, forçando o jogador a usar uma lanterna para se orientar dentro de prédios, em becos escuros e nos esgotos da cidade. A cidade de uma visão geral é suja, cheia de pichações contra a ditadura, cartazes dos militares e sujeira jogada pelos cantos. Nos esgotos poderão ser encontrados ratos em meio a água suja e por entre os canos.

Em cada missão do jogo o clima será diferente, com missões em dias ou noites chuvosas, madrugadas com neblina e dias ensolarados

### Operacional:

O controle dos movimentos do jogador se faz diretamente através do teclado e do mouse, por se tratar de um jogo com perspectiva em 1ª pessoa. O jogador poderá ser movimentado através das teclas W, A, S e D e poderá ter sua mira controlada pelo mouse.

Em relação à progressão, o jogo será desenvolvido através de uma história contínua com pontos chave para salvamento dos progressos do jogador.

Poderão ser assumidas três diferentes identidades dentro do jogo, escolhidos por um sistema inédito e único nos jogos. Caso o jogador inicie um novo jogo entre as 5:01h da manhã até o meio-dia (hora real), o jogador assumirá a identidade de um Jornalista indo para o trabalho de trem. Se o jogador iniciar um novo jogo a partir de 12:01h até as 19:00h, o jogador assumirá a identidade de um Rebelde em meio a uma manifestação contra a censura de um jornal, a qual é dispersa pelos guardas montando cavalos.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

Caso o jogador inicie das 19:01h até as 5:00h da manhã, o jogador será um Guarda Noturno que está em ronda num depósito dos militares.

Todas essas histórias e escolhas acontecem e tempo real, com o jogador podendo viver cada momento e fazer suas próprias escolhas, caso o jogador morra ou falhe em algum objetivo, ele retornará automaticamente para o último checkpoint ou jogo salvo, dependendo de qual for o mais recente.

As três histórias vão se cruzar constantemente, mas cada personagem terá objetivos e locais únicos para cumprir e explorar. O jogador terá a sua disposição 15 armas diferentes, distribuídas em 5 tipos diferentes. São elas: acessadas apertando o Botão "1" do teclado, armas de combate corpo-a-corpo (pedaço de madeira, cano de ferro, cacete, baioneta, facão e um escudo da guarda que pode ser equipado apenas com as três últimas armas). Acessadas pelo Botão "2", revólveres e pistolas (calibre 38 e calibre 45). Acessadas pelo Botão "3", fuzis (Mauser e Mauser com mira telescópica). Pelo Botão "4", metralhadoras (M3A1 "Grease Gun", Sten MkII e Imbel MD97LC). E finalmente as acessadas através do Botão "5", os explosivos (granadas e coquetéis molotov).

Os inimigos iniciais do jogador serão guardas munidos somente de cacete e escudo, mas estarão sempre em grupos. Depois o jogador encontrará guardas munidos de revólveres calibre .38 a pé e guardas munidos de pistolas calibre .45 montados a cavalo. Ao progredir mais o jogador encontrará os primeiros soldados do exército munidos de pistola .45 e fuzil Mauser. Em lugares mais avançados o jogador poderá lutar contra os soldados munidos das metralhadoras já descritas e com o apoio de veículos como jipes, caminhões e até tanques, além de vários prédios da cidade, controlados pelos militares que têm metralhadoras de grosso calibre montadas atrás de barreiras de sacos de areia.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>



# JOGOSBR

## Banco de Idéias

**Título:** RBTV - Rede Brasil de Televisão

**(VENCEDOR 2006 - 25º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Claudio Rodolfo Lourenco

**Resumo:**

Jogo em que você irá ser o proprietário de um estúdio pequeno de TV, administrando e delegando serviços , aumentando cada vez mais seu patrimônio , podendo mais tarde se tornar um canal poderoso de TV e distribuição de mídia, até criar uma produtora mundial de cinema.

**Idéia:**

Nesse jogo você será o proprietário de um pequeno estúdio de TV, contando com orçamentos modestos e pouco recursos humanos para fazer suas produções. Mas o que seriam essas produções? De início apenas programas infantis medianos e noticiário de previsão do tempo. Com o avanço do jogo, dependendo do seu progresso, poderá agregar mais atores, diretores, autores, jornalistas, repórteres, e até mesmo jardineiros , faxineiros, e trabalhadores da construção civil para a manutenção dos edifícios que você construir, com tudo isso, aumentando as possibilidades da programação, fazendo desde novelas, mini-séries, até reportagens externas exclusivas com seus famigerados repórteres. E são nessas gravações que está a diversão, porque além dos scripts prontos que você precisará rodar para avançar no jogo, um editor de script de animação estará também à sua disposição para criar uma cena imaginária, como por exemplo, uma cena de comédia, mande o ator correr e em certo momento faça-o tropeçar, apenas usando o editor de animação, onde você poderá escolher até a roupa que ele usará do figurino do jogo ou criado por você no editor de figurino. Nessa personalização, você contará com uma ferramenta no estilo de um editor de vídeo, escolhendo a trilha sonora, cenários, iluminação, ângulos de câmera, trovoadas, nevoeiro, gravar suas próprias falas, ou colocar legendas. Lembrando que essas produções poderão ser exportados para arquivos de vídeo para serem vistos em qualquer PC.

**Ambiente:**

O jogo se passa principalmente em 3 cidades principais: Rio de Janeiro , São Paulo e Brasília, tendo cada cidade suas vantagens e desvantagens. No caso por exemplo do Rio de Janeiro você terá mais atores e autores de novelas, ou seja, se você vai ser um noveleiro, a melhor escolha para começo de carreira será a cidade maravilhosa. Em compensação em São Paulo haverá um núcleo mais bem formado de jornalistas e patrocinadores. Mas qualquer uma das escolhas não implicará em deixar de usar recursos da outra, apenas os custos de transporte e produção estarão mais elevados se for usar as facilidades da outra cidade. Em Brasília estará toda a burocracia para conseguir mais orçamento do governo e é por lá que suas produções começarão a ganhar o mundo, por isso não deixe de usufruir da lei do audiovisual.

Todo o cenário será construído a partir do zero. Cada prédio terá um propósito no jogo, como exemplo um edifício de escola de atores, um almoxarifado de figurino, camarim, estúdio de reportagens, até lanchonetes, bares e banheiros para seus funcionários. E quanto maior o estúdio, maior serão os problemas, pois a manutenção dos prédios deverá ser feita sempre, bem como a limpeza do local, uma boa organização de calçadas, pois um local sujo e mal conservado irá influenciar negativamente na moral de seus subordinados.

Não havendo mais espaço para construção de prédios, você terá que

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

comprar novos terrenos, não esquecendo de não ficar muito endividado.

**Operacional:**

Para a construção inicial dos prédios do estúdio, uma barra horizontal na parte de baixo do vídeo terá uma infinita gama de recursos, bastante para isso apenas com cliques do mouse acioná-las. Os tipos de prédios, ruas, bares, lanchonetes, arborização, enfeites, tudo estará disponível com alguns cliques nesse menu. As ações das personagens também estarão disponíveis através do mouse apenas clicando nelas, essas ações incluirão: fazer a manutenção dos prédios, limpeza, construção, ensaios, se alimentar, descansar, e suas respectivas propriedades como salários, idade, tipo de trabalho, em qual ramo é mais experiente, etc, dependendo do personagem. Para início de jogo, escolha o tipo de produção disponível (no começo não haverá muitas), e mãos à obra, e quanto mais produções, sua administração ficará cada vez mais difícil.

Com relação as produções, não esqueça que você tem o poder da mídia nas mãos, por isso, além de influenciar a opinião do público com propaganda, você poderá criar notícias falsas com sua equipe de reportagem (que feio, hein), com isso a audiência aumentará muito, mas isso terá um custo, pois você terá que pagar algumas pessoas pra ficarem de bico calado por um tempo.

A contratação de pessoal será primordial no seu progresso, pois na medida em que você ganha dinheiro com suas produções poderá contratar autores, diretores, atores, jornalistas renomados, aumentando ainda mais o valor de suas produções e da audiência, aliás, a audiência conta muito, porque se um programa não vai bem de audiência, simplesmente tente mudá-lo de horário ou retire-o do ar pra sempre. Além disso tudo, o gerenciamento dos patrocinadores também será importante, você ganhará muito dinheiro se colocar o comercial de um bom patrocinador num horário de bastante audiência.

Depois de conseguir um bom progresso no jogo, o jogador estará administrando dívidas de uma pequena produtora ou os lucros de um grande estúdio de cinema com a possibilidade de exportar seus filmes para o mundo e não apenas no circuito nacional. Por falar em exportar, suas produções poderão ser compartilhadas através de um site. Mostre seu talento para seus amigos!

