

Nome do jogo: Food Mwangolé

Nome da equipe: Ômicron

Versão 1.0.0

Membros do grupo

Juelse Van-Dúnem – 26709

Jovânia Francisco – 29802

Domingas Simões – 29221

Liliane Neto – 26909

Jelúzio Rúbem – 28929

José Candungo –

Visão Geral

Tema

- Culinária

Mecânica básica da jogabilidade

- O jogador terá a visão do cenário do jogo, como se fosse o próprio personagem
- O jogador poderá clicar em itens/utensílios do jogo
- O jogo simula uma cozinha com os seus respectivos itens
- Os utensílios ou itens do jogo poderão ter melhorias

Plataformas

- Android

Modelo de Monetização

- Gratuito

Escopo do projeto

-Custo e prazo

- Custo indeterminado
- 1 ano para a conclusão do projeto

Equipa

-Programador

- Jelúzio Rúbem
 - Codificação e Manutenção
- Juelse Van-Dúnem
 - Codificação

-Designer

- Liliane Neto
 - Storyboard do jogo

Referencias do jogo

1. Referência

-Cozinha Louca

-Escolhemos o cozinha louca por ser um jogo que tem **uma dinâmica que desejamos aplicar ao nosso jogo**

2. Referencia

-Entre Tachos

-Por ser um programa televisivo de culinária que utiliza exclusivamente produtos nacionais

O pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

Food Mwangolé é um jogo que nos apresenta o vasto mundo da culinária angolana de forma iterativa e divertida. Criando a representatividade da cultura Angolana.

Descrição geral do projecto(Breve):

O jogo apresenta um cenário onde o jogador tem o objectivo de servir os clientes, montando pratos seguindo a risca os pedidos de cada cliente.

A medida que os desafios forem concluídos o jogador para de nível aumentando assim a sua dificuldade.

Descrição geral do projeto(Detalhado):

O principal objetivo do projeto é a criação de um jogo de culinária, no qual será preparado várias refeições baseadas em pratos angolanos.

O jogo apresenta diversos cenários de acordo com o nível que o jogador se encontra.

Cada nível terá o seu grau de dificuldade, ou seja, quanto mais o jogador avança o preparo dos pratos torna-se mais complexo. Sendo que para passar de nível o jogador deverá atender alguns requisitos desde:

- A coleta de moedas solicitadas em cada nível,
- A entrega dos pedidos dentro do tempo e ordem propostos
- A montagem correta dos pratos

O que diferencia este projecto

1. Motivo: diferente dos outros jogos de culinária este destaca-se por focar exclusivamente em produtos e músicas nacionais.

Mecânicas de jogabilidade

1.Mecânica – Coletar moedas

-Detalhes: colecionar moedas é um dos principais objetivos do jogo. Essas moedas ajudarão o jogador a fazer melhorias na sua cozinha, aperfeiçoando os utensílios já existentes na mesma.

As moedas também poderão ser colecionadas a partir de gorjetas.

-Funcionamento: para coletar moedas, o jogador deverá superar os desafios de cada nível, onde cada nível terá uma quantidade específica de moedas.

2.Mecânica-Atualizar cozinha

-Detalhes: uma das maneiras do jogador conseguir completar os seus desafios com mais agilidade e eficácia, é atualizando os utensílios ou mesmo os produtos da cozinha.

-Funcionamento: os utensílios ou os produtos da cozinha, como frigideira e alimentos terão um certo limite de atualização. Eles serão aperfeiçoados de modo a facilitar o jogador nos seus desafios.

3.Mecânica-Tempo

-Detalhes: quanto mais ágil for o jogador, melhor desempenho ele terá para realizar as tarefas no tempo dado.

-Funcionamento: o jogador terá de atender um número determinado de clientes num espaço de tempo.

Historia e jogabilidade

História (Breve)

No jogo Food Mwangolé é feita a preparação de pratos, baseados em refeições tradicionais de Angola. Com o objetivo não só de entreter mas também de certa forma reproduzir um pouco da culinária do nosso país, ensinando a montagem de diferentes pratos.

História (Detalhada)

Esse jogo ajuda conhecer o preparo de pratos típicos da nossa terra.

-Ele ensinando de maneira divertida, como o prato deve ser montado, o que alimentos leva em uma determinada refeição.

-Treina a agilidade do jogador, fazendo-o terminar e entregar os pratos no tempo estipulado.

-Gera recompensas, como ganho de moedas em cada desafio superado.

Gameplay

Assets Necessários

Cronograma