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 da uma pequeno 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 | Puzzle, Casual |
|-----------------------------------|---|
| 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 | Um jogador / WEB / Point Click |
| Referências | .Tetris, Space Invaders. |

2.2 Técnicas do jogo

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

2.3 Vendas do jogo

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

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. |

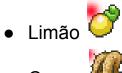
4 Mecânica

4.1 ESPAÇO

O ambiente se passa na sala de tv do jogador.

4.2 Objetos, atributos e estados

4.2.1 Itens



- 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.