---

**04/11/2006****Almir dos Santos Nunes****Gostei**

Eu comprei o jogo Tv Tycoon pensando que seria mais ou menos com o que você descreveu só que foi uma decepção total. O seu com certeza eu compraria por que envolve a criação do estúdio e tudo mais. Bem que algum estúdio brasileiro visse sua ideia e desenvolvesse o jogo pq falta no mercado um jogo assim. o único q segue mais ou menos a linha q é The Movies ta fazendo um sucesso tremendo, pq não tem concorrência nesse tipo de estratégia.

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

  
PARCEIROSDesenvolvido por **Web em Segundos**Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

**Título:** Os homens das cavernas

**(VENCEDOR 2006 - 26º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Marcelo Martins Vieira Rocha

### Resumo:

O jogador controla os homens das cavernas num ambiente aberto, inóspito, hostil e primitivo. Ele precisa caçar, pescar, se relacionar com outros homens e evoluir para a idade da pedra polida.

### Idéia:

"Os homens das cavernas" é um game de ação e aventura, com pitadas de simulação de relacionamento inspirado em The Sims. Neste game, o jogador controla um homem das cavernas que precisa lutar pela sua sobrevivência e conseguir evoluir para a idade da pedra polida. O jogador pode executar várias ações num cenário vasto e altamente interativo. Caçar, pescar, coletar frutos e objetos e decorar a sua caverna com pinturas rupestres. Além disso, nosso personagem terá que se relacionar com os outros habitantes da sua área para formar grupos. Estes grupos são essenciais para executar tarefas que antes seriam difíceis de se completar sozinho, como matar um grande dinossauro ou construir uma ponte para atravessar o rio e explorar novas áreas. O jogo termina quando o homem das cavernas chega no último estágio evolutivo e comece uma guerra em busca de dominação territorial.

### Ambiente:

A idade da pedra lascada se caracteriza por homens nômades que utilizam ferramentas rudimentares e que precisam disputar o espaço em que vivem com os animais. As cavernas são o principal habitat destes homens, mas elas precisam ser conquistadas. Existem animais lá dentro que precisam ser expulsos ou mortos para que o jogador possa ocupar a sua caverna. Um desses animais é o Lige, uma mistura de Leão com Tigre, o maior felino que se tem notícia e que existe até os dias de hoje. (foto em anexo)

Na era paleolítica, os homens precisavam estar sempre em busca de alimentos e quando a disponibilidade de alimentos próximos à sua caverna estiver baixa, ele precisa sair em busca de uma nova casa. Na esfera da sociabilidade, estes homens tinham uma comunicação rudimentar e produziam pinturas rupestres que são uma forma bastante eficaz de agregação social.

A era mesolítica é caracterizada pela descoberta do fogo. O homem então pode afugentar os animais com mais facilidade, cozinhar os alimentos, produzir novos tipos de instrumentos e armas, iluminar a sua moradia e se proteger do frio. Além disso, essa época foi o começo da agricultura e da domesticação dos animais e a partir desse momento é que o homem começou a se fixar no lugar de moradia e não precisar mais sair em busca de alimentos em novas áreas. Foi nesta época em que os homens também passaram a formar comunidades e a divisão de trabalho por sexo.

O terceiro e último estágio do jogo é o período neolítico. O homem passa a estocar comida e por isso pode ficar ainda mais tempo num mesmo local. Neste momento, as comunidades começam a se desenvolver e o escambo torna-se uma atividade comum. O surgimento da metalurgia permite que o homem faça armas e utensílios ainda mais sofisticados e possantes.

O cenário

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

O cenário do jogo é um campo aberto, vasto com diversas árvores, florestas, desertos, rios e cavernas. A área é limitada ao norte, sul e leste por um grande desfiladeiro que não pode ser atravessado. Um rio se localiza ao oeste e pode ser atravessado quando o jogador conseguir agrupar o número suficiente 10 pessoas para construir uma grande ponte e, assim, avançar para uma nova área inexplorada. O cenário é 3D e a visão do jogador é em terceira pessoa.

A vegetação varia de curtas e discretas gramíneas que são meramente decorativas até folhagens que chegam até a altura da cintura do personagem e o obriga a andar mais lentamente. As florestas mais densas são perigosas, porque abrigam dinossauros mais vorazes que não podem ser facilmente vistos. Em compensação, nestas áreas existem também grandes dinossauros herbívoros que são lentos e fáceis de se capturar.

Os desertos são áridos e não têm vegetação alguma. A fauna também é limitada por isso o jogador não pode passar muito tempo nesta área, já que ele precisa caçar para conseguir energia e se manter vivo. Porém, no deserto se pode achar os itens mais raros que posteriormente podem ser usados para decorar sua caverna e/ou produzir ferramentas e armas.

#### **Operacional:**

A movimentação do personagem será feita com os direcionais do teclado ou do joystick. Apenas dois botões serão utilizados: um será utilizado para atacar e o outro será um botão de ação contextual que executará diferentes movimentos a depender do local e da proximidade com determinados objetos. Por exemplo, ao pressionar este botão perto de uma árvore, o homem das cavernas pode subir no troco, ao chegar na copa da árvore, este mesmo botão será pressionado para coletar frutos. Ao passar por uma pequena falha geológica ou um buraco, este botão fará o personagem saltar. Em momentos de exploração do cenário, este botão servirá para coletar itens.

O objetivo do jogo é evoluir o seu homem das cavernas para o estágio da pedra polida e no final do jogo haverá uma guerra por conquista de território. O jogo têm apenas três estágios ambientados nas eras paleolítica, mesolítica e neolítica. Para avançar nos estágios, os homens precisam cumprir objetivos específicos de cada cenário.

Para avançar da era paleolítica para a mesolítica, o homem precisa construir uma ponte para atravessar o rio que se localiza a oeste do mapa. Porém, ele não pode fazer isso sozinho e precisa formar um grupo para executar este trabalho. Este grupo pode ser agregado a depender da sua "fama" que é medida através da sua competência na caça ou na arte.

O jogador então pode escolher dois caminhos para desenvolver o personagem. Pode caçar muitos animais e assim se tornar forte e atrair mais pessoas para o seu grupo. O nível máximo do caçador é quando ele consegue derrubar sozinho um tiranossauro. Quando o jogador chega neste nível, consegue persuadir qualquer homem a se juntar ao seu grupo.

A outra forma de evoluir seu personagem é através da arte. Você começa produzindo pinturas rupestres (foto em anexo) nas paredes das cavernas depois passa a criar objetos de artesanato, combinando itens coletados no cenário e por fim, alcançando o estado de mestre da arte, ao produzir a Vênus de Willendorf, o objeto artístico mais avançado criado pelos homens das cavernas. (foto em anexo)

Ao passar para o estado mesolítico, novas ações estarão disponíveis. Você pode domesticar animais ao invés de simplesmente matá-los e pode fazer queimadas em florestas para transformar o local em uma zona de agricultura. Para avançar ao estágio da pedra polida, o homem precisa plantar 5 culturas diferentes ou então formar um grupo de mais de 50 homens.

O último estágio do jogo é o Neolítico, onde você pode se comunicar com comunidades vizinhas, praticar o escambo e conquistar mais áreas do mapa para fazer a sua comunidade crescer. O fim do jogo é

marcado por uma guerra por território onde o seu inimigo serão os próprios homens de outras comunidades. Ao vencer a guerra o jogador termina o game.

O jogo é encerrado se o jogador morre, por falta de comida ou se for atacado por algum predador maior. No estágio neolítico, o jogador também pode ser atacado por outros homens.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**

PARCEIROS





Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Super José

**(VENCEDOR 2006 - 27º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Francisco Matelli Matulovic

### Resumo:

Você é um funcionário da sabesp que tem que averiguar as denúncias de vazamento de água ou esgoto pela cidade, resolvendo os problemas com seu "kit encanador" se a denúncia for verdadeira.

### Idéia:

A ideia central do jogo é mostrar a realidade da falta de água e o que isso pode acarretar no futuro. Acabando com os vazamentos de água, ajudando na limpeza dos rios, fechando saídas de esgotos clandestinos, tende a mostrar ao jogador como a situação hoje está difícil e sua tendência a piorar mas que se cada um fizer sua parte o problema irá acabar.

### Ambiente:

Uma cidade tridimensional nos moldes de São Paulo, grande e com alguns rios poluídos que passam pela cidade.

O jogador recebe uma missão, entra no carro da sabesp e parte para o local, podendo visualizar um mapa da cidade indicando seu destino. Com seu "kit encanador", que contém várias ferramentas como martelo, chave inglesa entre outras que podem ser compradas nas lojas da cidade, tem que consertar o encanamento que pode estar vazando água ou poluindo os rios.

É opcional ao jogador completar missões paralelas pelo mapa como recolher todos os cones da sabesp, limpar as "bocas de lobo" e tampar os bueiros espalhados pelo mapa.

Uma série de dificuldades ainda podem atrapalhar o jogador, como: Tempo para concluir a missão.

Trânsito engarrafado.

Dinheiro para comprar mais ferramentas.

Carros velhos que na medida que o jogador avança no jogo são trocados.

