

Magic Potions on Soccer

Documento de Conceito de Jogo

Equipe:

1. Felipe Oscar;
2. Francisco Narto.

Revisões

Data	Conteúdo	Membro(s)
01/07/2014	Layout	2
02/07/2014	Definindo Mecânicas	1,2

1 Introdução

Aproveitando o clima de copa do mundo o jogo Magic Potions on Football , ou em português Poções Mágicas para o futebol, é um jogo casual onde o jogador encarna um alquimista brasileiro com profundos conhecimentos das artes ocultas da simpatia e astrologia que também é apaixonado por futebol, depois do jogo contra o Chile o qual ele sofreu demasiado ele resolve dar uma pequena empurrão para a nossa seleção fazendo suas poções milagrosas que vão ajudar a nossa seleção canarinho a vencer.r. Para isso ele precisa juntar alguns ingredientes da poção que caim do céu, até formar a formula completa da poção.

1.1 LogLine

Eu sei que estou! em clima de copa toda a nação brasileira fica em festa, é uma união que não se encontra em nenhum outro momento, tudo isso torna a copa do mundo um evento único, e para essa alegria ser continua e a festa for completa temos que avançar cada vez mais na competição, para isso vale a nossa torcida, pensamentos positivos, negativos para os adversários e até poções! que ajudam a nossa seleção canarinho a conseguir seus objetivos.

1.2 StoryLine

Era uma vez um torcedor que para deixar de sofrer com sua seleção começou a criar poções mágicas que ajuda a sua seleção brasileira a vencer os jogos!

2 Análise do jogo

2.1 Descrição do jogo

Gênero	<i>Puzzle, Casual</i>
Elementos de jogo	Ingredientes, Craft, recursos(dinheiro e “alguma coisa engraçada”).
Conteúdo do jogo	Itens, Seleções, Poções
Tema	Copa do Mundo, Futebol.
Estilo (artístico)	Padrão
Modo de jogo/ N.º de jogadores	<i>Um jogador / WEB / Point Click</i>
Referências	.Tetris, Space Invaders.

2.2 Técnicas do jogo

Aspecto de jogo	2D. / Point Click
Visão (Câmera):	Primeira pessoa, Point Click
Plataforma	<i>Web 2.0 com HTML5.</i>
Ambiente de Desenvolvimento	<i>Navegador com suporte a canvas 2d, CreateJS, Flash Professional</i>

2.3 Vendas do jogo

Público-Alvo	Casual
Classificação Indicativa (ESRB, PEGI, I	L.
Modelo de Negócios	Gratuito.
Plataforma de Vendas/Distribuição	<i>Website (Dropbox). Facebook</i>
Receita/Preço(R\$)	Nenhuma / R\$ 0,00.
Dispositivos Suportados	<i>Google Chrome, Opera, Mozilla Firefox, IE 10.</i>

3 Características chave

N.º de nível	3
N.º de inimigos/personagens	*
Duração (aproximada)	6 a 10 minutos
Habilidade de repetir o jogo. (Replay)	Sim.
Especificações de Áudio	.mp3, ogg, etc
Especificações Gráficas	png, jpg, svg.











4 Mecânica

4.1 ESPAÇO

O ambiente se passa na sala de tv do jogador.

4.2 Objetos, atributos e estados

4.2.1 Itens

- Limão 
- Casca 
- Uva 
- Braço de homem 
- Areia da área 51 
- Tomate 
- Gongo 
- Cobra Coral 
- Pato Doido 
- Coroa de Rei 

4.3 Ações

O Jogador apenas poderá andar para os lados (Horizontal), esquerda e direita para mover o personagem para pegar os itens da poção.

4.4 Regras

(sistemas e subsistemas)

O jogo começa com o Brasil enfrentando as seguintes seleções

- 1 Nível - Brasil x Colômbia

- 2 Nível - Brasil x Alemanha
- 3 Nível - Brasil x Argentina
- Cada nível tem duração de 1 minuto.
- Cada receita possui 6 ingredientes, que serão mostrados no canto superior direito.
- Vários ingredientes vão está caindo do céu, o jogador vai visualizar em casa fase a combinação dos ingredientes da poção e tentar pegar no tempo estipulado de 1 minuto em casa fase.
- A cada 2(dois) ingredientes que o jogador pegar, o Brasil vai fazer um gol.
- A cada 1 (um) erro de ingrediente a seleção adversária vai fazer um gol.
- Cada acerto de ingrediente vale "10" Pontos.
- Cada Erro de ingrediente vale "-5" Pontos.
- Os minutos restantes de cada nível apos o jogador conseguir fazer a composição da formula são multiplicados aos pontos gerais. Ex: se o jogador no primeiro nível conseguiu fazer a formula restando 30 segundos de 1 minuto (60 Segundos) para acabar, esses 30 segundos serão multiplicados pela pontuação atual do jogador, se o jogador tinha conseguido 60 pontos com os itens a pontuação total ficaria $60 * 30 = 1800$ pontos.

4.5 Habilidade

Motora. Raciocínio Lógico.

4.6 Probabilidade

Não Possui

5 Estratégia comercial

O jogo não necessita de estratégia comercial.