### Operacional:

O estilo do jogo assemelha-se ao GTA, mesmos controles, teclado e mouse, e a cidade em que você tem que percorrer para chegar no local da sua missão.

Conforme o jogador evolui começa a ganhar destaque e, da motinho que ele tinha no começo do jogo seus veículos vão evoluindo até um super carro.

Seu "kit encanador" inicial é pequeno e pode ser ampliado, com ferramentas que sempre precisam ser trocadas por melhores no decorrer do jogo com o dinheiro ganho nas missões.

O jogador pode desmaiar, mas não morrer, sendo atropelado ou intoxicado pelo esgoto. Se não concluir a missão a tempo ele tem que voltar e tentar de novo, quanto menos tempo precisar mais dinheiro ganha ao término da missão.

O jogo não termina, se o jogador terminar todas as missões ainda pode percorrer a cidade para terminar as missões paralelas.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

**00/00/0000**

**Francisco Matelli Matulovic**

Não acredito que não pode usar aspas

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as

ídéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Fronteira

(VENCEDOR 2006 - 28º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Edival Oliveira Lago Filho

**Resumo:**

Em missão rotineira na fronteira com a Colômbia na busca por campos clandestinos de plantação de drogas, soldados do exército brasileiro são emboscados por guerrilheiros da Forças Armadas Revolucionárias da Colômbia (FARC) surpreendentemente no território Amazônico do Brasil e levados para a Colômbia. Sua missão é sair vivo do território Colombiano, resgatar seus parceiros e descobrir a verdade por de trás desse acontecimento que envolve até o governo americano e sua ambição de ter o controle da floresta amazônica para si.

**Idéia:**

O Fronteira é um jogo do tipo espionagem e sobrevivência em terceira pessoa, onde o jogador será testado ao máximo em sua perspicácia em resolver enigmas sem ser percebido pelo inimigo, aliado ao instinto de sobrevivência quando estiver fugindo dos inimigos, além de encontrar formas de manter a personagem vivo durante o andamento do jogo. O objetivo é percorrer as fases na maioria das vezes sem ser percebido pelos inimigos e tentar desvendar os mistérios por de trás do acontecimento do seqüestro dos soldados brasileiros pela FARC da Colômbia. O jogo é linear, dividido por capítulos onde o jogador terá varias maneiras de realizar as missões e objetivos dispostos pelo jogo.

**Ambiente:**

O jogo se desenvolve em cenários 3D, de vilas e cidades pequenas da Colômbia e do Brasil, partes da floresta amazônica brasileira e colombiana, cenários de cavernas, leitos de rios, igarapés e bases dos exércitos brasileiro e colombiano. Os cenários serão lineares e em grande parte fechados onde o jogador poderá avançar progressivamente sem maiores problemas, focando então toda sua atenção em conseguir passar pelos inimigos sem ser na maioria das vezes percebido e resolvendo os enigmas propostos pelo jogo para o avanço dos capítulos.

A personagem será um soldado brasileiro altamente treinado na arte da espionagem e sobrevivência na floresta, em torno de 27 anos, porte físico médio e forte, pele morena, cabelos escuros e marcas de cortes no rosto e no corpo devido a missões antigas feitas pelo mesmo, a personagem chama-se Carlos Oliveira. O mesmo utilizará em grande parte do tempo itens, fardas, armas e acessórios obtidos ao abater soldados inimigos, usando então os mesmos em benefício próprio para completar as missões e manter sua fuga e sobrevivência em direção ao objetivo final do jogo.

A energia da personagem será duas barras, uma de alimentação e outra de água, onde o jogador terá que manter equilíbrio entre as duas procurando alimentos pela floresta ou deixada pelos inimigos. Ao acontecer o desequilíbrio das barras de energia, a personagem começa ter dificuldade de locomoção, percepção e força na hora de realizar seus objetivos podendo então chegar ao nível de morte súbita a partir do momento que as duas barras de energia secarem. Para recuperar energia o jogador terá que alimentar a personagem com carne de animais encontrados na floresta, peixes encontrados no rio e outros tipos de alimentos que os soldados inimigos deixaram

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

após o abatimento dos mesmos, a água será encontrada em varias partes do jogo, em sua forma natural em rios e igarapés e na forma industrializada obtida com soldados inimigos.

Os inimigos serão em grande parte soldados da FARC, soldados espiões do exercito americano infiltrados na floresta amazônica além de animais selvagens que serão encontradas durante a progressão do jogo.

**Operacional:**

O controle do jogador sobre a personagem será pelo teclado e mouse, onde o mesmo poderá utilizar as teclas direcionais para movimentação e outras teclas pré-definidas para o andar da personagem, para a ação na hora de pegar objetos e combate corpo-a-corpo com os inimigos. O mouse terá papel quanto a câmera e ajuste da visão do jogador em relação ao cenário, será também utilizado pela função point and click onde o jogador ao achar certo objeto poderá utilizar o mouse para apertar sobre o mesmo e a personagem responderá automaticamente o comando e irá pegar o objeto.

A personagem utilizara toda suas técnicas de espionagem e combate na selva, onde o mesmo terá suas mãos e corpo como arma fundamental para o abatimento dos inimigos, podendo usar golpes mortais nos inimigos para deixar os mesmos inconscientes e ate mesmo mortos para atingir os objetivos. Conforme o progresso do jogo a personagem poderá utilizar armas como facas, granadas, pistolas e rifles obtidos em cima de inimigos. Os inimigos terão o poder de armas pesadas para derrotar a personagem, podendo chamar mais soldados inimigos para conseguir o objetivo de capturar a personagem novamente. Ao ser capturado, morto ou quando as barras de energia da personagem acaba, o jogo termina e volta-se para o inicio do capítulo ou onde o jogador salvou pela ultima vez.

Em relação à progressão do jogo, a personagem tem somente uma vida e duas barras de energia onde têm que manter as mesmas cheias para a realização das missões, que serão divididas por capítulos e mini capítulos dentro das mesmas. Serão sete capítulos principais, incluindo um de treinamento para a realização das missões e desenvolvimento e conhecimento do enredo, desvendando os mistérios e a verdadeira historia por de trás do acontecimento principal onde será revelado algo maior e mais preocupante ao jogador.

O objetivo do jogador será definido antes de cada missão, podendo passar de simplesmente fugir de um local, como chegar a um ponto do jogo para o outro, direcionado e seguido por um mapa obtido durante o progresso do mesmo. Outras missões poderão ser de abater inimigos e pegar os itens que estarão com eles, para poder então obter acesso a áreas restritas afim de conseguir material para esclarecimento sobre o fato ocorrido. Além da solução de vários enigmas e maneiras de manter o jogador vivo durante o progresso do jogo pela floresta.

As missões não terão tempo limite para serem realizadas, mas no final de cada capítulo será dado um ranking de pontuação avaliado pelas letras A,B,C,D,E e S, onde o ranking S é o nível mais alto de avaliação e a letra E representa o nível mais baixo, será levado em conta o tempo para a realização da missão, numero de vezes que foi visto pelos inimigos, a quantidade de enigmas e objetos encontrados durante a realização das missões. Esse ranking serve para bonificação e ganho de itens e missões extras após a finalização do jogo pela primeira vez.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

**Título:** TRANSEUNTE

(VENCEDOR 2006 - 29º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Paula Schuabb

### Resumo:

Você é Alan, um office boy que trabalha em um grande centro urbano. Sua principal atividade é levar documentos em escritórios espalhados pelo centro da cidade. Seu grande desafio: chegar ao seu destino desvencilhando-se de ambulantes, mendigos, sinais e ainda fugir do assédio de recepcionistas apaixonadas ou raivosas.

### Idéia:

Transeunte traz para a tela o universo daqueles que vivem as dificuldades habituais de locomoção nos grandes centros. Alan personifica o profissional que mais vive isso na pele: o office boy. Inspirado na Av. Rio Branco, no centro do Rio de Janeiro, os desafios começam ao se tentar andar pelas calçadas sem esbarrar em quem passa ou nas inúmeras barracas de camelôs. Encontrar uma moeda pelo chão é importante, pois ao doá-la a um mendigo se ganha imunidade. Ajudar um cego a atravessar a rua vale energia ou mesmo uma vida. Uma esbarrada em alguém que passa e lá se vai um pouco da energia. Mas não basta simplesmente chegar ao destino, pois Alan ainda tem um obstáculo: fugir dos corações lançados pela recepcionista apaixonada ou das cobras e lagartos lançados pela recepcionista raivosa. Corações deixam Alan muito lento e as cobras e lagartos tiram energia. Ao ir e voltar com o documento, completa-se uma fase. O tempo é importante, pois cada fase compreende o período da manhã ou o da tarde, de forma que Alan deve sempre estar de volta antes do meio-dia ou antes do fim do expediente.

### Ambiente:

Transeunte foi criado a partir do conceito de games onde o jogador personaliza cada detalhe. Alan pode ser loiro ou moreno, tem estilo próprio de se vestir e escolhe o que vai ouvir em seu MP3-player. A cada fase, Alan tem direito a um novo acessório, que virá com poderes cada vez maiores. Os tênis lhe dão poder de salto. Ele poderá pular uma barraca, depois uma parte inteira de calçada, até atravessar a rua. O MP3-player paralisa a ação das recepcionistas por alguns segundos, até paralisar completamente. Seu boné tem o poder de desviar pessoas do seu caminho. E caso esteja se aproximando o meio-dia ou o fim do expediente, Alan poderá usar seu celular para retornar imediatamente para o escritório, mas esse poder somente poderá ser usado uma vez durante as 10 primeiras fases.

Nos cenários tridimensionais de Transeunte está a calçada, que pode aparecer em versão curta ou longa, onde estarão obstáculos como barracas de camelôs, pessoas caminhando no mesmo sentido e no sentido contrário ao de Alan, além de outras personagens como o mendigo e o cego. A calçada será sempre o início das fases e permeará todo do trajeto do jogo, podendo ter extensões como o sinal e a faixa de pedestres a ser atravessada, ou a passarela para passar de um lado ao outro da rua. A cada nova fase, outros cenários surgem como incremento do desafio: a galeria, o shopping com escadas rolantes, a praça, o parque, o ônibus e o metrô, totalizando 10 cenários para as fases. Para entregar os documentos, Alan subirá sempre uma escada ou elevador, para ter acesso à sala com a recepcionista. Neste pequeno trajeto há ainda o elemento surpresa

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

faxineiro, que aparece lavando as escadas, muito escorregadias, das quais a personagem terá também que se desvencilhar.

**Operacional:**

O jogo pode ser controlado por teclado ou joystick. Em um primeiro momento, o jogador personaliza Alan com roupas e acessórios pessoais. Ao dar início ao jogo, a secretária vem até Alan e lhe entrega um envelope. O escritório tem porta direta para a calçada e ele sai para entregá-lo em seu destino. A chegar ao local de entrega do envelope, Alan encontrará a recepcionista a quem deve entregá-lo. Para isso precisará se desviar dos corações ou das cobras e lagartos, de acordo com o perfil da recepcionista que encontrar. Entregue o envelope, Alan deve retornar ao escritório, onde receberá nova tarefa.

Os cenários para o trajeto entre o escritório e a entrega serão dez ao todo e apresentam uma direção única a ser seguida, podendo se prolongar em determinados momentos apenas como ambientação. Na fase do metrô, por exemplo, se o jogador passar direto da entrada, andará um pouco mais e chegará ao final, tendo de voltar para descer a entrada do Metrô. A cada fase, o percurso aumentará da seguinte forma: 1- Calçada curta e escada, 2- Calçada longa com sinal e escada, 3- Calçada longa com sinal, passarela e elevador, 4- Calçada longa com sinal de pista tripla e elevador, 5- Calçada longa com galeria e escada, 6- Calçada longa com shopping de escada rolante e elevador, 7- Calçada longa com praça e elevador, 8- Calçada longa com passarela, parque e elevador, 9- Calçada curta com ônibus, passarela e elevador, 10- Calçada curta com metrô, sinal e escada. Ao final da décima fase, o jogo continua, repetindo suas fases desde a primeira, sendo que os obstáculos ganham nível maior de dificuldade, seja pela quantidade ou pela velocidade com que deverão se apresentar.

No início do jogo Alan tem nível de energia completo. À medida que vai esbarrando em pessoas e camelôs, é atingido por cobras e lagartos, ou escorrega na escada lavada, seu nível de energia vai baixando. Ao encontrar moedas no chão, ele pode garantir imunidade por um período doando uma a um mendigo, ou economizá-las e com duas comprar um açaí na lanchonete para recuperar energia. Ao atravessar o cego, ele ganha energia. Se neste momento estiver com nível de energia completo, ganha nova vida. Energia e moedas vão sendo acumuladas ao longo das fases. Já roupas e acessórios pessoais se renovam a cada duas fases e os que não forem usados anteriormente, se perdem.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

### Título: INDÍOS

(VENCEDOR 2006 - 30º lugar)

Data Cadastro: 01/01/2006

Criador: Bruno Patrese de Faria Lima

#### Resumo:

Criar um mundo indígena no Brasil ainda antes da chegada dos colonizadores na América. O jogador acompanhará o personagem principal em seu crescimento, treinamento e o momento em que ele se vê obrigado a lutar por suas terras, quando são invadidas pelos invasores e colonizadores.

#### Idéia:

INDIOS mostrará de maneira especial a vida de uma tribo indígena. Na infância, PIATÃ será guiado por seus pais a aprender sobre a sua cultura, a adolescência aprender a cuidar de si mesmo, e na fase adulta ele será encarregado de criar a sua família e a cuidar dela. Ele terá uma curva de aprendizado que será distribuído em atributos como CORAGEM, FORÇA, DESTREZA, CURA E INVOCAÇÃO, assim como um RPG. O jogador entrará na pele desse Índio e terá de conviver com o aprendizado das várias maneiras de sobrevivência na selva e as características históricas da chegada dos colonizadores Europeus todos os atributos serão fundamentais para o seu crescimento e experiência para lidar com várias situações. Ex.: Ele só poderá fazer determinada tarefa, se seus atributos estiverem alcançado o nível ideal.

#### Ambiente:

INDIOS, terá uma representação fiel de uma floresta Amazônica, onde encontraremos rios, animais de várias espécies, terrenos diferentes e condições climáticas como sol e chuva bem definidos. Tudo terá começo na floresta, na tribo HOIDA, onde nascerá nosso herói. E será finalizada também nessa floresta, quando o Índio guerreiro estará na liderança de vários outros na defesa de suas terras. Teremos invasores de tribos rivais, animais controlados por espíritos malignos e conquistadores europeus.

#### Operacional:

Inicialmente, teremos um índio nos dias atuais contando para uma criança como era a vida de seus antepassados. Nisso, suas memórias são voltadas para um conflito entre índios e colonizadores. A imagem que vem à sua memória, é a do guerreiro que luta bravamente para salvar seu povo. Depois o jogador é levado através de uma narrativa para o começo da vida do índio guerreiro. Seus objetivos como criança, será de aprender sobre sua cultura e sua história. Inclui também conhecer suas terras, conhecer animais, ervas de cura, rituais indígenas e outros fundamentos culturais. Sua adolescência será voltada ao treinamento para a caça, pesca e lutas. Nisso será apresentado um tutor que irá mostrar a ele como se defender, como atacar, COMBOS com armas diferentes e invocações de ESPÍRITOS DE SEUS ANCESTRAIS para auxiliar em sua jornada. Quando chega na fase adulta, por ter se destacado, será colocado como uma espécie de capitão de sua tribo, e cuidará da proteção de suas terras. Irá ser incluída uma jovem índia chamada IRAMAIA que passará muito Ela tornará a ser sua esposa, terá filhos e em determinado momento ele presenciará a morte de sua esposa e de seu filho, aumentando ainda mais sua revolta. Espíritos malignos passam a atacar sua tribo, através de animais e com a ajuda dos ESPÍRITOS DE SEUS ANCESTRAIS, ele combaterá esse mau. A ameaça continua com uma tribo rival que ameaça atacá-los pela disputa de uma

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

caverna que eles acreditam conter o cálice da juventude. O líder da tribo rival MONAKI, quer de todas as maneiras tomar a posse desse cálice para que sua juventude possa ser restaurada e assim ter o poder para controlar com mãos de ferro sua tribo para sempre. Com isso, PIATÃ se vê obrigado a lutar para defender sua tribo. Depois de conseguir a vitória contra a tribo rival, PIATÃ verá sua tribo na maior de todas as ameaças: O homem BRANCO. Com suas armas de fogo, inteligência e desrespeito, tomam a liberdade do povo indígena e assume o controle do povo que estava ali muito antes dos colonizadores. O tempo então volta aos dias atuais, e uma surpresa aguarda o jogador, quando descobre que quem conta a história ao garoto, na verdade é o índio guerreiro PIATÃ que se mantém vivo para ainda lutar pela história de seu povo, para que ela nunca seja esquecida.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

**PARCEIROS**



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>
		

## Banco de Idéias

**Título:** O3 - A corrida frenética

**(VENCEDOR 2006 - 31º lugar)**

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Enrico A. Mantovi

### Resumo:

A humanidade esqueceu da conscientização ecológica, no que diz respeito ao equilíbrio entre homem e natureza. Contudo, existem mentes potencialmente interessada em reverter tal situação e lutar pela harmonia do ecossistema. A corporação Alpha almeja o avanço técnico-científico consciente, e resolve organizar um torneio em prol da recuperação da camada de ozônio. Este consiste numa corrida de foguetes espaciais, em que o piloto que conseguir atravessar no tempo estipulado será vencedor.

### Idéia:

O jogo foi projetado para criar ao máximo a sensação de velocidade e adrenalina, exigindo reflexo e raciocínio rápido do jogador.

Os fatores que envolvem essa dinâmica são:

- O cenário passa rapidamente pelos olhos do jogador.
- Trilha sonora contínua e agitada.
- Efeito gráfico \ musical.
- Turbulência afetando constantemente o foguete.

### Ambiente:

Ambiente tri-dimensional, com câmera fixa em terceira pessoa.

O torneio acontece na estação O<sup>3</sup>, projeto da corporação Alpha, com tecnologia para recuperar gases na atmosfera terrestre.

O jogador escolhe o foguete no cenário de hangar da estação, que é interligado ao tubo de pressão, onde ocorrerá a competição. O tubo possui luzes piscando, ritmadas por uma trilha sonora contínua e agitada, que passam rapidamente pelos olhos do jogador.

Durante a corrida, o foguete é envolvido por um efeito gráfico, animado pelo ritmo sonoro eufórico.

### Operacional:

- controles de movimento:

Direcional: movimentação vertical e horizontalmente angulando a nave.

Aceleração \ Velocidade: A aceleração ocorre automaticamente durante toda a corrida. Com a aceleração constante, a velocidade só é alterada pelos objetos de velocidade.

Slide: movimentação horizontal.

botão 1: slide p/ esquerda

botão 2: slide p/ direita

- objetos de velocidade:

Aumentam ou diminuem a velocidade do foguete.

- efeitos no foguete:

Turbulência: o foguete é constantemente afetado pela turbulência, variando sua intensidade devido à aceleração.

Efeito gráfico \ musical: contorno gráfico aplicado nos foguetes e\ou no cenário. O efeito é animado pela trilha sonora.

- objetivo:

O jogador deverá atravessar o tubo no menor tempo possível. Aquele que terminar a corrida o mais rápido e pegar o maior número de objetos de velocidade será o vencedor.

[2005/2006](#)

[2004/2005](#)

[Banco de Idéias](#)

[Parceiros](#)

[Links](#)

[Fórum](#)

[Notícias](#)

[Contato](#)

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Tallarian

(VENCEDOR 2006 - 32º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Luiz Fernando Tom

### Resumo:

Tallarian é um jogo de tática/estratégia em 3º pessoa onde quatro povos (Mechans (Lê-se "mécans"), Espectrais, Ratos do Deserto e Polarianos) lutam pela sobrevivência no planeta que dá título ao jogo. O jogador assumirá o papel de um Rato do Deserto, povo que sobrevive em meio a guerra furtando tecnologia e informações de seus inimigos.

A seu favor, o jogador possuirá um pequeno arsenal tecnológico que vai de um pequeno gerador de interferência de rádio até um dispositivo de invisibilidade.

### Idéia:

Tallarian é uma planeta fictício onde se passa a guerra entre as quatro raças.

Assumindo o papel de um Rato do Deserto, o jogador enfrentará missões onde o raciocínio e a estratégia irão contar, mas nada impede que, se o jogador preferir, ele entre em uma usina Mechan altamente protegida simplesmente atirando em todo mundo.

O personagem iniciará com equipamentos básicos (uma pistola e um gerador de interferência de rádio), mas poderá incrementar seu inventário roubando projetos de bases inimigas e pegando itens de inimigos abatidos (exemplo: "A perna deste Mechan vai ser útil para construir meu robô andarilho.").

As missões são bastante variadas que podem ir desde o resgate de um irmão "Rato" em uma prisão Polariana até a sabotagem da linha de produção dos Mechans, sendo que a forma de cumprir as missões fica a critério do jogador, por exemplo: para resgatar o irmão "Rato" o jogador pode se esgueirar pelas partes escuras da prisão e seguir caminho enquanto os guardas estão distraídos, ou simplesmente partir para a briga abatendo todos os inimigos que encontrar antes que a central de segurança seja acionada.

O ambiente também será variado, dentre eles: vastos campos, montanhas, cavernas, praias, armazéns, fábricas, prisões, fortalezas, etc. Tal variação de ambiente pode influenciar na tática do jogador.

### Ambiente:

O jogo se passa no planeta Tallarian, um lugar bem parecido com a terra, a flora apresenta muitas semelhanças com a terra, já a fauna possui alguns animais estranhos, porém pacíficos e animais hostis semelhantes aos dinossauros terrestres, porém menores.

O relevo também se assemelha com a terra, possuindo montanhas, desertos, campos, etc.

### Ratos do Deserto:

O jogador será um Rato do Deserto(Imagen 1), humanos rejeitados pelos Polarianos(Imagen 2) e banidos para o deserto de Tallarian.

São minoria na guerra que ocorre no planeta.

Os Ratos do Deserto lutam, além da sobrevivência, pelos recursos minerais do planeta que são controlados pelos Mechan.

Os Ratos do Deserto, ao contrário dos Polarianos, querem o desenvolvimento tecnológico do seu povo, mas para isso eles precisam se apoderar das minas em poder dos Mechan, roubar antigos projetos dos arquivos dos Polarianos, furtar protótipos de escudos energéticos dos Espectrais, etc.

### Espectrais:

Os espetrais(Imagen 3) são a raça nativa de Tallarian, possuem

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

duas grandes capitais no planeta e estavam apenas observando os "visitantes" até começarem uma guerra.

Para impedir a destruição de sua terra natal, os Espectrais entram na guerra utilizando sua alta tecnologia e conhecimento na manipulação energética.

Um espectral não é um inimigo com muita resistência física, afinal ele é praticamente energia pura, mas é altamente perigoso, podendo lançar choques de pura energia em seus adversário e até mesmo manipular os elementais (fogo, água, terra e ar) ao seu favor. Alguns espetrais possuem ainda um pequeno armamento tecnológico como escudos energéticos e armas laser.

#### Polarianos:

São humanos que saíram da terra em busca de um novo lugar para habitar (ou seria destruir?). Parte da existência dos Mechans é responsabilidade deles, pois foram eles que criaram a inteligência artificial auto-suficiente que deu origem aos Mechans.

Como forma de impedir que erros do passado se repitam, os polarianos baniram quase toda a tecnologia na região controlada por Polaris (cidade-forte dos polarianos), com exceção de armas de fogo e medievais e aqueles que não concordaram com a ordem foram banidos para o deserto de Tallarian.

Apesar da restrição tecnológica, os polarianos são grandes estrategistas e são os mais numerosos da guerra.

Fáceis de derrotar quando sozinhos, porém são um desafio quando em grupo.

#### Mechans:

O Mechans(Imagen 4) tiveram origem com I.A. auto-suficiente criada pelos humanos denominada Arctron.

Após se rebelar contra seus criadores, Arctron arquitetou uma fortaleza em Tallarian para forjar uma população de máquinas.

Com seu incrível poder da raciocínio, Arctron criou para si um corpo físico (Imagen 5) e logo se apoderou de boa parte dos recursos minerais para sustentar sua fortaleza e garantir sua supremacia no planeta.

Os mechan são dos mais variados tipos, sendo cada um desafio a parte. Eles podem tanto estar desarmados e enfrentar o oponente corpo-a-corpo ou possuir alguma arma embutida.

### **Operacional:**

#### Jogabilidade:

O jogador terá uma visão em 3ª pessoa em um cenário de seu personagem que será guiado, em um cenário 3D, pelo teclado o posicionamento da câmera será feito conforme movimento do mouse e ações como atacar será feito pelo clique do mouse.

O sistema de combate será baseado nas habilidade do jogador, isto é, não bata clicar no inimigo para atacá-lo, o jogador deve chegar perto do oponente e então atacar, tomando cuidado de fugir quando estiver perto de morrer ou se afastar um pouco para se esquivar de golpes.

#### Ações:

As ações do jogador podem ser:

- Atacar;
- Pegar item;
- Aciona botão/controla/alavanca;
- Falar com outro personagem;
- Vasculhar corpo de um oponente abatido em busca de algo;
- Etc.

#### Inventário:

O personagem poderá adquirir itens nas pequenas fábricas nas cidades dos "Ratos" em troca de matéria prima ou poderá fabricar seus próprios itens com conhecimento adquirido e com itens recolhidos no campo de batalha.

#### Missões:

As missões são bem variadas (missão final/principal: neutralizar Arctron) e podem ser, por exemplo:

- Espionagem (roubar algum plano militar de alguma raça);
- Sabotagem (sabotar o gerador do escudo energético principal dos espetrais);

- Resgate (resgatar outros "ratos" escravizados nas minas de silício dos mechan);
- Destrução (detonar o gerador principal dos mechan / matar o principal general dos polarianos);
- Etc.;

O modo de execução das missões fica a critério do jogador. Exemplo: para resgatar os "ratos" das minas mechan, o jogador pode utilizar um gerador de interferência de rádio para os guardas da mina mandando uma falsa informação para eles irem para um outro setor e assim poder entrar na mina e livrar os "ratos" em segurança ou pegar sua amiga bazuka e simplesmente explodir os guardas e salvar seu povo às pressas. Em ambos os casos existe a possibilidade de algo de errado ser notado pelo inimigo e assim ser chamado reforço.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Hiparcus - Expedições Arqueológicas

(VENCEDOR 2006 - 33º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Gabriel de S? Almeida Duarte

### Resumo:

Amparado por três professores que precisam descobrir o que aconteceu no passado, nosso herói precisará de muita inteligência para desenterrar os mistérios de uma civilização antiga, na esperança de encontrar a resposta para a situação em que seu mundo, agora árido e desolado, se encontra. Com uma jogabilidade aberta e a possibilidade de investigar os detalhes de uma cultura esquecida, o jogador poderá percorrer livremente toda a terra devastada, em busca de novas pistas para sua missão.

### Idéia:

A idéia do jogo é proporcionar ao jogador uma experiência rica e imersiva onde ele precisará desvendar os segredos de uma civilização perdida, que veio a ser descoberta a partir de escavações e sítios arqueológicos.

A situação do mundo não parece muito promissora: a estiagem e o ar poluído diminuem diariamente a esperança dos poucos habitantes, que vagam pelas paisagens áridas e ruínas semi-abandonadas.

Diante deste cenário três pesquisadores, reunindo o pouco material que coletaram, decidem contratar uma pessoa para ajudá-los nesta busca por respostas - que poderá trazer alguma solução para esta situação insustentável. O herói de nosso jogo aceita tal tarefa, e depois de aprender a técnica para procurar e obter os "tesouros", tem a total liberdade para explorar o cenário.

O objetivo do jogo é dar ao jogador uma grande sensação de liberdade. As relíquias e itens a serem encontrados estão espalhados pelo cenário, mas não há indicadores de que o item se encontra em seu lugar (nenhum sinal sonoro/visual). Para localizar os tesouros escondidos, o jogador precisará guiar-se através do elemento central do jogo: os mapas.

Os mapas contém indicações dos detalhes geográficos do ambiente. Cabe ao jogador interpretar as informações contidas no mapa para chegar ao ponto do cenário - o ponto onde está escondido (ex. enterrado) o item.

Além de uma experiência divertida, é um jogo que contém noções de cartografia, percepção visual, ecologia e preservação da história/cultura.

### Ambiente:

O cenário que pode ser explorado é uma imensa área rica em detalhes geográficos (montanhas, vales, cavernas, planícies, rios, lagos e etc.) que servirão de referência para as buscas do personagem central. Como o jogo não irá fornecer quaisquer indicativos visuais/sonoros para ajudá-lo na localização dos itens, estes detalhes serão bem distintos para que não haja muita confusão na interpretação dos mapas - mas sem deixar de oferecer desafios, claro.

É um cenário extenso e pouco populado: 3 ou 4 vilas servirão de ponto de referência para o jogador, oferecendo objetivos (novos mapas, itens e tarefas) e apresentando novos personagens para dar sequência à história. Além disso, localizações-chave também conduzirão a narrativa - centro de pesquisa, ruínas antigas e mercadores.

Os personagens destas cidades são geralmente pessoas simples, muito debilitadas pela aridez do ambiente, e que vêm no herói da

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

trama a esperança para a salvação do seu povo. O personagem controlado pelo jogador - o herói - é um personagem com um certo nível de customização - podendo ser homem ou mulher, e com algumas características físicas e roupas selecionáveis. Independente do sexo, é um personagem com um alto carisma (longe de ter músculos definidos ou cara de mau). Ele é ágil, seu figurino é leve, e ele carrega em uma mochila todos os seus equipamentos. Com o passar do tempo no jogo, mais e mais habitantes conhecerão o herói, e estarão dispostos a ajudá-lo. Assim, o diálogo entre os personagens será sempre amigável - não há inimizades entre humanos neste jogo. Quanto ao enredo: O jogador não sabe, mas seu personagem/avatar está caminhando sobre o que outrora havia sido nosso país no planeta Terra, décadas depois que as grandes cidades e a poluição atrofiaram a natureza e transformaram um mundo que antes fora coberto de verde e cheio de vida em um grande sertão com escassas árvores rasteiras e solo pobre. Logo, todos os tesouros e relíquias que o nosso jogador coleta estão ligados fortemente à nossa cultura (predominantemente brasileira, mas também a mundial), ainda que velados para que o mistério da narrativa seja mantido. Assim, são incorporados à história da civilização descoberta no jogo elementos históricos, políticos, culturais e míticos de nosso mundo, transformando a realidade virtual a ser experienciada no jogo em um reflexo futuro de nossa realidade atual. Os indícios mais visíveis seriam dados pelos pesquisadores, em suas indagações a respeito das peças encontradas pelo jogador, mas mesmo estes comentários tratariam a semelhança com a realidade de forma delicada, nunca exibindo tais indícios de forma explícita.

**Operacional:**

O jogo será desenvolvido em 3d, e alternará entre visões de primeira e terceira pessoa quando for necessário. O personagem poderá se movimentar pelo ambiente utilizando as setas do teclado (ou teclas WASD) e o mouse para movimentar a câmera - que não terá distância fixa. Com o botão direito, o jogador tem acesso ao inventário, onde poderá checar seus mapas obtidos, itens coletados, informações sobre o território e ainda a ferramenta de mapa, onde pode criar seus mapas, para sua própria localização, ou ainda para a localização de tesouros já descobertos por ele.

As peças (ou relíquias) encontradas terão várias formas - obras de arte, livros, crônicas, discos, vídeos, etc. Com isso, será preciso que o personagem também procure pessoas que possam traduzir tais textos, e também obtenha os aparelhos necessários para a reprodução das mídias. Estes "serviços" e equipamentos poderão ser obtidos nas vilas, ou ainda encontrados (ex.: encontrar uma vitrola para que discos sejam reproduzidos / encontrar um ancião que conheça o idioma da música).

O ponto alto do jogo será a troca de informações dos jogadores, por meio de um website ou apenas um fórum. Explicando melhor: O jogo final terá um número muito grande de peças a serem descobertas, mas apenas uma porcentagem deles será disponibilizada ao jogador por meio dos mapas descobertos em vilas/personagens do jogo. Além disso, os mapas recebidos serão variados entre os jogadores. Isso irá forçá-los a trabalhar em equipe, ou pelo menos estabelecendo um motivo para que haja troca de informações entre eles. Como os mapas fornecidos pelo jogo não poderam ser enviados, cabe aos jogadores desenharem uma nova versão, fornecendo as mesmas (ou, mais interessantemente, novas) indicações para o objetivo.

A partir deste momento, o jogo passa a ser um elemento que proporciona o diálogo entre os jogadores, formando uma comunidade interessada em desvendar os segredos ocultos da narrativa, transformando os jogadores em verdadeiros pesquisadores deste mundo virtual. As trocas de mapas e de informações sobre os itens e suas interpretações resultam na ressureição da história adormecida. Além disso, os usuários podem distribuir mapas que indiquem a outros jogadores locais interessantes, bonitos ou apenas memoráveis, modificando também a percepção do mundo em que todos estão inseridos.

Como exemplo de idéias implementáveis: 1- Seria possível lançar ocasionalmente um novo mapa no website, com itens interessantes/divertidos que já estavam embutidos na programação do jogo, porém escondidos até que o mapa fosse divulgado - sendo

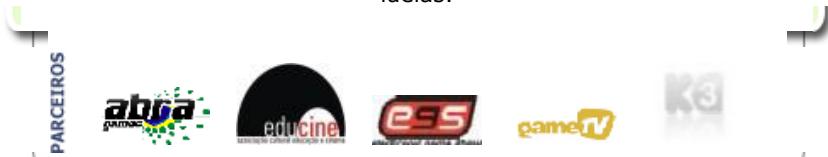
desnecessário assim um sistema de "updates" ou "patches". 2- Poderiam haver "blogs" de jogadores, com diários reportando o que haviam encontrado, futuras expedições, etc. 3- sub-missões: fotografar formações geológicas, vegetações, ruínas... São todas idéias complexas, mas no fundo o tema central do jogo é a troca de informações/percepções de cada usuário diante da mesma realidade.

---

**00/00/0000****Daniel Dantas Sardi**

Muito legal a sua ideia! Imagino um jogo cheio de puzzles como Prince of Persia, hehe. Parabéns!

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Comando ANTICORPUS

(VENCEDOR 2006 - 34º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Matheus Leonel

### Resumo:

Você é o mais novo recruta da equipe ANTI-Corpus. Um grupo especial voltado exclusivamente para o combate das doenças que afigem as pessoas. Sua missão: defender os seres humanos a todo custo. Vírus, fungos, bactérias e vermes são os grandes inimigos que ameaçam a integridade do organismo.

### Idéia:

Comando ANTICORPUS é um jogo de Ação/Adventure, intercalando fases de ação (combate dentro do organismo contra os抗ígenos), em visão de 3ª pessoa, e fases de experiência, onde o jogador decide qual a melhor forma de desenvolver seu personagem (acumulando pontos de experiência) e incrementar seu equipamento de combate ao inimigo. Através de um arsenal de armas e substâncias que vão sendo liberadas à medida que o personagem evolui e gasta recursos com pesquisas, o personagem melhora suas condições de combater os "corpos estranhos" que infestam o organismo a ser protegido.

### Ambiente:

Os personagens são Glóbulos Brancos, estilizados e humanizados, de forma a se tornarem "seres". Eles usam uniformes coloridos, equipamentos modernos, armas futuristas. O quartel general do grupo, onde se passa as fases de experiência e designação de missões, funciona como uma base de comando, onde são desenvolvidas novas tecnologias, são pesquisadas novas armas e substâncias. Tudo é ilustrado como se fosse algo que transmita limpeza, higiene, um laboratório, com personagens cientistas, pesquisadores, engenheiros, oficiais de missão. As fases de Ação se passam dentro do corpo humano, o aspecto depende de qual sistema o personagem se encontra e em qual órgão se passa a missão, sempre buscando refletir a realidade do organismo com os recursos da característica estilística do jogo.

Assim como os personagens principais, os "vilões" (fungos, vírus, bactérias, vermes, etc) também são humanizados e personalizados. O grande vilão da história é o mortífero vírus mutante da Aids, ele é como um chefe final, dentro da história a ser desenvolvida. O jogador terá, ao longo do jogo, envolvimento com todos os outros personagens (cientistas, engenheiros, oficiais, um companheiro pateta, um companheiro encrenqueiro, uma companheira para se apaixonar, que passarão informações e criarão uma história de fundo para o personagem/jogador, que terá que combater a Liga da Doença tentando frustrar os seus planos de eliminar "o organismo". A medida que o jogo vai progredindo, o personagem descobre uma conspiração acontecendo, pois o inimigo está infiltrado no Comando ANTICORPUS.

### Operacional:

O personagem começa como um recruta na organização de defesa dos seres humanos. Assim, ele é designado para as missões mais simples e é capaz apenas de manipular as armas mais fracas. A medida que vai cumprindo as missões, coletando os itens e combatendo os inimigos, ele ganha experiência e recursos, que poderão ser usados entre as missões, no Quartel General, para aumentar seus atributos de personagem, aumentar seu

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

conhecimento das doenças (agente causador, sintomas, substâncias mais eficazes, a porcentagem delas na fórmula do remédio), do organismo (quais são os órgãos, quais doenças podem abatê-lo, caminho das veias e canais, métodos de defesa mais eficazes, etc) e dos inimigos. Quanto mais ele conhece uma doença, um órgão ou um inimigo, mais eficiente se torna a ação do personagem para proteger e acabar com uma doença, ele sabe quais são as melhores substâncias para combater e quais as fórmulas que fazem melhor efeito. Em paralelo, ele pode desenvolver o equipamento, como roupas de proteção específicas e mais eficazes contra determinadas doenças e as armas (tiros diferenciados, maior cadências, efeitos diversos) e liberar novas substâncias para serem usadas como munição. Para isso, basta conversar na base com os cientistas, engenheiros e oficiais. As missões são disponibilizadas na ponte de comando e não precisam ser sequenciais, assim, o jogador escolhe as que ele achar mais interessante e onde pode ter melhores chances de se dar bem. Quanto mais experiente e mais conhecimento tiver o personagem, mais informações são disponibilizadas sobre as missões, permitindo que ele entre nos organismos com a armadura mais adequada e a arma mais eficaz para combater o agente causador.

Uma vez escolhida a missão, o jogador tem um tempo para cumprir os objetivos (acabar com os antígenos, destruir os inimigos, proteger a área alvo, reparar áreas já atingidas e em alto grau de degeneração, levar substâncias especiais, escoltar algum agente especial, etc) A medida que esse tempo vai passando, o organismo vai enfraquecendo, ficando mais perto da morte, o que, se ocorrer, fracassa a missão (Além claro, da morte do personagem por sofrer muitas injúrias). As missões de campo são na chamada terceira pessoa (o personagem é visto por trás) e os cenários são como grandes labirintos (veias, artérias, vias respiratórias, etc..) até chegar nos órgãos, com características específicas e desafios próprios. O jogador pode optar a qualquer momento em abandonar a fase/missão. Se o fizer, não ganha os pontos relativos ao cumprimento da missão, recebendo apenas um mínimo de experiência pelo que foi jogado até então.

No geral, algumas fases são apenas para acumular pontos e desenvolver o personagem (a medida que ele vai progredindo, fases mais fáceis – doenças mais simples – dão menos pontos e praticamente nenhuma experiência) enquanto outras têm personagens principais envolvidos e são fundamentais para o desenrolar da trama.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário:	<input type="text" value="seu@email"/>	Senha:	<input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>		
				

## Banco de Idéias

**Título:** Apipema – a grande muralha

(VENCEDOR 2006 - 35º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Stefano Mega

### Resumo:

No início de cada partida, o jogador escolhe uma das famílias bandeirantes disponíveis no menu principal. O objetivo do jogo é estabelecer o domínio da sua família sobre as outras, edificando e se apropriando do território, estabelecendo alianças ou combatendo outras famílias, acumulando riquezas. Cada família tem fortes e fracos e a cada nova partida, o jogador poderá testar suas habilidades, lidando com uma nova combinação de vantagens e desvantagens. O jogo termina depois de transcorrido o tempo que corresponde ao momento em que a coroa tem condições de controlar o interior.

### Idéia:

Apipema, que significa "alto da serra" em tupi, é um jogo sobre o período colonial no Brasil. A grande serra do mar era, para os avanços tecnológicos da época, uma barreira física difícil de transpor. O período em que se desdobra o jogo se dá após o assentamento das primeiras cidades portuguesas no litoral a partir de 1500, durante exploração do interior indomado durante o século XVII – quando a coroa não tinha nenhuma forma de controlar o que acontecia nessas terras inacessíveis – até o declínio do apogeu das atividades dos bandeirantes com a fundação de vilas oficiais, em meados do século XVIII, que fortaleciam o poder e o controle real do interior. Durante o século XVII e XVIII, entretanto, as famílias de bandeirantes ali fizeram fortuna, apropriaram-se de terras, fundaram vilas e lançaram-se no desconhecido. Homens rudes, cruelmente combateram e capturaram índios – para o desespero dos jesuítas – para vender como escravos. De uma outra ótica, entretanto, foram responsáveis por grande parte do povoamento e colonização do interior do Brasil colônia.

Índios, tupi guarani, portugueses, casas bandeiristas, costumes dos nossos antepassados. São essas as questões que o jogo se propõe a trabalhar de forma lúdica e emocionante, com destaque para a figura do bandeirante, que pouco tinha do herói romântico.

### Ambiente:

O mapa do jogo é dividido por uma grade perspectivada. Cada divisão representa uma unidade de deslocamento e o limite para a ocupação mínima de um elemento do jogo(uma ou um grupo de unidades, aliadas ou inimigas, construções(algumas construções ocupam mais de uma unidade), vegetação, etc.. Os módulos dessa grade, representam cada tipo de terreno, variável de acordo com a região brasileira em que o jogador está, de acordo com a configuração geológica da época.

Unidades aliadas podem ser membros da própria família, membros de famílias aliadas, escravos ou aliados indígenas. Cada unidade tem um conjunto de atributos individuais: força, destreza, experiência, ataque, defesa, bravura e karma. Os nascimentos na família contribuem para o aumento do numero de unidades, mas novos membros podem ser conquistados também com a escravização de indígenas(a unidade passa a ser controlada pelo jogador), ou através de uma aliança. No último caso, as unidades aliadas podem aceitar ou recusar ajudá-lo. O patriarca bandeirante personifica a influência e o poder acumulados pela família e é o membro mais experiente e de maior bravura. É através dos patriarcas que as famílias se

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

relacionam. Se um patriarca morre, todas as alianças e parte do poder são perdidos.

As unidades podem ser reunidas em grupos onde podem estar quaisquer unidades, incluindo mulheres, crianças(apesar de essa não ser uma boa idéia) e cavalos para carga ou transporte. Unidades montadas em um cavalo podem se deslocar mais rapidamente. O comércio no jogo é baseado na troca. O jogador conta com um índice de "riqueza", que representa as posses do jogador. Cada item tem um valor medido em unidade de riqueza e pode ser trocado nas cidades do interior ou com outra família aliada. A vantagem na barganha pode ser maior ou menor, de acordo com o valor de poder que tem a família. O jogador pode ainda importar badulaques (upgrades) vindos do Reino. Roupas, armas, armaduras, elementos de decoração doméstica, etc; tornam os integrantes da família mais fortes(como armas, por exemplo), alguns são finitos(munição) e precisam ser comprados com frequência e outros servem para aumentar o índice de poder(status) da família(como decoração e roupas).

Caravanas de comércio são um grupo de unidades que podem fazer automaticamente a transação comercial a partir da definição de uma rota.

As construções também acrescem ao poder da família. Numa fazenda bandeirista, existiam, além da casa principal, uma porção de apêndices, herança da cultura idígena: forno de pães, plantações, casa de escravos, armazéns, etc. Essas construções devem ser construídas em um raio de 3 unidades da casa principal. Se o número de pessoas cresce demais, se torna necessário aumentar a casa construindo apêndices de quartos.

Uma família precisa de comida para todos os seus integrantes, que pode ser conseguida através do comércio, produção própria ou saque. A água também é necessária e pode ser conseguida pelas mesmas vias.

#### **Operacional:**

O jogo é dividido em turnos, que representam 5 anos na linha do tempo real que tem início em 1580, com o começo das bandeiras; e fim no século XVIII, com a intervenção da coroa portuguesa no interior .

Em cada turno o jogador decide quais serão as ações de suas unidades para em seguida, a inteligência artificial do jogo determinar o que as outras famílias e unidades inimigas farão.

As ações do jogador, influenciam na evolução dos atributos das unidades. O karma, aumenta ou diminui baseado em quanto bem o jogador está progredindo, de acordo com os interesses bandeiristas(e não de acordo com o conceito maniqueista de bem e mal) . Karma, então, define o sucesso do jogador, além de suas habilidades em honrar alianças, quaisquer que sejam. Capturar índios, por exemplo, por mais que nos pareça horrível, era uma prática aceita como vantajosa entre os bandeiristas e que por isso aumenta o karma.

A força de cada unidade varia segundo os seguintes aspectos: idade (uma criança tem menos força do que um adulto) , experiência (quanto maior a experiência, maior a força da unidade), bravura (ataques sem exitação). Força, junto com o atributo ataque, determinam o dano causado no adversário durante uma batalha.

Destreza é o atributo do deslocamento e da defesa. Quanto maior a destreza, mais um grupo de unidades pode se deslocar em um turno e maior será a contribuição para a defesa sem armadura. Este atributo também depende da idade e experiência da unidade.

Portanto ataque é a somatória do dano da arma mais a força da unidade e defesa é a soma da destreza e do valor de proteção da armadura.

A bravura tem um valor inicial individual para cada unidade, gerado aleatoriamente. Quando a unidade ou o grupo vencem uma batalha ou completam uma missão perigosa, os personagens com valor inicial de bravura altos recebem mais pontos de bravura do que os que começaram com valores baixos.

Unidades podem ser conformadas em grupos de até seis integrantes. As unidades agrupadas tem atributos próprios, compostos pelos atributos de todos os seus integrantes. A velocidade, por exemplo, é igual a do integrante menos veloz. A força, o karma e a destreza são a soma dos valores de todas as unidades. A bravura, é o valor da

unidade com maior valor. Todos ganham uma parte igual da experiência, quando uma batalha é vencida ou uma missão concluída. Os inimigos a serem vencidos incluem: índios, animais selvagens, jesuitas + índios(os índios, catequizados são muito mais fáceis de combater do que os índios nas tribos) , jesuitas armados+índios(mais difíceis de cobater do que os jesuitas pacíficos), famílias inimigas, grupos de saqueadores.

Vence o jogo a família que, no final do período histórico estipulado, tiver maior domínio de terras, poder e riquezas. Vencer com cada uma das famílias habilita novos upgrades que poderão ser comprados do reino, nas partidas seguintes, além de novas tribos indígenas e seres mitológicos do folclore brasileiro, aumentando a dificuldade do jogo.

---

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

**PARCEIROS**



Desenvolvido por **Web em Segundos**

Hospedado por **Security Host**



Usuário: <input type="text" value="seu@email"/>	Senha: <input type="password"/>	<input type="button" value="ok"/>
<a href="#">Novo Usuário</a>		<a href="#">Esqueci minha senha</a>

**JOGOSBR**

## Banco de Idéias

**Título:** Carga Pesada

(VENCEDOR 2006 - 36º lugar)

**Data Cadastro:** 01/01/2006

**Criador:** Manoel Francisco de Freitas Boullosa

**Resumo:**

Você é um caminhoneiro que tem que percorrer todo o Brasil entregando cargas, lutando contra o tempo, as condições da estrada, as adversidades climáticas, além de outros perigos, usando, para isto, todo o seu conhecimento sobre a economia e a geografia do Brasil. Um jogo estratégia, aventura e conhecimento.

**Idéia:**

O jogo é uma mistura de estratégia em turnos (para a escolha dos roteiros), com aventura (para os desafios na estrada e nas cidades) e um simplificado simulador de veículo (para os trajetos nas estradas). O objetivo principal é fazer o maior número de entregas no menor tempo possível, escolhendo para isto os melhores roteiros e sabendo qual a oferta e demanda de produtos nas diferentes regiões do Brasil para obter os melhores lucros. O jogo reflete a geo-economia real do Brasil com suas estradas e economias dos estados. Além disto, o jogador terá que enfrentar alguns perigos nas estradas e cidades (buracos, mau tempo, ladrões de carga) e lidar com algumas situações que envolvem outros personagens (informantes, namoradas, caronas, donos de bares e pousadas, vendedores e compradores, etc).

**Ambiente:**

Jogo utiliza 3 interfaces diferentes: O mapa do brasil, a boléia do caminhão e a cidade. A primeira interface é um mapa bi-dimensional do Brasil, mostrando as cidades disponíveis do jogos (somente cidades com mais de 50 mil habitantes, ou cidades com a produção de algum produto disponível no jogo), onde o jogador irá escolher qual o seu próximo destino. As rodovias que ligam as cidades são mostradas de acordo com o seu tipo (pista dupla, simples, asfalto, terra, etc). Clicando em uma cidade conectada com a cidade atual do jogador, ele poderá

**Operacional:**

Na interface do mapa, o controle do jogador se faz através do mouse, clicando nas cidades que deseja ir, ou trocando de interface (boléia, cidade). Na interface da boléia, o jogador pode clicar em algumas opções como ligar o caminhão, controlar o rádio, inspecionar a carga, checar a parte mecânica, etc. A partir do momento que colocar o caminhão em movimento (na direção da cidade escolhida no mapa), o jogador passa a controlar o caminhão com as setas do teclado para acelerar, freiar, esquerda e direita. A qualquer momento é possível para o caminhão e acessar o mapa. Nesta momento não é mais possível acessar a interface da cidade, até que o jogador chegue a uma nova cidade, ou faça uma parada em algum outro ponto como um posto de gasolina. O jogador deve evitar outros veículos, fazer ultrapassagens, evitar buracos, etc. buscando otimizar o tempo das viagens, zelando sempre pela sua segurança e pela boa manutenção do caminhão. As condições físicas como cansaço, fome e sede do jogador também são levados em condição para simular as dificuldades reais de um motorista de caminhão. Se estiver em má-condição física o jogador estará mais suscetível a acidentes, podendo perder o controle do caminhão.

- [2005/2006](#)
- [2004/2005](#)
- [Banco de Idéias](#)
- [Parceiros](#)
- [Links](#)
- [Fórum](#)
- [Notícias](#)
- [Contato](#)

Ao chegar em uma cidade, a terceira interface é aberta, podendo o jogador selecionar qual um dos edifícios disponíveis na cidade. Cada cidade tem a sua gama de edifícios, entre indústrias, armazéns, portos, mercados, empresas, oficinas, postos de gasolina, pousadas, etc. Nos edifícios o jogador irá entregar e recolher novas cargas, abastecer e realizar serviços em seu caminhão, descansar e comer. Nas cidades, é possível também encontrar personagens para interagir, que lhe darão pequenas missões, como entregas especiais (algumas inclusive fora-da-lei) e caronas, alguns malfeiteiros que poderão lhe roubar as cargas, informantes para lhe dar atalhos, e lhe mostrar onde estão os melhores preços para compra e venda das cargas, importante para obter maiores lucros. Outros personagens podem incluir relacionamentos com mulheres, compra de propriedades e outras histórias paralelas. A medida que vai entregando as cargas o jogador vai ganhando dinheiro (necessário para pagar pelos serviços), e vai conhecendo a geo-economia do Brasil. As cargas possuem prazo determinado e para isto é necessário escolher bons roteiros e evitar imprevistos nas estradas. Cargas acima do prazo tem o seu valor bastante reduzido. Cargas entregas antes do prazo, podem dar alguns bônus. Algumas cargas especiais podem requerer a troca da carroceria do caminhão (líquidos, perecíveis, etc). O objetivo final é conseguir cumprir as missões pre-estabelecidas do jogo (como volume de carga transportado, dinheiro acumulado, e cumprir alguns roteiros pré-determinados para mostrar que realmente conhece o Brasil).

---

**09/05/2006****Daniel Cordeiro SP****Interessante**

Interessante, acho que ja vi um seriado parecido. :)

Apenas usuários cadastrados podem enviar comentários para as idéias.

PARCEIROS

Desenvolvido por **Web em Segundos**Hospedado por **Security Host**